

ABSTRAK

IMPLEMENTASI *VIRTUAL REALITY* UNTUK PENGENALAN MUSEUM BALA PUTRA DEWA SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *MOBILE*

(Muhammad Rangga Al Yendra Putra, 2025: 41 Halaman)

Sebagai sarana pelestarian budaya, museum balaputra dewa menghadapi tantangan untuk menarik perhatian generasi muda yang lebih terbiasa dengan teknologi modern. Tingkat kunjungan dan keterlibatan museum tradisional yang rendah menjadikan penelitian ini sangat penting. Untuk memberi pengunjung Museum Bala Putra Dewa pengalaman eksplorasi yang imersif dan interaktif, penelitian ini mengembangkan aplikasi *Virtual Reality* berbasis *mobile*. Metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Hasil pengujian terhadap 41 responden menghasilkan nilai rata-rata SUS sebesar 73,78 yang menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat *usability* yang baik. Aplikasi ini mampu menyajikan koleksi artefak secara visual 3D, menyediakan interaksi berbasis tatapan (*gaze*), serta panduan narasi audio, yang secara signifikan meningkatkan daya tarik museum. Penelitian ini menunjukkan bahwa VR tidak hanya mampu memperkenalkan sejarah dan budaya secara efektif, tetapi juga memperluas akses informasi kepada masyarakat luas.

Kata Kunci: *Virtual Reality*, Museum, MDLC, Interaktif, *Usability*

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF VIRTUAL REALITY FOR THE INTRODUCTION OF THE BALA PUTRA DEWA MUSEUM AS AN INTERACTIVE MOBILE- BASED MEDIA

(Muhammad Rangga Al Yendra Putra, 2025: 41 Pages)

As a means of cultural preservation, the Bala Putra Dewa Museum faces challenges in attracting the attention of younger generations who are more accustomed to modern technology. The low level of visits and engagement in traditional museums makes this research highly important. To provide visitors to the Bala Putra Dewa Museum with an immersive and interactive exploration experience, this study developed a mobile-based Virtual Reality (VR) application. The method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Testing was conducted using the System Usability Scale (SUS) to assess ease of use and user satisfaction. The results of testing on 41 respondents produced an average SUS score of 73.78, indicating that the application has a good level of usability. The application is capable of presenting artifact collections in 3D visual form, providing gaze-based interactions, as well as audio narration guides, which significantly increase the museum's appeal. This research demonstrates that VR not only effectively introduces history and culture but also expands access to information for the wider community..

Keyword: Virtual Reality, Museum, MDLC, interactive, Usability