

Abstrak

Berkembangnya teknologi sistem pembelajaran memungkinkan kita untuk memasukan berbagai konten kedalamnya, salah satu aplikasi *Augmented Reality* yang dapat menampilkan Objek Tata Surya secara 3D. *Storytelling* menjadi suatu bentuk pembelajaran aplikasi yang efisien karena sebelumnya pengguna tidak dapat langsung memakainya tetapi diceritakan dahulu cerita/alurnya. Metodologi yang digunakan dalam membangun aplikasi adalah metodologi *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Analisis yang dilakukan antara lain dengan melakukan penelitian dan pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi. Pembuatan model 3D ini menggunakan *software Blender*. Hasil analisis dan pembangunan aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan efektivitas bagi pengguna dalam memvisualisasikan Desain 3D pada aplikasi *Augmented Reality* Sistem Tata surya.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Desain 3D, Sistem Tata Surya, *Storytelling*