

ABSTRAK
**IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DALAM PENGENALAN KARYA SENI LUKISAN**

(Aqshal Bintang Kurniawan, 2025: 80 halaman)

Penelitian ini membahas masalah penurunan minat masyarakat terhadap pameran seni lukisan dengan menawarkan solusi berupa implementasi teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media informasi interaktif di Gallery Kak Yos. Tujuan utama penelitian ini adalah merancang aplikasi AR berbasis *website* yang mampu menampilkan informasi berupa foto atau video terkait karya seni lukisan, menggunakan *QR Code* sebagai *marker*, guna meningkatkan pengalaman dan interaksi pengunjung. Metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), dengan pengujian fungsionalitas menggunakan *Blackbox Testing* dan analisis efektivitas menggunakan kuesioner *pre-test* dan *posttest* pada 50 sampel pengunjung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan berhasil menampilkan objek virtual (foto/video) setelah pemindaian *QR Code* tanpa masalah. Hasil kunci dari analisis data membuktikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor *pre-test* (rata-rata 19,10) dan *post-test* (rata-rata 42,62). Uji *Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$), yang menegaskan bahwa penggunaan aplikasi AR berpengaruh signifikan terhadap pengetahuan pengguna. Kesimpulan menunjukkan bahwa aplikasi *Augmented Reality* ini efektif dan signifikan dalam meningkatkan pemahaman serta apresiasi pengunjung terhadap karya seni lukisan.

Kata kunci: *Augmented Reality, Karya Seni Lukisan, Media Informasi, T-Test*

ABSTRACT
**IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY AS AN INFORMATION
MEDIA IN THE INTRODUCTION OF PAINTINGS ARTWORKS**

(Aqshal Bintang Kurniawan, 2025: 80 pages)

This study discusses the issue of declining public interest in painting exhibitions by offering a solution in the form of implementing Augmented Reality (AR) technology as an interactive information medium at the Kak Yos Gallery. The main objective of this study is to design a website-based AR application that is capable of displaying information in the form of photos or videos related to paintings, using QR codes as markers, in order to enhance the visitor experience and interaction. The method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), with functionality testing using Blackbox Testing and effectiveness analysis using pre-test and post-test questionnaires on 50 visitor samples. The results of the study show that the developed application successfully displays virtual objects (photos/videos) after scanning the QR Code without any problems. Key results from the data analysis prove that there is a statistically significant difference between the pre-test score (average 19.10) and the post-test score (average 42.62). The Paired Sample T-Test yielded a significance value of 0.001 (< 0.05), confirming that the use of the AR application had a significant effect on user knowledge. The conclusion shows that this Augmented Reality application is effective and significant in increasing visitors' understanding and appreciation of paintings.

Keywords: Augmented Reality, Painting Artwork, Information Media, T-Test