ABSTRAK

Anatomi tubuh manusia adalah ilmu yang mempelajari organ-organ dan kerangka tubuh manusia beserta fungsinya. Rata-rata siswa kelas 5 di SDN Bojongsoang 1 memiliki daya ingat yang pendek dan susah memahami berbagai macam bentuk organ tubuh, fungsi dan cara kerja. Dengan menggunakan teknologi *augmented reality* pembelajaran anatomi tubuh manusia dapat lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa kelas 5 SD dapat memahami berbagai bentuk organ tubuh, fungsi dan cara kerjanya. Metode yang digunakan dalam merancang *user experience* aplikasi yaitu metode *user centered design* yang melibatkan pengguna dalam proses perancangan sistem. Dalam mengukur *usability*, pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM).

Kata kunci : Anatomi Tubuh Manusia , *Augmented Reality, User Centered Design, Quality in Use Integrated Measurement, User Experience,* Siswa Kelas 5 SD, Ilmu Pengetahuan Alam