

ABSTRAK

PENERAPAN AUGMENTED REALITY (TANAMAN OBAT KELUARGA) TOGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN METODE MARKER.

THE IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY (MEDICINE PLANT FAMILY) TOGA AS A LEARNING MEDIA BASED ON ANDROID USING THE MARKER METHOD.

Oleh
MUHAMMAD ALFIAN
16312147

PKK (pemberdayaan kesejahteraan keluarga) adalah organisasi yang memungkinkan perempuan secara efektif memberdayakan dan berpartisipasi dalam pembangunan atas dasar kesetaraan. PKK (pemberdayaan kesejahteraan keluarga) merupakan gerakan masyarakat yang bertujuan memberdayakan keluarga untuk meningkatkan kesejahteraan. pkk memiliki 10 program kerja yang salah satunya membahat tentang konsultasi sosialisasi tanaman obat indonesia, khususnya dibidang pangan dan kesehatan.

Ibu rumah tangga di Kecamatan Bakung aktif mengikuti kegiatan bulanan PKK (Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga) yang dibina desa. Kegiatan PKK (Peningkatan Kesejahteraan Keluarga) biasanya lebih banyak mendapat materi konsultasi dari semua pihak. kegiatan PKK (Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga) tidak pernah mendapatkan konsultasi dan pelatihan tentang pengolahan atau pengenalan TOGA (Tanaman Obat keluarga).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi media pembelajaran berbasis mobile dengan menerapkan Augmented Reality yang berfokus pada Tanaman Obat Keluarga dengan memanfaatkan Smartphone, dengan materi yang bersumber dari seseorang yang mengetahui Tanaman Obat Keluarga. Pembangunan aplikasi media pembelajaran ini menggunakan software Blender untuk mengembangkan model 3D, software Unity untuk menyatukan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi sehingga menciptakan suatu hasil akhir aplikasi mobile android. aplikasi Augmented Reality Tanaman Obat Keluarga.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Tanaman Obat keluarga, Media Pembelajaran.