

ABSTRAK

Augmented Reality adalah teknologi yang memproyeksikan objek *virtual* ke dalam objek nyata secara *real time*. Perkembangan *Augmented Reality* sudah banyak berkontribusi dalam berbagai macam bidang salah satunya pada bidang edukasi. Ketika berkunjung ke museum terdapat berbagai macam benda bersejarah namun minimnya informasi yang disajikan dapat menurunkan minat pengunjung untuk mempelajarinya.

Proyek akhir kali ini mengambil studi kasus di museum Sri Baduga Bandung, koleksi museum yang di jadikan objek *virtual Augmented Reality* adalah alat musik tradisional karena benda tersebut masih minim informasi sehingga pengunjung kurang tertarik untuk mempelajarinya. Maka dibuatlah aplikasi *Augmented Reality*, menggunakan kamera *smartphone* yang diarahkan ke sebuah *marker* untuk menampilkan objek 3D pada layar *smartphone*, dan menampilkan informasi dari benda yang ditampilkan, pengunjung juga dapat mengetahui suara dan video orang yang sedang memainkan alat musik yang tersaji dalam aplikasi ini. aplikasi ini menampilkan koleksi alat musik tradisional yaitu Angklung, Terbang, Cemplung, Kecapi, Tarawangsa, Suling, dan Karinding.

Berdasarkan pengujian yang sudah dilakukan, semua fitur dan sistem yang ada pada aplikasi sudah berjalan dengan baik, hasil pengujian delay pada sudut, jarak, dan kualitas kamera *smartphone* yang dilakukan pada pengambilan gambar *Marker* dengan jarak 20 cm dan sudut 0° sebagai kondisi yang menghasilkan rata-rata delay paling kecil. Survey manfaat aplikasi hasil MOS terbaik dengan nilai sebesar 4,51 sedangkan Survey fungsi fitur aplikasi hasil MOS terbaik dengan nilai sebesar 4,43.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Museum, Alat Musik, *Android*