

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN OBJEK BERSEJARAH PADA MUSEUM RA. KARTINI DI REMBANG

*(IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY AS A MEDIUM OF INTRODUCTION
TO HISTORIC OBJECTS IN RA MUSEUM. KARTINI IN REMBANG)*

Indriana Novitasari

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

Universitas Semarang

iindrinovi20@gmail.com

ABSTRACT

RA Kartini Rembang Museum is located at Jalan Gatot Subroto No.8, Rembang. The building, which is dominated by green and white, actually stores a collection of RA Kartini's redundant items, such as a bed, a private bath, a place for herbs, a dining table, a sewing machine, a mortar, a dressing mirror, and a table to care for babies. There is also a room that contains various works of the national hero, including the book "Out of the Dark, the Light". The number of visitors to the museum is decreasing due to lack of information, lack of promotion of RA Kartini's heritage causes fewer tourist visits to the museum. Information about the collection of historical objects in the RA Kartini museum can only be found on the paper near the collection of historical objects. To make it easier for visitors to find information about these historical objects, an application with Augmented Reality (AR) technology was built. This application development uses software such as Unity 3D, Vuforia Engine 9.3, Android, QR Code, and Blender, while the programming language used is C#. The method used in this research is the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method. This research produces an Android-based Augmented Reality application that can display information in the form of text, 2D, and 3D images along with sounds about historical objects in the RA Museum. Kartini.

Keywords : Museum RA.Kartini, Augmented Reality, Vuforia Engine 9.3, Unity 3D

ABSTRAK

Museum RA Kartini Rembang terletak di Jalan Gatot Subroto No.8, Rembang. Bangunan yang didominasi warna hijau putih ini ternyata menyimpan koleksi barang pribadi milik RA Kartini, seperti tempat tidur, bathup pribadi, tempat jamu, meja makan, mesin jahit, lesung, cermin rias dan juga meja untuk merawat bayi. Di sana juga terdapat ruang yang berisi berbagai karya dari pahlawan nasional itu, diantaranya adalah buku "Habis Gelap Terbitlah Terang". Pengunjung museum semakin berkurang karena kurangnya informasi, kurangnya promosi tentang sejarah peninggalan RA Kartini menyebabkan kurangnya kunjungan wisata ke museum. Informasi tentang koleksi benda bersejarah di museum RA Kartini hanya terdapat pada kertas di dekat koleksi benda bersejarah tersebut. Untuk mempermudah pengunjung mengetahui informasi tentang benda bersejarah tersebut maka dibangun aplikasi dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). Pembangunan aplikasi ini menggunakan beberapa *software* seperti Unity 3D, Vuforia Engine 9.3, Android, *QR Code* dan Blender sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan yaitu C#. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Penelitian ini menghasilkan aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android yang dapat menampilkan informasi berupa teks, gambar 2D dan 3D beserta suara tentang benda bersejarah di Museum RA. Kartini.

Kata Kunci : Museum RA.Kartini, *Augmented Reality*, Vuforia Engine 9.3, Unity 3D