

ABSTRAK

PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK TRADISIONAL GAMELAN BERBASIS ANDROID

Oleh

Nizar Tanfidi Asyhari

17102160

Indonesia mempunyai beragam suku, ras, adat dan budaya yang tersebar luas dari Sabang sampai Merauke. Budaya di Indonesia sangatlah penting untuk dilestarikan, demi menjaga kearifan lokal yang sudah menjadi identitas Indonesia di mata dunia. Kebudayaan yang sangatlah banyak membuat beberapa orang, terutama siswa-siswi sekolah dasar merasa kesulitan untuk mengenalinya, seperti kesenian tradisional. Kesenian tradisional Indonesia contohnya seperti Tari Tradisional, Lagu Daerah, dan Alat Musik Tradisional, dimana salah satu contoh alat musik tradisional Indonesia adalah Gamelan. Perkembangan teknologi saat ini sudah semakin pesat, sesuatu yang dulu terlihat tidak mungkin terjadi, namun nyatanya sekarang itu semua mungkin terjadi, dimana salah satunya yaitu sebuah teknologi yang mampu menampilkan benda 3D dari benda 2D (*marker*) yang disebut dengan *Augmented Reality (AR)*. Keberadaan teknologi *Augmented Reality (AR)* dengan potensi yang dimilikinya, diharapkan mampu dijadikan sebagai media pembelajaran dan dapat mempermudah proses belajar siswa-siswi sekolah dasar, terutama bagi yang belum mengenal Gamelan tersebut, sehingga warisan budaya Indonesia ini masih bisa dilanjutkan secara turun-temurun, karena termasuk sebagai tanggung jawab kita sebagai generasi penerus bangsa. Dalam proses pembuatan aplikasi tersebut, menggunakan sebuah metode untuk menerapkan teknologi *Augmented Reality (AR)* yaitu metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Metode yang didalamnya terdapat beberapa alur atau proses seperti *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (perakitan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi). Pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi ini antara lain yaitu pengujian fungsionalitas dengan metode *Black Box Testing*, dan pengujian *Usability* dengan metode *System Usability Scale*. Hasil dari pengujian menggunakan SUS memperoleh nilai rata-rata 85,56, dengan nilai tersebut mendapatkan grade *Excellent*.

Kata kunci : Gamelan, *AR*, Metode MDLC, *System Usability Scale*, *Black Box Testing*