

ABSTRAK

Museum Sultan Mahmud Badaruddin II yang berada di kota Palembang yang memiliki koleksi sekitar 1042 benda-benda bersejarah mulai dari bekas peninggalan kerajaan Sriwijaya, kesultanan Palembang, hingga masa kolonial penjajahan. Memiliki masalah dengan tingkat kepuasan pengunjung terhadap museum dikarenakan kurangnya informasi dalam mencari arah dan tujuan sehingga membuat pengunjung yang datang perorangan merasa kebingungan dalam mengidentifikasi lokasi tersebut. Oleh karena itu Museum Sultan Mahmud Badaruddin II memerlukan media informasi yang dapat membantu pengunjung dalam mengidentifikasi lokasi, salah satunya melalui *environment graphic design* terutama dalam hal *signage*. Untuk mendapatkan data lapangan yang akurat dan mendalam dari permasalahan tersebut, penggunaan metode kualitatif yang melalui pendekatan studi pustaka, observasi, wawancara dan kuesioner. Adapun metode analisis yang digunakan adalah metode analisis matriks. Diharapkan dengan hasil perancangan tugas akhir ini mampu menjadi media yang bermanfaat bagi para pengunjung untuk mengidentifikasi lokasi serta meningkatkan kepuasan pengunjung ketika berkunjung ke Museum Sultan Mahmud Badaruddin II.

Kata Kunci: Grafis Lingkungan, Remaja, Museum SMB II