

**ABSTRAK**  
**PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI MUSEUM  
SEJARAH (SI MUJA) BERBASIS *AUGMENTED REALITY*  
DENGAN METODE *WATERFALL***

**(STUDI KASUS : MUSEUM SRI BADUGA BANDUNG)**

Oleh

**Khaerul Umam**

**1202154148**

Dalam mendukung perkembangan museum di Indonesia pemanfaatan IT sangat diperlukan sebagai perantara penyampaian informasi yang lebih mudah dan efisien guna meminimalisir aspek kesalahan manusia dan meningkatkan keinginan belajar dari setiap individu. Museum saat ini bertujuan untuk menyampaikan misi edukasi dan rekreasi kepada masyarakat. Kemudahan yang diperoleh pengunjung museum adalah disediakan berbagai media yang banyak memberikan informasi.

Museum Sri Baduga Bandung merupakan museum yang menyediakan edukasi tentang koleksi – koleksi benda – benda bersejarah dan perkembangan kehidupan yang ada di daerah Jawa Barat. Pada saat ini Museum Sri Baduga Bandung belum menerapkan teknologi untuk mendukung pembelajaran atau edukasi mengenai artefak – artefak yang ada di museum. Hal ini menjadi salah satu penyebab minat masyarakat untuk datang ke museum menurun. Salah satu solusi atas permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan teknologi untuk media pembelajaran yaitu dengan menggunakan *Augmented Reality*.

*Augmented Reality* merupakan salah satu wujud alternatif media pembelajaran, diharapkan dalam kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik bagi pelajar atau mahasiswa dan hal ini akan meningkatkan jumlah kunjungan serta pengalaman dari para pengunjung museum. Dalam pengembangannya menggunakan metode *waterfall* karena metode ini dianggap cocok dan sering digunakan untuk pengembangan aplikasi berbasis *Augmented Reality*. Sistem Informasi dengan menggunakan teknologi berbasis *Augmented Reality* dengan metode pengembangan *waterfall*. Sehingga hasil akhir dari Sistem Informasi ini dapat membantu pengunjung dalam mengenal artefak – artefak yang ada di museum dengan lebih menarik.

Kata Kunci : *Augmented Reality, Museum, Media Pembelajaran*