

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENGENALAN NAMA-NAMA TULANG PADA
RANGKA MANUSIA MENGGUNAKAN METODE MARKER
BASED PADA SMP NEGERI 1 KELUANG BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MUHAMAD RIZQI MARGIANTO

18.12.0812

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENGENALAN NAMA-NAMA TULANG PADA
RANGKA MANUSIA MENGGUNAKAN METODE MARKER
BASED PADA SMP NEGERI 1 KELUANG BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MUHAMAD RIZQI MARGIANTO

18.12.0812

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN NAMA-NAMA TULANG PADA RANGKA MANUSIA MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED PADA SMP NEGERI 1 KELUANG BERBASIS ANDROID

yang disusun dan diajukan oleh

Muhamad Rizqi Margianto

18.12.0812

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Mei 2023

Dosen Pembimbing,



Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN NAMA-NAMA TULANG PADA RANGKA MANUSIA MENGGUNAKAN METODE MARKER BASED PADA SMP NEGERI 1 KELUANG BERBASIS ANDROID

yang disusun dan diajukan oleh

Muhamad Rizqi Margianto

18.12.0812

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr.
NIK. 190302197

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Mei 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Muhamad Rizqi Margianto**
NIM : **18.12.0812**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENGENALAN NAMA-NAMA TULANG PADA
RANGKA MANUSIA MENGGUNAKAN METODE MARKER
BASED PADA SMP NEGERI 1 KELUANG BERBASIS ANDROID**

