

Abstrak

AR atau biasa yang dikenali dengan *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia virtual yang dibuat menggunakan komputer sehingga menciptakan jarak yang tipis antara keduanya. Dengan bantuan dari teknologi *Augmented Reality* lingkungan nyata disekitar kita menjadi dapat berinteraksi dalam bentuk virtual. Berbagai informasi mengenai obyek serta lingkungan disekitar kita dapat ditambahkan kedalam sistem *Augmented Reality* yang kemudian berbagai informasi tersebut dapat ditampilkan oleh teknologi *AR* seolah-olah informasi tersebut ditampilkan dilingkungan nyata. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk membantu Museum Ndalem Gondosuli dalam menciptakan keunikan dalam memasarkan produk mereka dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* yang disertai dengan tampilan desain antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna yang memenuhi prinsip-prinsip dalam dunia *UI/UX (User Interface/User Experience)*. Kemudian, aplikasi ini dapat digunakan melalui sistem *android*, aplikasi *AR* ini akan mendeteksi gambar yang akan dijadikan sebagai *target/marker*, lalu itu obyek 3D berbentuk animasi manusia yang menggunakan baju batik akan muncul diatas *target/marker* dan kemudian animasi tersebut dapat menjelaskan mengenai kain batik yang dipilih menggunakan media suara (*audio*). Dan untuk penjelasan yang lebih lengkap dapat diperoleh melalui media tulisan.

Kata Kunci: Desain *UI/UX*, *Augmented Reality*