

ABSTRAK

Tari Topeng Cirebon merupakan salah satu kesenian tradisional yang perlu dilestarikan, namun minat generasi muda terhadap budaya ini semakin menurun akibat kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pengenalan budaya tari topeng Cirebon berbasis *Augmented Reality (AR)* dengan menggunakan metode *Scrum* sebagai pendekatan pengembangan perangkat lunak. Aplikasi ini dirancang dengan fitur utama berupa pemindaian *marker* untuk menampilkan objek 3D lima karakter topeng Cirebon, materi penjelasan, dan kuis interaktif sebagai bentuk evaluasi. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan *Scrum* yaitu *product backlog*, *sprint planning*, *daily scrum*, *sprint review*, dan *sprint retrospective* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box* untuk memastikan bahwa setiap fitur berjalan sesuai dengan fungsinya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan dengan baik dan aplikasi dapat menampilkan konten budaya secara efektif, interaktif, serta mudah dipahami oleh pengguna. Implementasi metode *Scrum* dalam proses pengembangan juga memberikan efisiensi dan fleksibilitas dalam manajemen tugas dan waktu pengerjaan. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi sarana edukatif yang inovatif dalam mengenalkan budaya tari topeng Cirebon kepada generasi muda secara digital dan menarik.

Kata Kunci: budaya, tari topeng cirebon, augmented reality, aplikasi edukatif, scrum, interaktif