

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Implementasi Augmented Reality sebagai Media  
Informasi Koleksi Museum Popa-Eyato Provinsi  
Gorontalo.





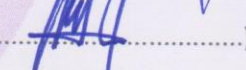
Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 06 April 2022  
Waktu : 13.00 s/d 15.00 WITA

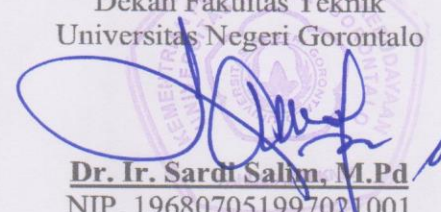
**Oleh**

Nama : Wirahman Salsabil Husain  
NIM : 531417022

### Penguji Skripsi

Penguji 1	: <u>Sitti Suhada, S.Kom., MT</u> NIP. 197805282003122003	(.....  )
Penguji 2	: <u>Tajuddin Abdillah, S.Kom., M.Cs</u> NIP. 197812082003121002	(.....  )
Penguji 3	: <u>Alfian Zakaria, S.Si., M.T</u> NIP. 197903312012121001	(.....  )
Penguji 4	: <u>Lanto Ningrayati Amali, M.Kom., Ph.D</u> NIP. 197201021998022001	(.....  )
Penguji 5	: <u>Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom, M.Kom</u> NIP. 198904072015041004	(.....  )

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Gorontalo

  
Dr. Ir. Sardi Salm, M.Pd  
NIP. 196807051997021001

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO**



**FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

Jl. B.J. Habibie, Desa Moutong, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango

Telepon (0435) 821152 Faksimilie (0435) 821752

Laman <https://ung.ac.id>

---

**PERSETUJUAN MENGIKUTI UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Wirahman Salsabil Husain  
NIM : 531417022  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Penelitian : IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
KOLEKSI MUSEUM POPA-EYATO PROVINSI GORONTALO

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

**SIDANG SKRIPSI**

Dosen Pembimbing 1

Lanto Ningrayati Amaji, Ph.D

NIP: 197201021998022001

Dosen Pembimbing 2

Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom, M.Kom

NIP: 198904072015041004

## ABSTRAK

**WIRAHMAN SALSABIL HUSAIN.** Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Popa-Eyato Provinsi Gorontalo (Dibimbing oleh Lanto Ningrayati Amali, Ph.D, dan Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom, M.Kom)

Museum merupakan sarana yang menampilkan benda-benda bersejarah dan memberikan informasi kepada masyarakat dan pengunjung, namun informasi yang disajikan pada koleksi museum tidak tersampaikan dengan baik kepada pengunjung museum, dimana informasi yang diberikan tidak secara rinci dikarenakan pemandu tidak secara penuh mendampingi dan informasi yang berikan berupa selebaran kertas yang diletakkan pada koleksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media informasi dengan memanfaatkan teknologi augmented reality. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang memiliki 6 tahapan konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Hasil penelitian ini diperoleh berupa aplikasi yang berfungsi sebagai media informasi terkait koleksi museum menggunakan *augmented reality* yang lebih interaktif dan dapat digunakan oleh pengunjung untuk memperoleh informasi dari koleksi selain itu juga aplikasi ini dapat memvisualisasikan 3D dan secara waktu nyata dari objek *etnografika, teknologi, keramologi, historika* yang ada pada museum.

**Kata Kunci :** *Augmented Reality, Museum, Koleksi, Etnografika, Teknologi, Keramologi, Historika.*

## ABSTRACT

**HUSAIN, WIRAHMAN SALSABIL.** Implementation of Augmented Reality as an Information Media for the Collection of the Popa-Eyato Museum, Gorontalo Province (Principal Supervisor: Lanto Ningrayati Amali, Ph.D. Co-supervisor: Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom., M.Kom)

Museums are facilities that display historical objects and provide information to the public and visitors. However, the presentation of information in the museum to the visitors is far from proper due to the lack of details. The guides provided in the museum are not quite engaging. More than that, the information provided is only in the form of a sheet of paper stuck in the collection. This present study is intended to develop information media using augmented reality technology. The method used in this research was the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which had six stages, viz. concept, design, material collecting, manufacture, testing, and distribution. The result of this study is an application that functions as a medium of information related to museum collections using augmented reality, which is more interactive and can be used by visitors to obtain information from the collection. In addition, this application can visualize 3D and in real-time ethnographic, technological, ceramic, historical objects in the museum.

**Keywords:** Augmented Reality, Museum, Collections, Ethnography, Technology, Keramology, Historica.

