

ABSTRAK

Lambung merupakan salah satu saluran yang dilewati oleh makanan yang digunakan sebagai media penampungan, pelarutan, dan yang paling terpenting adalah sebagai tempat pencernaan. Siswa sekolah dapat melihat dan mempelajari dengan menggunakan *torso* atau yang disebut alat peraga organ tubuh manusia. Pembelajaran menggunakan *torso* hanya bisa digunakan di sekolah, sedangkan waktu belajar di sekolah hanya sekitar delapan jam. Maka dari itu, media pembelajaran yang *fleksible* perlu untuk dikembangkan kembali.

Banyak media pembelajaran yang telah dibuat dan sudah tersebar luas akan tetapi masih menggunakan alat yang cukup besar dan memakan tempat, maka pada proyek akhir ini telah didesain suatu aplikasi pembelajaran berbasis android menggunakan *augmented reality*. Pada aplikasi ini membutuhkan *marker* untuk proses *scanning* citra.

Berdasarkan hasil survei yang diikuti 63 orang responden didapatkan hasil sebagai berikut. Untuk hasil kepuasan pengguna tercatat sebanyak 3.2% responden menjawab cukup puas, sebanyak 22.2% responden menjawab puas, dan sebanyak 74.6% responden menjawab sangat puas dengan adanya aplikasi pembelajaran lambung ini. Sedangkan untuk hasil kemudahan penggunaan aplikasi tercatat sebanyak 20.6% responden menjawab penggunaan aplikasi pembelajaran lambung ini mudah dan sebanyak 79.4% responden menjawab penggunaan aplikasi pembelajaran lambung ini sangat mudah digunakan.

Kata Kunci: Lambung, *Augmented Reality*