

LAPORAN SKRIPSI

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI AUGMENTED
REALITY**

**PADA MATA PELAJARAN FARMASETIKA UNTUK
MENINGKATKAN
KETRAMPILAN PRAKTIKUM PERACIKAN OBAT**



DISUSUN OLEH:
YOSEF PANDU HADI WIJAYA
17.N2.0009

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2024

LAPORAN SKRIPSI
DESAIN DAN IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY
PADA MATA PELAJARAN FARMASETIKA UNTUK
MENINGKATKAN
KETRAMPILAN PRAKTIKUM PERACIKAN OBAT

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komputer



YOSEF PANDU HADI WIJAYA

17.N2.0009

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG

2024

ABSTRAK

Keterampilan praktik farmasetika merupakan salah satu kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh siswa sekolah kejuruan farmasi. Hasil obat yang diracik dapat menjadi tolak ukur dari tingkat kompetensi seorang farmasis tentang tata cara produksi obat secara tradisional. Keterbatasan tempat, bahan baku, dan standar pengawasan hasil praktik dapat menjadi penghambat farmasis untuk mengembangkan keterampilannya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi permainan Augmented Reality yang bertemakan ilmu farmasetika yang ditujukan untuk membantu dan melatih siswa sekolah kejuruan farmasi dalam melakukan praktikum secara virtual.

Kata kunci: Augmented Reality, Farmasi, Pendidikan, Obat, Unity, Video Game.



ABSTRACT

Pharmaceutical practical skills are one of the fundamental abilities that pharmacy vocational school students must possess. The quality of compounded medications can serve as a benchmark for a pharmacist's competence in traditional drug production procedures. Limitations in space, raw materials, and standardized supervision of practice outcomes can hinder pharmacists from developing their skills. This research aims to develop an Augmented Reality game application themed around pharmaceutical science to assist and train pharmacy vocational school students in conducting virtual practical exercises.

Keywords: Augmented Reality, Pharmacy, Education, Medication, Unity, Video Game.

