

# PENGEMBANGAN *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN TANAMAN LANGKA ENDEMIK INDONESIA BAGIAN BARAT

Oleh

Alfiansyah, NIM 2015051023

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: [alfiansyah@undiksha.ac.id](mailto:alfiansyah@undiksha.ac.id)

## ABSTRAK

Pengembangan *Augmented Reality* Pengenalan Tanaman Langka Endemik Indonesia Bagian Barat merupakan media yang untuk memberikan informasi tentang tanaman langka endemik, khususnya bagian barat Indonesia yang dikonservasi pada tempat wisata Tukad Bantaran Ayung. Media informasi yang digunakan untuk pengenalan tanaman langka pada Tukad Bantaran Ayung masih kurang efektif, sehingga diperlukan sebuah media informasi digital yang lebih efektif, interaktif dan menarik. Dalam penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun serta respon pengguna terhadap media informasi untuk pengenalan tanaman langka endemik Indonesia bagian barat dengan menerapkan *Augmented Reality*.

Metode Penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari tahap *concept* (tahap pengonsepan), *design* (tahap perancangan), *material collecting* (tahap pengumpulan bahan), *assembly* (tahap pembuatan), *testing* (tahap pengujian), dan *distribution* (tahap distribusi). Proses pengumpulan data diawali dengan penyebaran kuisioner mengenai pengetahuan *Augmented Reality* dan Tanaman Langka Endemik Indonesia. Pada tahapan *testing* dilakukan Uji Blackbox serta pengujian lainnya dan mendapatkan nilai Uji Ahli Isi 1.00 yang dikategorikan “Sangat Baik”, Uji Ahli Media 1.00 yang dikategorikan “Sangat Baik”, dan Uji Respon Pengguna mendapatkan respon 94,83% Sangat Positif dan 5,17% positif. Dengan demikian, secara keseluruhan diperoleh hasil bawah pengembangan *Augmented Reality* sebagai media informasi mendapatkan respon sangat baik oleh responden.

**Kata Kunci:** *Augmented Reality*, Tanaman Langka, Tanaman Endemik, MDLC.

# **DEVELOPING AUGMENTED REALITY INTRODUCTION OF RARE PLANTS ENDEMIC TO WESTERN INDONESIA**

**By**

**Alfiansyah, NIM 2015051023**

**Informatics Education Study Program**

**Informatics Engineering Department**

**Engineering and Vocational Faculty**

**Ganesha University of Education**

Email: [alfiansyah@undiksha.ac.id](mailto:alfiansyah@undiksha.ac.id)

## **ABSTRACT**

*Development of Augmented Reality Introduction of Endemic Rare Plants Endemic to Western Indonesia is a medium to provide information about endemic rare plants, especially the western part of Indonesia which is conserved at the tourist spot Tukad Bantaran Ayung. Information media used for the introduction of rare plants in Tukad Bantaran Ayung is still ineffective, so a digital information media that is more effective, interactive and interesting is needed. In this research and development, it aims to determine the design and response of users to information media for the introduction of rare plants endemic to western Indonesia by applying Augmented Reality.*

*The research method used is R&D (Research and Development) with the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) model which consists of the conceptual stage, design, material collecting, assembly, testing, and distribution (distribution stage). The data collection process began with the distribution of questionnaires regarding the knowledge of Augmented Reality and Endemic Rare Plants of Indonesia. At the testing stage, the Blackbox Test and other tests were carried out and obtained a Content Expert Test value of 1.00 which was categorized as "Very Good", the Media Expert Test 1.00 which was categorized as "Very Good", and the User Response Test received a response of 94.83% Very Positive and 5.17% positive. Thus, overall obtained results under the development of Augmented Reality as an information medium received a very good response by respondents.*

**Keywords:** *Augmented Reality, Rare Plants, Endemic Plants, MDLC.*