

APLIKASI PENGENALAN INFORMASI OBJEK BERSEJARAH PADA MUSEUM DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : MUSEUM KERATON SUMENEP JAWA TIMUR)

Noer Indra Afriansya
(160431100003)

Pembimbing 1 : Miftachul Ulum, S.T., M.T.
Pembimbing 2 : Riza Alfita, S.T., M.T.

ABSTRAK

Museum Keraton Sumenep merupakan salah satu destinasi yang kaya akan situs budaya dan peninggalan benda-benda bersejarah pada zaman dahulu. Terdapat banyak jenis benda bersejarah yang tersimpan di dalam museum Keraton Sumenep ini. Namun, pada kenyataannya informasi yang terkandung di dalam setiap benda bersejarah belum dapat tersampaikan dengan jelas. Hal ini dikarenakan kurangnya pemandu wisata pada museum Keraton Sumenep dan tidak ada nya teks yang berisi informasi benda yang ditampilkan di dalam etalase. Aplikasi KeratonKu dihadirkan sebagai pemecahan masalah dimana dengan aplikasi ini dimanfaatkan sebagai pengganti pemandu wisata untuk memberikan informasi terkait benda bersejarah yang ada di dalam museum keraton sumenep dalam bentuk teks dan audio atau suara dengan memanfaatkan teknologi augmented reality di dalamnya. Hasil pengujian kesesuaian fungsi secara keseluruhan pada aplikasi KeratonKu ini mendapatkan hasil 100% setiap fungsi yang ada di dalam aplikasi dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan kegunaannya. Pengujian yang dilakukan yaitu pengujian TAM (Technology Acceptance Model) dimana dengan pengujian ini didapatkan hasil berdasarkan survey yang dilakukan pada user sebesar 85% persepsi kegunaan, persepsi kemudahan sebesar 77%, persepsi intensi sebesar 67%, dan persepsi penggunaan sesungguhnya sebesar 75%. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan jika aplikasi KeratonKu sudah dapat diterima oleh para penggunanya dengan mempertimbangkan beberapa persepsi model technology acceptance model (TAM).

Kata kunci : Museum, Aplikasi, *Augmented Reality*

**APPLICATION OF INTRODUCTION TO HISTORY OBJECT INFORMATION IN
MUSEUM USING ANDROID-BASED AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY
(CASE STUDY: SUMENEP KERATON MUSEUM OF EAST JAVA)**

Noer Indra Afriansya
(160431100003)

Pembimbing 1 : Miftachul Ulum, S.T., M.T.
Pembimbing 2 : Riza Alfita, S.T., M.T.

ABSTRACT

Sumenep Palace Museum is a destination that is rich of cultural sites and relics of historical object in ancient times. There are many types of historical objects saved in the Sumenep Palace Museum. However, in reality the information contained in each historical objects cannot be conveyed clearly. This due to the lack of tour guides at the Sumenep Palace Museum and there is no text containing information on objects displayed in the storefront. The KeratonKu application is presented as a solution to this problem, with this application is used as a substitute for a tour guide to provide information related to historic objects that exist in the Sumenep Palace Museum, the information can be displayed in text and audio by utilizing augmented reality technology in it. The overall function suitability test results that keratonKu get 100% results every function in the application can run with its use. The next test is TAM (Technology Acceptance Model) where the results obtained based on a survey on the users. About 85% perceptions of usability, 77% perceptions of convenience, 67% intention perceptions, and 75% perceptions of actual use. With these results It can be concluded if the KeratonKu application has been accepted by its users.

Keywords : Museum, Applications, Augmented Reality