Dosen Pembimbing : Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Mei 2023

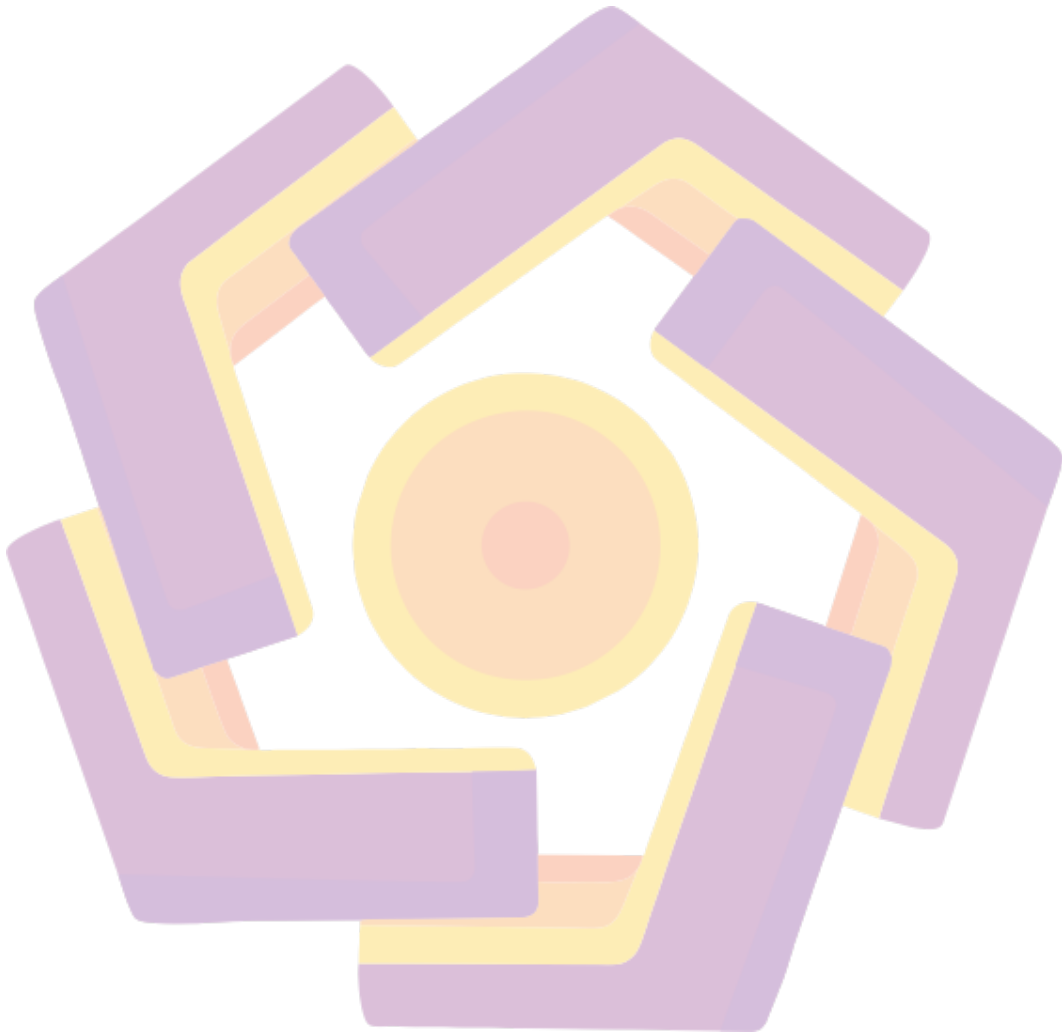
Yang Menyatakan,



MUHAMAD RIZQI MARGIANTO
iv

MOTTO

” Success Is Not Final, Failure Is Not Fatal “



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberi karunia berupa pengetahuan, keyakinan dan kesehatan untuk terus maju melangkah dan mengabdikan segala doa sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Nama-Nama Tulang Pada Rangka Manusia Menggunakan Metode Marker Based Pada SMP Negeri 1 Keluang Berbasis Android”. Penulis sangat senang dan merasa bangga untuk mempersembahkan penelitian ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Universitas AMIKOM Yogyakarta sebagai institusi pendidikan.
3. Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing, penulis berterima kasih karena sudah membimbing dan membantu dalam pengerjaan skripsi serta memberikan masukan penelitian yang diberikan selama ini.
4. Keluarga Almarhum Bapak dan Almarhumah Ibu Saya yang telah mendidik, membiayai dan mengajarkan menjadi pribadi yang sampai saat ini masih memperbaiki diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik.
5. Ibu Rohima selaku guru yang telah membimbing dan mengarahkan jalannya penelitian saya selama di SMP Negeri 1 Keluang hingga selesai.
6. Muhammad Daud, S.Pd., M.Si selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Keluang yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Keluang.
7. Teman dan sahabat kelas Sistem Informasi 05 terdekat yang berjuang bersama dari semester awal hingga semester akhir perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan pada tuhan yang maha esa yang telah memberikan berkat, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Penelitian ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya penelitian ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Prodi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ika Asti Astuti, M.kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
6. Ibu Rohima selaku guru yang telah membimbing dan mengarahkan jalannya penelitian saya selama di SMP Negeri 1 Keluang hingga selesai.
7. Muhammad Daud, S.Pd., M.Si selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Keluang yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Keluang.
8. Teman dan sahabat kelas Sistem Informasi 05 terdekat yang berjuang bersama dari semester awal hingga semester akhir perkuliahan.
9. Dwi Jayati yang selalu memberikan semangat dan mendorong saya untuk segera menyelesaikan skripsi
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Augmented Reality	10
2.2.2 Media Pembelajaran	12
2.2.3 Android	14
2.2.4 Android SDK (<i>Software Development Kit</i>)	15
2.2.5 Vuforia	16

2.2.6 Unity 3D	17
2.2.7 Tulang Rangka Manusia	18
2.2.8 C#.....	19
2.2.9 Blender.....	20
2.3 Metodologi Penelitian.....	21
2.3.1 Analisis Fishbone.....	21
2.3.2 Metode Perancangan.....	21
2.3.3 Testing	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Objek Penelitian.....	26
3.2 Alur Penelitian	26
3.3 Alat dan Bahan.....	29
3.3.1 Data Penelitian	29
3.3.2 Alat/Instrumen	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 <i>Concept</i> (Pengkonsepan)	34
4.1.1 Identifikasi Pengguna	34
4.1.2 Menentukan Konsep	43
4.2 <i>Design</i> (Perancangan Design).....	44
4.2.1 Merancang Storyboard.....	44
4.2.2 Merancang Flowchart	45
4.2.3 Merancang Sitemap	46
4.2.4 Merancang Interface	48
4.3 <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	55
4.3.1 Pengumpulan Gambar 2D.....	55
4.3.2 Pengumpulan objek 3D.....	55
4.4 <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	55

