

A. Judul : Design and Implementation Virtual Reality for TOGA Plants

B. Latar Belakang

Bangsa Indonesia memiliki kekayaan alam yang sangat melimpah salah satunya adalah Tanaman Obat Keluarga (TOGA). Tanaman ini seringkali dimanfaatkan untuk pengobatan secara tradisional. masyarakat luas cenderung memiliki pengetahuan yang kurang tentang tanaman obat dan juga kurang mengetahui kegunaan tanaman obat[1].

Media informasi mengenai TOGA di Indonesia merupakan suatu sisi dari permasalahan minimnya pengetahuan mengenai TOGA. Namun, saat ini belum banyak teknologi pembelajaran yang menarik terkait TOGA. Salah satu sarana alternatif dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan teknologi digital yang tidak hanya melalui gambar dan teks saja namun bisa juga dilakukan melakukan suatu interaksi.

Virtual Reality (VR) adalah sebuah teknologi yang membuat pengguna berinteraksi dengan lingkungan yang ada di dalam dunia maya yang disimulasikan oleh computer [2]. VR bekerja dengan memanipulasi otak manusia sehingga seolah-olah merasakan berbagai hal yang virtual terasa seperti hal yang nyata dan pengguna bisa tergiring ke dunia virtual yang sama sekali tidak tersentuh dengan dunia nyata[3].

C. Metode Penelitian

3.1. Studi Literatur

Kegiatan ini dilakukan dengan mencari materi penunjang dari buku. Bahan-bahan yang dicari meliputi hal hal sebagai berikut:

- Studi Teknologi

Yaitu mengenai teknologi yang yang bisa dikembangkan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif terhadap TOGA Plants.

- Pengumpulan data tentang pengetahuan masyarakat mengenai TOGA Plants dan juga melakukan beberapa studi literatur yang berkaitan dengan TOGA Plants.

- Proses ini dilakukan dengan cara studi literatur dan pengamatan kondisi masyarakat di lingkungan penulis. Studi literatur ini berasal dari pendapat-pendapat di website, forum, hingga dari data-data yang ada pada jurnal ilmiah tentang TOGA plants.

3.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi dari pemodelan sistem yang dilakukan untuk pembuatan 3D Modelling TOGA Plants. Dalam hal ini TOGA Plants tersebut akan dibuat media pembelajaran Interaktif menggunakan Virtual Reality.

3.3. Perancangan Media Pembelajaran dan Deteksi VR

Perancangan media pembelajaran interaktif pada TOGA Plants pada minimum spesifikasi komputer serta penggunaan Oculus Rift

3.4. Diagram Alur

D. Harapan

Harapan yang ingin dicapai dari usulan judul berikit ini adalah :

- a) Membuat media informasi interaktif tentang TOGA plants.
- b) Mengenalkan TOGA plants kepada masyarakat luas.

E. Referensi

[1] Yulianto Susilo, Pengetahuan Masyarakat Tentang Tanaman Obat,

[2]

[3] <https://socs.binus.ac.id/2018/11/29/virtual-reality/>

F. Dosen Pembimbing

- a. Dosen Pembimbing 1 : Artiarini Kusuma Nurindiyani, S.ST., MT.
- b. Dosen pembimbing 2 : Fardani Anisa Damastuti, S.ST., MT.