

ABSTRAK

Yayasan Graha Dhuafa masih memanfaatkan kalender konvensional sebagai media penyampaian informasi. Untuk meningkatkan daya tarik dan interaktivitas media tersebut, dikembangkan aplikasi Augmented Reality (AR) berbasis marker yang dapat menampilkan informasi yayasan dan profil ilustrator secara visual. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), serta mampu mendeteksi 12 marker ilustrasi guna memunculkan berbagai fitur interaktif. Hasil User Acceptance Testing (UAT) menunjukkan nilai rata-rata 4,29 yang termasuk dalam kategori Sangat Puas, mengindikasikan respon positif terhadap antarmuka, kemudahan navigasi, dan kejelasan menu. Sementara itu, Blackbox Testing pada 24 skenario pengujian memperlihatkan bahwa sebagian besar fungsi berjalan sesuai harapan, dengan catatan perlunya optimalisasi performa pada perangkat tertentu dan penyesuaian skala antarmuka. Secara keseluruhan, aplikasi ini telah memenuhi tujuan penelitian dengan tingkat kepuasan pengguna yang sangat baik.

Kata kunci: Yayasan Dhuafa, Augment Reality, metode MDLC, animasi Live2D, User Acceptance Testing (UAT)