4.4.1 Pembuatan Logo	56
4.4.2 Pembuatan Image Target	56
4.4.3 Pembuatan Objek 3D	68
4.4.4 Pembuatan Interface	78
4.4.5 Konfigurasi Vuforia	85
4.4.6 Pembuatan Aplikasi Menggunakan Unity	87
4.5 <i>Testing</i> (Pengujian)	103
4.5.1 <i>White Box Testing</i>	103
4.5.2 <i>Black Box Testing</i>	106
4.6 <i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	116
BAB V PENUTUP	121
5.1 Kesimpulan	121
5.2 Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	125

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2. 2 Simbol Flowchart.....	22
Tabel 3. 1 Observasi Guru	30
Tabel 3. 2 Observasi Siswa.....	30
Tabel 3. 3 Wawancara Guru	31
Tabel 3. 4 Wawancara Siswa.....	31
Tabel 3. 5 Kuisisioner.....	32
Tabel 3. 6 Bobot Nilai Kuisisioner.....	33
Tabel 4. 1 Observasi Guru	34
Tabel 4. 2 Observasi Siswa.....	35
Tabel 4. 3 Wawancara Guru	36
Tabel 4. 4 Wawancara Siswa.....	38
Tabel 4. 5 Spesifikasi Hardware	41
Tabel 4. 6 Spesifikasi Realme 6.....	42
Tabel 4. 7 Spesifikasi Software	43
Tabel 4. 8 Deskripsi Konsep Aplikasi	44
Tabel 4. 9 StoryBoard.....	44
Tabel 4. 10 Testing Interface	106
Tabel 4. 11 Testing Ar Kamera	108
Tabel 4. 12 Pengujian Ukuran Marker.....	115
Tabel 4. 13 Pertanyaan Kuisisioner.....	117
Tabel 4. 14 Bobot Pilihan Jawaban	118
Tabel 4. 15 Tabel Interval.....	118
Tabel 4. 16 Perhitungan Bobot Nilai Kuisisioner	119

