

ABSTRAK

**RIZQI S, PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN Skripsi, Jakarta
: Program Studi Teknik Informatika, FSTI, ISTN, Agustus 2021.**

Kebutuhan akan media interaktif dalam pembelajaran mulai diminati oleh masyarakat luas dan sejalan dengan bertambahnya pemakaian *Smartphone* dimasa pandemi seperti ini *Augmented Reality* (AR) merupakan sebuah media baru dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) anak-anak dalam mengenal planet-planet yang berada dalam Tata Surya dan dapat menangani permasalahan dari media pembelajaran tradisional yang ada saat ini yang di rasakan kurang informatif dan interaktif bagi anak-anak, dari fungsi penggunaan media pendidikan yang dapat memvisualisasikan berbagai objek maupun informasi dapat menimbulkan sifat yang membuat penasaran pada anak didik sehingga anak-anak bisa mulai lebih aktif dalam belajar. Dengan adanya aplikasi teknologi *Augmented Reality* (AR) bertujuan membuat anak-anak dapat membantu memvisualisasikan langsung imajinasi anak tentang planet-planet. Aplikasi pembelajaran multimedia interaktif 3D yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android* ini dibuat dengan *Software* Blender 3D versi 2.93.1, Unity 3D 2019 dan Vuforia 10. Hasil dari penulisan studi ini merupakan penerapan aplikasi pembelajaran *Augmented Reality* simulasi tata surya.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, 3D, Simulasi Tata Surya