

***AUGMENTED REALITY* ISTANA SEKALA BRAK LAMPUNG BERBASIS
ANDROID**

Oleh :

YOGA NURKHOLISH SETYA

1811010026

ABSTRAK

Pada penelitian ini teknologi *Augmented Reality* akan diterapkan sebagai media informasi kebudayaan dan pengetahuan untuk memperkenalkan Istana Sekala Brak Lampung yang merupakan salah satu cagar budaya dari suku Lampung, Sumatra berbasis *Android*. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini metode *Multimedia Development Life Cycle*. Aplikasi ini berisikan informasi sejarah Kerajaan Sekala Brak, informasi gambar bentuk bangunan Istana Sekala Brak dalam bentuk 3D, dan *marker* sebagai media yang akan menampilkan tampilan 3D *Augmented Reality*, serta dapat menjalankan simulasi lokasi atau *Virtual Tour* sehingga pengguna dapat merasakan seperti berada di tempat aslinya. Objek 3D yang dihasilkan dibuat menggunakan aplikasi *SketchUp*, kemudian pembuatan aplikasi dilanjutkan menggunakan *Unity3D*. Hasil dari aplikasi ini dapat dimanfaatkan kepada siswa pelajar, mahasiswa, masyarakat umum, khususnya masyarakat suku Lampung sebagai media yang interaktif dalam mengenal Bangunan Istana Sekala Brak dan juga sejarah Kerajaan Sekala Brak .

Kata kunci : *Augmented Reality, Marker, Android, Sekala Brak, MDLC, Virtual Tour.*

**AUGMENTED REALITY BASED ANDROID APPLICATION FOR
ISTANA SEKALA BRAK LAMPUNG**

**By:
YOGA NURKHOLISH SETYA
1811010026**

ABSTRACT

This research aims to apply Augmented Reality technology as a cultural and educational information medium to introduce Istana Sekala Brak Lampung, one of the cultural heritage sites of the Lampung tribe, Sumatra, based on Android. The software development method used in this research is the Multimedia Development Life Cycle method. This application contains historical information about the Sekala Brak Kingdom, 3D building models of Istana Sekala Brak, and markers as a medium to display the 3D Augmented Reality. Additionally, it allows users to simulate the location or take a virtual tour so that users can experience being in the original location. The 3D objects are created using SketchUp, and the application is developed using Unity3D. The application can be used by students, scholars, and the general public, especially the Lampung tribe, as an interactive medium to learn about Istana Sekala Brak and the history of the Sekala Brak Kingdom.

Keywords: *Augmented Reality, Marker, Android, Sekala Brak, MDLC, Virtual Tour.*