

ABSTRAK

IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN HEWAN HERBIVORA MENGGUNAKAN METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE*

Oleh

Ricky Ridho Oetomo 19102009

Pendidikan di Taman Kanak – Kanak merupakan tahap untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak agar siap melanjutkan pendidikan. Salah satu pembelajaran yang diberikan kepada anak adalah pembelajaran kognitif melalui pengenalan hewan yang memiliki peran penting untuk mengembangkan potensi kecerdasan pada anak. Proses pembelajaran yang selama ini dilakukan menggunakan buku, majalah anak bergambar. Hal tersebut membuat guru harus lebih menarik dalam memberikan pembelajaran supaya anak antusias dan tertarik untuk belajar. Oleh sebab itu akan dibangun aplikasi pengenalan hewan herbivora menggunakan *Augmented Reality*. Aplikasi dibuat menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode ini terdapat alur atau proses meliputi *concept* (konsep), *design* (desian), *material collection* (pengumpulan bahan), *assembly* (perakitan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi). Pembuatan aplikasi dapat berjalan dengan baik menggunakan metode MDLC. Implementasi *Augmented Reality* pada aplikasi pengenalan hewan herbivora berisi 10 hewan herbivora berbentuk 3D dengan nama, deskripsi, dan suara dari hewan tersebut. Aplikasi dilakukan uji fungsionalitas menggunakan *black box testing* yang menghasilkan pengujian fungsi dapat berjalan semua dengan baik tanpa ada error dan pengujian *Usability* dengan *System Usability Scale* menghasilkan nilai skor 86 dengan adjective rating masuk ke dalam best imaginable dan masuk pada peringkat B.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Hewan, MDLC, *Black box Testing*, *System Usability Scale*