

**PENGEMBANGAN *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN  
TUMBUHAN OBAT TRADISIONAL SUKU KARO SUMATERA**

Oleh

**Deby Natalia Br Pinem, NIM 2015051015**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik Kejuruan**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Singaraja**

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

**ABSTRAK**

Pengembangan *Augmented Reality* Pengenalan Tumbuhan Obat Tradisional Suku Karo Sumatera merupakan media pengenalan tumbuhan yang dapat dijadikan sebagai obat tradisional yang dapat diakses oleh masyarakat karo. Penggunaan media informasi yang berbasis digital tumbuhan yang dijadikan sebagai obat tradisional masih kurang, hal ini yang menyebabkan banyak masyarakat karo tidak mengetahui tentang tumbuhan yang dapat dijadikan sebagai obat tradisional. Media informasi ini yang akan membantu pengguna untuk mengetahui dan memahami tumbuhan yang dapat dijadikan sebagai obat tradisional. Metode penelitian Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development (R&D)*, dengan model penelitian pengembangan model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang memiliki 6 tahapan dalam pengembangan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Hasil dari perhitungan uji ahli isi dan uji ahli media memperoleh koefisien validitas sebesar 1.00, dengan tingkat validitas “Sangat Tinggi” dan hasil uji respon pengguna dengan 40 orang responden mendapatkan skor rata-rata 81,6 dengan kualifikasi “Sangat Positif” yang artinya responden memiliki pemahaman yang sangat baik terhadap *Augmented Reality* Pengenalan Tumbuhan Obat Tradisional Suku Karo Sumatera. Penelitian ini dapat menjadi media informasi yang bermanfaat bagi masyarakat.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Tumbuhan Obat Tradisional, Suku Karo, dan MDLC

***DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY INTRODUCTION TO  
TRADITIONAL MEDICINAL PLANTS OF THE KARO TRIBE SUMATERA***

**By**

**Deby Natalia Br Pinem, NIM 2015051015**

***Informatics Engineering Education Study Program***

***Informatics Engineering Department***

***Engineering and Vocational Faculty***

***Ganesha University of Education***

**Singaraja**

**Email: [deby.natalia@undiksha.ac.id](mailto:deby.natalia@undiksha.ac.id)**

**ABSTRACT**

*Development of Augmented Reality Introduction to Traditional Medicinal Plants of the Karo Tribe of Sumatra is a media for introducing plants that can be used as traditional medicine that can be accessed by the Karo community. The use of digital-based information media for plants that are used as traditional medicine is still lacking, this is what causes many Karo people to not know about plants that can be used as traditional medicine. This information media will help users to know and understand plants that can be used as traditional medicine. Research method The research method used is the Research and Development (R&D) method, with a research and development model of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model which has 6 stages in development, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The results of the calculation of the content expert test and media expert test obtained a validity coefficient of 1.00, with a validity level of "Very High" and the results of the user response test with 40 respondents got an average score of 81.6 with the qualification "Very Positive" which means that respondents have a very good understanding of Augmented Reality Introduction to Traditional Medicinal Plants of the Karo Tribe of Sumatra. This research can be a useful information media for the community.*

***Keywords: Augmented Reality, Traditional Medicinal Plants, Karo Tribe, and MDLC***