

ABSTRAK

PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK KOLEKSI KAIN TAPIS (STUDY KASUS: UPTD MUSEUM NEGERI PROVINSI LAMPUNG)

Utilization Of Augmented Reality Technology For Tapis Fabric Collection (Case Study: Uptd State Museum Lampung Province)

Oleh

**Rida Alifah
16311286**

Museum Lampung menyajikan berbagai koleksi zaman prasejarah dan masa sejarah sebagai bukti dari masa lalu kuno. Seluruh koleksi Museum Lampung berjumlah sekitar 4.754 buah yang diklasifikasikan menjadi 10 kelompok yaitu, geologi, biologi, etnografi, arkeologi, koleksi bersejarah, numismatik/heraldik, Philological, ceramological, seni, dan teknologi. Museum Lampung sampai dengan saat ini belum memiliki data terkait dengan koleksi kain yang dibuat secara digital. Oleh karena itu, bila ingin ada masyarakat yang ingin mengakses data tentang koleksi kain Tapis, maka yang bersangkutan harus datang ke museum atau datang ke perpustakaan dimana buku-buku tentang koleksi kain Tapis Museum Lampung tersedia.

Metode dalam penelitian ini adalah MDLC dengan pengujian sistem yaitu ISO 25010. Hasil penelitian ini adalah membangun suatu aplikasi *Augmented Reality* (AR). AR memiliki salah satu kelebihan antara lain yaitu dapat mengimplementasikan secara luas dalam berbagai media. Seiring berkembangnya teknologi tersebut penggunaan teknologi AR pada proses menggunakan gambar ke dalam bentuk animasi 3D yang menarik untuk membantu mempermudah dan memperluas penyebaran informasi tentang Koleksi Museum Tekstil Kain Tapis sebagai salah satu Kebudayaan Lampung. Aplikasi AR Tapis tersebut dibangun dengan alasan agar dapat diakses oleh semua kalangan yang ingin mengetahui tentang Kain Tapis sebagai salah Kebudayaan yang dimiliki Museum Lampung.

Kata Kunci : Koleksi Tapis, *Augmented Reality*, MDLC, ISO 25010