DAFTAR GAMBAR

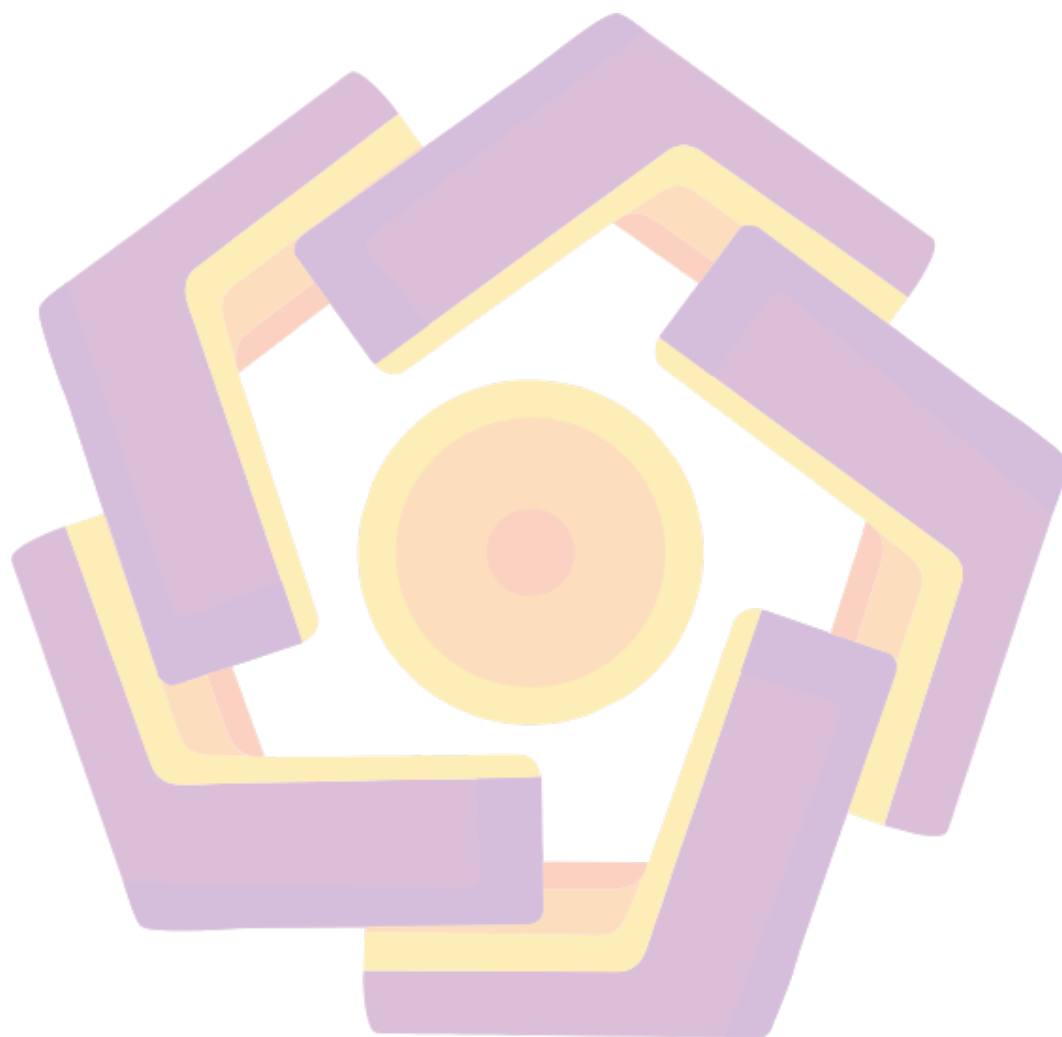
Gambar 2. 1 Ivan Sutherland Menciptakan Sistem AR Pertama.....	11
Gambar 2. 2 Vuforia SDK.....	17
Gambar 2. 3 Tampilan Utama Unity 3D.....	18
Gambar 2. 4 Tulang Rangka Manusia	19
Gambar 2. 5 Tampilan Blender 3D.....	20
Gambar 2. 6 Diagram Fishbone.....	21
Gambar 2. 7 Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle).....	22
Gambar 3. 1 WBS.....	27
Gambar 4. 1 Wawancara Guru	38
Gambar 4. 2 Wawancara Siswa.....	39
Gambar 4. 3 Diagram Fishbone.....	40
Gambar 4. 4 Flowchart	45
Gambar 4. 5 Sitemap	47
Gambar 4. 6 Tampilan Splash Screen.....	48
Gambar 4. 7 Tampilan Loading Screen	48
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Utama	49
Gambar 4. 9 Tampilan Menu AR Kamera.....	49
Gambar 4. 10 Contoh Tampilan Menu Kuis Gambar.....	50
Gambar 4. 11 Contoh Tampilan Menu Kuis Text.....	50
Gambar 4. 12 Tampilan Kuis Pop up Benar	51
Gambar 4. 13 Tampilan Kuis Pop up Salah.....	51
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Pengetahuan	52
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Tulang Pipa	52
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Tulang Ulna.....	53
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Panduan	53
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Tentang.....	54

Gambar 4. 19 Tampilan Menu Keluar	54
Gambar 4. 20 Proses Pembuatan dan Pengeditan Objek 2D	55
Gambar 4. 21 Proses Pembuatan dan Pengeditan Objek 3D	55
Gambar 4. 22 Logo AR Tulang Rangka Manusia	56
Gambar 4. 23 Tampilan Ukuran Kertas	57
Gambar 4. 24 Image Target Tulang Tengkorak	57
Gambar 4. 25 Image Target Tulang Rahang	58
Gambar 4. 26 Image Target Leher	58
Gambar 4. 27 Image Target Tulang Selangka	59
Gambar 4. 28 Image Target Tulang Belikat	59
Gambar 4. 29 Image Target Tulang Dada	60
Gambar 4. 30 Image Target Tulang Rusuk	60
Gambar 4. 31 Image Target Tulang Punggung	61
Gambar 4. 32 Image Target Tulang Pinggul	61
Gambar 4. 33 Image Target Tulang Lengan	62
Gambar 4. 34 Image Target Tulang Pengumpil	62
Gambar 4. 35 Image Target Tulang Hasta	63
Gambar 4. 36 Image Target Pergelangan Tangan	63
Gambar 4. 37 Image Target Tulang Telapak Tangan	64
Gambar 4. 38 Image Target Tulang Ruas Jari Tangan	64
Gambar 4. 39 Image Target Tulang Paha	65
Gambar 4. 40 Image Target Tulang Betis	65
Gambar 4. 41 Image Target Tulang Kering	66
Gambar 4. 42 Image Target Tulang Pergelangan Kaki	66
Gambar 4. 43 Image Target Tulang Telapak Kaki	67
Gambar 4. 44 Image Target Ruas Tulang Ruas Jari Kaki	67
Gambar 4. 45 Objek 3D Tulang Tengkorak	68
Gambar 4. 46 Objek 3D Tulang Leher	68
Gambar 4. 47 Objek 3D Tulang Leher	69
Gambar 4. 48 Objek 3D Tulang Selangka	69
Gambar 4. 49 Objek 3D Tulang Belikat	70
Gambar 4. 50 Objek 3D Tulang Rusuk	70

