

APLIKASI PENGENALAN ALAT KESEHATAN PADA CV. LABOINDO INTIMEDIKA SEMARANG BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) ANDROID

*APPLICATION OF RECOGNITION OF HEALTH TOOLS ON CV. LABOINDO
INTIMEDIKA SEMARANGBASED ON AUGMENTED REALITY (AR) ANDROID*

Andre Setya Mahendra
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
Andrestym2912@gmail.com

ABSTRACT

Android applications are currently developing rapidly. There are many applications that can be downloaded from Google Playstore starting from game applications to introductory or learning applications. This is used to facilitate the public or the user. One of them is the introduction of medical devices, to know more about medical devices the user usually knows through books, the internet or when practicum is deemed ineffective, therefore the right media is needed to introduce medical devices to the community, Augmented Reality (AR) is considered to be the appropriate introduction medium. Augmented Reality (AR) is an environment that incorporates 3-dimensional virtual objects into the real world in a real and original way. The data collection methods used in developing this application are interviewing method, observation method and library method. Prototype method is used for the system development with several stages to understand the information needs from the user, building or repairing mock-up, and user testing mock-up. The programming languages used to implement this application are C# and Java. This application is expected to be an easier form of learning method to attract the community so that they will be able to understand the functions of medical devices.

Keywords: Augmented Reality, Medical Device, Android.

ABSTRAK

Aplikasi *android* saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ada banyak aplikasi yang bisa di *download* di *Playstore* mulai dari aplikasi permainan sampai dengan aplikasi pengenalan atau pembelajaran. Tentu hal tersebut bertujuan untuk mempermudah masyarakat atau *user* dalam menambah wawasan tentang pengenalan alat kesehatan. Untuk mengetahui kegunaan dari alat – alat kesehatan *user* pada umumnya mencari melalui buku, internet ataupun saat praktikum yang berakibat kurang efektif, maka dari itu diperlukan media yang tepat untuk mengenalkan alat kesehatan pada masyarakat. *Augmented Reality* (AR) dinilai dapat membantu sebagai media pengenalan alat kesehatan tersebut. *Augmented Reality* (AR) adalah suatu Aplikasi yang memasukkan objek virtual 3 dimensi ke dalam dunia nyata secara nyata dan tampak asli. Dalam pengembangan aplikasi ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data yang terdiri dari metode wawancara, metode observasi dan metode kepustakaan. Sedangkan untuk metode pengembangan sistem menggunakan metode *prototype* yang memiliki beberapa tahap yaitu melihat kebutuhan informasi user, membangun atau memperbaiki *mock-up* , dan user melihat atau menguji *mock-up*. Dari hasil penelitian menghasilkan Aplikasi Pengenalan Alat Kesehatan Pada CV. Laboindo Intimedika Semarang Berbasis *Augmented Reality* (AR) Android. Untuk mengimplementasikan aplikasi ini penulis menggunakan bahasa pemrograman C# dan Java. Diharapkan aplikasi ini dapat mempermudah dalam hal media pembelajaran, sehingga menarik minat masyarakat agar dapat menambah ilmu dan wawasan fungsi dari alat kesehatan.

Kata Kunci : *Augmented, Reality, Alat, Kesehatan, Android.*