

ABSTRAK

Jamur adalah sumber pangan nabati dengan potensi yang cukup besar dan sering ditemukan di sekitar kita. Namun, beberapa jenis jamur memiliki ciri dan morfologi yang serupa. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibuatlah sebuah aplikasi yang bertujuan sebagai media untuk pengenalan jenis jamur melalui pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR). Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi mengenai jenis jamur disertai dengan visualisasi dalam bentuk objek 3D. Metode penelitian yang digunakan terdiri dari tiga tahap yaitu pengumpulan data, pembuatan produk multimedia, dan evaluasi. Aplikasi pembelajaran jenis jamur ini dibuat menggunakan teknologi *AR marker based on tracking* dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) menurut Luther Sutopo. Berdasarkan hasil pengujian *Black Box*, pengujian sudut, jarak dan intensitas cahaya, aplikasi berfungsi dengan baik. Evaluasi terhadap aplikasi dengan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh rata-rata skor 74,78 dari 32 responden, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini berada dalam kategori “*Acceptable*” untuk *Acceptability Range, Grade C* dalam *Grade Scale*, dan “*Good*” dalam *Adjective Rating*.

Kata Kunci : Jamur, *Augmented Reality*, MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), *System Usability Scale* (SUS)