Gambar 4. 51 Objek 3D Tulang Dada	71
Gambar 4. 52 Objek 3D Tulang Punggung	71
Gambar 4. 53 Objek 3D Tulang Pinggul	72
Gambar 4. 54 Objek 3D Tulang Lengan.....	72
Gambar 4. 55 Objek 3D Tulang Pengumpil	73
Gambar 4. 56 Objek 3D Tulang Hasta	73
Gambar 4. 57 Objek 3D Tulang Pergelangan Tangan.....	74
Gambar 4. 58 Objek 3D Tulang Telapak Tangan.....	74
Gambar 4. 59 Objek 3D Ruas Jari Tangan	75
Gambar 4. 60 Objek 3D Tulang Paha.....	75
Gambar 4. 61 Objek 3D Tulang Betis	76
Gambar 4. 62 Objek 3D Tulang Kering	76
Gambar 4. 63 Objek 3D Tulang Pergelangan Kaki	77
Gambar 4. 64 Objek 3D Tulang Telapak Kaki.....	77
Gambar 4. 65 Objek 3D Tulang Ruas Jari.....	78
Gambar 4. 66 Tampilan Ekspor Objek 3D	78
Gambar 4. 67 Tampilan Logo AR Tulang Rangka Manusia.....	79
Gambar 4. 68 Tampilan Menu Utama	79
Gambar 4. 69 Contoh Tampilan Menu Kuis Text	80
Gambar 4. 70 Contoh Tampilan Menu Kuis Bergambar.....	80
Gambar 4. 71 Tampilan Benar.....	81
Gambar 4. 72 Tampilan Salah	81
Gambar 4. 73 Tampilan Menu Pengetahuan	82
Gambar 4. 74 Contoh Tampilan Menu Pipa.....	82
Gambar 4. 75 Contoh Tampilan Menu Tulang Hasta.....	83
Gambar 4. 76 Tampilan Menu Panduan	83
Gambar 4. 77 Tampilan Menu Tentang.....	84
Gambar 4. 78 Tampilan Menu Keluar	84
Gambar 4. 79 Desain Button.....	85
Gambar 4. 80 Home Login Vuforia.....	85
Gambar 4. 81 Tampilan Target Manager.....	86
Gambar 4. 82 Tampilan Database Vuforia	86

Gambar 4. 83 Tampilan Download Database	87
Gambar 4. 84 Tampilan Awal Unity 3D.....	87
Gambar 4. 85 Tampilan Import Package Unity	88
Gambar 4. 86 Pembuatan Hierarchy Image Target	88
Gambar 4. 87 Pembuatan Image Target	89
Gambar 4. 88 Tampilan Import Objek 3D.....	89
Gambar 4. 89 Pengisian Objek 3D ke Dalam Image Target	90
Gambar 4. 90 Tampilan Canvas Main Menu.....	90
Gambar 4. 91 Tampilan Source Image Background Menu Utama.....	91
Gambar 4. 92 Tampilan Pembuatan Button.....	91
Gambar 4. 93 Tampilan Source Image Button	92
Gambar 4. 94 Tampilan Build Settings	92
Gambar 4. 95 Tampilan Pembuatan Default Icon	93
Gambar 4. 96 Tampilan Pembuatan Splash Screen.....	93
Gambar 4. 97 Tampilan Pembuatan Menu Utama	94
Gambar 4. 98 Tampilan Pembuatan Ar Kamera.....	97
Gambar 4. 99 Tampilan Asset Store Unity 3D.....	98
Gambar 4. 100 Tampilan Website Asset Store Unity 3D.....	98
Gambar 4. 101 Tampilan Download dan Import Asset Store.....	99
Gambar 4. 102 Tampilan Lean Touch	99
Gambar 4. 103 Tampilan Lean Touch	100
Gambar 4. 104 Tampilan Drag Lean Touch Kedalam Objek 3D.....	100
Gambar 4. 105 Tampilan Build Settings	101
Gambar 4. 106 Tampilan Project Settings Aplikasi	101
Gambar 4. 107 Tampilan Project Resolution.....	102
Gambar 4. 108 Tampilan Other Settings	102
Gambar 4. 109 Tampilan Proses Compile	103
Gambar 4. 110 Tampilan Script Ar Kamera.....	104
Gambar 4. 111 Tampilan Script Menu Kuis.....	104
Gambar 4. 112 Tampilan Script Menu Pengetahuan	105
Gambar 4. 113 Tampilan Script Menu Panduan.....	105
Gambar 4. 114 Tampilan Script Menu Tentang	105

