

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Pengenalan Organ Tubuh Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android

Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Jumat
Tanggal : 24 Desember 2021
Waktu : 09.30 – 11.30 WITA

Oleh :

Nama : Yogi Septiawan Nauko
NIM : 531416084

Penguji Skripsi

Penguji 1	Mukhlisulfatih Latief, S.Kom, MT NIP. 197712102001121001	(.....)
Penguji 2	Sitti Suhada, S.Kom, MT NIP. 197805282003122003	(.....)
Penguji 3	Rochmat M. Thohir Yassin, S.Kom., M.Eng NIP. 198307202009121005	(.....)
Penguji 4	Lanto Ningrayati Amali, Ph.D NIP. 197201021998022001	(.....)
Penguji 5	Nikmasari Pakaya, S.Kom., M.T NIP. 198602142015042002	(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik


Dr. Sardi Salm, M.Ed
Fak NIP. 196807051997021001

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO**



**FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

Jl. B.J. Habibie, Desa Moutong, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango

Telepon (0435) 821152 Faksimilie (0435) 821752

Laman <https://ung.ac.id>

PERSETUJUAN MENGIKUTI UJIAN SIDANG SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Yogi Septiawan Nauko
NIM : 531416084
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Penelitian : Pengenalan Organ Tubuh Manusia Menggunakan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

SIDANG SKRIPSI

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Lanto Ningrayati Amali, Ph.D

NIP: 197201021998022001

Nikmasari Pakaya, S.Kom., M.T

NIP: 198602142015042002

INTISARI

YOGI SEPTIAWAN NAUKO. 2021. Pengenalan Organ Tubuh Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. Skripsi. Program Studi Sistem Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing 1 Lanto Ningrayati Amali, Ph.D dan Pembimbing 2 Nikmasari Pakaya, S.Kom., M.T.

Media aplikasi pembelajaran dapat mempermudah sarana dalam pembelajaran di berbagai bidang pendidikan khususnya tentang pengenalan anatomi tubuh, namun saat ini masih minim tersedianya suatu aplikasi mobile terkait hal tersebut yang dapat meningkatkan minat belajar bagi siswa dan masyarakat terutama pendidikan pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pengenalan anatomi tubuh manusia menggunakan teknologi augmented reality berbasis android. Metode penelitian yang digunakan adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dengan tahapannya meliputi: Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, studi literatur. Hasil penelitian berupa aplikasi pengenalan anatomi tubuh manusia menggunakan teknologi augmented reality yang dapat membantu siswa maupun masyarakat dalam mencari informasi serta menjadi sarana media pembelajaran mengenai organ tubuh manusia. Adapun media pembelajaran augmented reality dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek dan memungkinkan augmented reality sebagai media yang lebih efektif sesuai dengan tujuan dari media pembelajaran.

Kata Kunci : Android, Augmented Reality, Organ tubuh, MDLC

ABSTRACT

YOGI SEPTIAWAN NAUKO. 2021. Introduction to Human Anatomy By Using Android-Based Augmented Reality. Undergraduate Thesis. Study Program of Information System, Department of Informatics Engineering, Faculty of Engineering, State University of Gorontalo. The principal supervisor is Lanto Ningrayati Amali, Ph.D. and the co-supervisor is Nikmasari Pakaya, S.Kom.,M.T.

It is widely known that a mobile learning application can facilitate learning in various fields of education, including the introduction to human anatomy topic. However, the current availability of a mobile application associated with the topic remains insufficient despite its use to improve the student's and community's interest to learn, particularly in early childhood education is effective. The research aims to develop a system of introduction to human anatomy by using android-based augmented reality. The method employed in this research is MDLC (Multimedia Development Life Cycle), where its stages comprise concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The research data are collected through observation, interview, and literature study. The research result is in the form of application to introduce human anatomy by using augmented reality technology that can assist students or community in seeking information and be a learning media to introduce the human anatomy. In addition, the augmented reality learning media can visualize an abstract concept for comprehension and structure of object model where it enables the augmented reality to be a more effective media to meet learning media goals.

Keywords: Augmented Reality, human anatomy, MDLC

