

INTISARI

VISUALISASI MUSEUM TRANSMIGRASI LAMPUNG MENGUNAKAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*

Oleh :

Deni Juniawan

2211019012P

denijuniawan087@gmail.com

Indonesia memiliki sejarah transmigrasi yang panjang dan penting dalam pembangunan nasional. Lampung merupakan salah satu provinsi yang memiliki sejarah transmigrasi yang kaya, namun pemahaman masyarakat tentang transmigrasi dan sejarahnya masih terbatas. Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang sejarah transmigrasi di Lampung adalah melalui pendekatan visual. Museum merupakan tempat yang tepat untuk menyajikan informasi sejarah secara menarik dan interaktif. Namun, saat ini Museum Transmigrasi Lampung masih menggunakan panel informasi statis, yang mungkin kurang menarik bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi.

Berdasarkan masalah tersebut maka penulis membuat sebuah aplikasi museum transmigrasi lampung menggunakan teknologi *Augmented Reality (AR)* yang berfungsi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dalam memahami sejarah transmigrasi lampung. Didalam pembuatan aplikasi ini menggunakan beberapa tools antara lain *unity*, *sketchup*, *vuforia* dan *photoshop*. Penelitian ini menggunakan metode MDLC yang terdiri dari tahapan *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution*. Hasil pengujian *Blackbox* menunjukkan bahwa semua fitur berjalan dengan baik sesuai fungsinya, di berbagai versi platform Android.

Kata kunci : Museum Transmigrasi , *Augmented Reality, Unity, MDLC, Blackbox*

ABSTRACT

VISUALIZATION OF LAMPUNG TRANSMIGRATION MUSEUM USING AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY

By :

Deni Juniawan

2211019012P

denijuniawan087@gmail.com

Indonesia has a long and significant history of transmigration in its national development. Lampung is one of the provinces with a rich transmigration history, yet public understanding of transmigration and its history remains limited. One way to enhance public understanding of Lampung's transmigration history is through a visual approach. Museums are an ideal place to present historical information in an engaging and interactive manner. However, the Lampung Transmigration Museum currently relies on static information panels, which may not appeal to younger generations who are more familiar with technology.

To address this issue, the author developed a Lampung Transmigration Museum application using Augmented Reality (AR) technology to enhance visitors' experiences in understanding the history of transmigration in Lampung. The development of this application utilized several tools, including Unity, SketchUp, Vuforia, and Photoshop. This research employed the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method, which consists of the stages of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. The results of Blackbox testing indicate that all features function well across various versions of the Android platform.

Key Words : Transmigration Museum, Augmented Reality, Unity, Blackbox.

