

PENERAPAN *AUGMENTED REALITY* PADA *SERIOUS GAME* EDUKASI PENYAKIT GIGI

Muhammad Faqih
(12.04.111.000.22)

Pembimbing I : Ari Kusumaningsih, S.T., M.T.

Pembimbing II : Arik Kurniawati, S.Kom., M.T.

ABSTRAK

Jumlah penderita penyakit gigi di Indonesia menurut data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2013 terbilang masih cukup tinggi sebesar 25,9 persen. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan dasar masyarakat Indonesia secara umum terhadap masalah penyakit gigi belum baik. Untuk itu dalam penelitian ini dibuatlah aplikasi *Serious Game* yang berjalan di perangkat Android sebagai media mengenalkan penyakit gigi. Dalam penerapannya, aplikasi ini memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* karena pertumbuhannya yang semakin banyak diminati. Untuk dapat mengetahui seberapa baik aplikasi, maka digunakan pengukuran dengan *User Experience* dan metode Skala *Likert*, dalam metode Skala *Likert* dicari nilai terendah dan tertinggi, nilai Kuartal 1, nilai Median, dan nilai Kuartal 3. Indikator yang digunakan pada uji *User Experience* berupa *Importance*, *Interest*, *Valence*, *Playfulness*, *Impressed*, dan *Enjoy*.

Hasil penelitian dengan menggunakan perhitungan Skala *Likert*, diperoleh jarak antara nilai terendah dan nilai tertinggi yaitu 240-720, untuk nilai Kuartil 1 adalah 360, nilai Median adalah 480, dan nilai Kuartil 3 adalah 600. Kemudian dari hasil uji *User Experience* yang dilakukan kepada 20 responden diperoleh nilai sebesar 677. Nilai ini berada diantara Kuartil 3 dan nilai tertinggi, ini menunjukkan bahwa sikap responden terhadap aplikasi adalah sangat positif.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Edukasi, *Serious Game*, Penyakit Gigi.

APPLICATION OF AUGMENTED REALITY IN SERIOUS GAME OF DENTAL DISEASE EDUCATION

Muhammad Faqih
(12.04.111.000.22)

Supervisor I : Ari Kusumaningsih, S.T., M.T.

Supervisor II : Arik Kurniawati, S.Kom., M.T.

ABSTRACT

The numbers of dental disease sufferers in Indonesia according to the Basic Health Research (Riskesdas) data in 2013 was still quite high at 25.9 percent. This shows that the basic knowledge of Indonesian people towards dental disease problems is not good in general. For that reason, in this study a Serious Game was made that runs on Android devices as a medium to introduce dental disease. In its application, this game utilizes Augmented Reality technology as its growth is increasingly in demand. To be able to find out how well the application is, then the measurement is used with User Experience and Likert Scale methods, the lowest and highest scores are obtained in the Likert Scale method, the 1st Quartile score, the Median score, and the 3rd Quartile score. The indicators used in the User Experience test are Importance, Interest, Valence, Playfulness, Impress, and Enjoy.

The results of this study using the calculation of Likert Scale, obtained the distance between the lowest and the highest score is 240-720, the 1st Quartile score is 360, the Median score is 480, and the 3rd Quartile score is 600. And the results of User Experience tests conducted to 20 respondents obtained 677 score. This score is between the 3rd Quartile and the highest score, this indicates that the attitude of the respondents to the game is very positive.

Keywords: Augmented Reality, Education, Serious Game, Dental Disease.