Gambar 4. 115 Tampilan Script Menu Keluar	106
Gambar 4. 116 Pengujian Ukuran Marker	115
Gambar 4. 117 Pengujian Aplikasi Terhadap Siswa	116
Gambar 4. 118 Pengisian Kuisisioner	117
Gambar 4. 119 Surat Serah Terima Aplikasi	120



INTISARI

Perananan Teknologi Saat Ini Memiliki Banyak Sekali Manfaat Di Berbagai Bidang Dan Aspek Kehidupan, Salah Satunya Adalah Smartphone. Dengan Pesatnya Perkembangan Teknologi Smartphone Saat Ini, Muncul Teknologi Augmented Reality (Ar) Pada Smartphone. Augmented Reality Adalah Teknologi Yang Menggabungkan Dunia Nyata Dan Dunia Maya Berupa Dua Dimensi Atau Tiga Dimensi Kemudian Di Tampilkan Secara Real Time.

Tujuan Dari Penelitian Ini Adalah Untuk Membantu Dan Memudahkan Siswa Dan Siswi Smp Negeri 1 Keluang Dalam Memahami Pelajaran Biologi Khususnya Pada Materi Nama-Nama Tulang Pada Rangka Manusia. Media Pembelajaran Yang Di Gunakan Saat Ini Sangat Monoton, Yaitu Hanya Melalui Gambar, Buku Atau Mencari Sumber Dari Internet. Sehingga Belum Bisa Memberikan Pemahaman Yang Maksimal Kepada Siswa Dan Siswi.

Dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Ini, Di Harapkan Media Pembelajaran Menjadi Tidak Monoton Serta Siswa Dan Siswi Terpacu Untuk Mengetahui Dan Memahami Lebih Lanjut, Seperti Nama-Nama Tulang Pada Rangka Manusia Dan Keterangan Dari Masing Masing Tulang Rangka Tersebut.

Kata Kunci: Augmented Reality, Nama-Nama Tulang Pada Rangka Manusia, Media Pembelajaran



ABSTRACT

The Role Of Technology Today Has Many Benefits In Various Fields And Aspects Of Life, One Of Which Is A Smartphone. With The Rapid Development Of Smartphone Technology Today, Augmented Reality (Ar) Technology Appears On Smartphones. Augmented Reality Is A Technology That Combines The Real World And The Virtual World In The Form Of Two Dimensions Or Three Dimensions Then Shown In Real Time.

The Purpose Of This Research Is To Help And Make It Easier For Students Of SMP Negeri 1 To Have The Opportunity To Understand Biology Lessons, Especially In The Material Names Of Bones In The Human Skeleton. The Learning Media That Is Used Today Is Very Monotonous, That Is Only Through Pictures, Books Or Searching For Sources From The Internet. So It Has Not Been Able To Provide Maximum Understanding To Students.

By Using This Augmented Reality Technology, It Is Expected The Learning Media To Be Not Monotonous And Students Are Encouraged To Know And Understand More, Such As The Names Of The Bones In The Human Skeleton And The Description Of Each Of The Skeletons.

Keyword: Augmented Reality, Learning Media, Names Of Bones In The Human Skeleton

