

## **Penerapan Teknologi Markerless Augmented Reality Sebagai Alat Bantu Pengunjung Museum Berbasis Android**

**KHOIRUDIN ROMDHONI**

(Pembimbing : Noor Ageng Setiyanto, M.Kom)

*Teknik Informatika - S1, FIK, Universitas Dian Nuswantoro*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 111201106391@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Museum diartikan sebagai sebuah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk memamerkan benda-benda yang patut mendapat perhatian umum. Apabila museum ditelusuri secara lebih mendalam, informasi tentang benda-benda bersejarah dalam museum dapat disampaikan secara lengkap. Namun, selama ini pengunjung museum hanya memperoleh informasi melalui tulisan atau penjelasan yang diperoleh di sekitar objek. Salah satunya adalah Museum Mandala Bhakti yang berlokasi di kota Semarang. Dari pemaparan diatas, penulis memiliki ide yaitu Augmented Reality sebagai konsep alat bantu pengunjung museum dengan memanfaatkan gambar sebagai marker, Aplikasi ini mampu memberikan detail objek secara 3D berikut dengan keterangan sehingga membantu pengunjung untuk lebih memahami informasi dan penggunaan tentang senjata yang ada di museum. Dengan menggunakan teknologi Augmented Reality pengunjung mendapatkan pengalaman serta pengetahuan tambahan mengenai perkembangan teknologi.

Kata Kunci : Augmented Reality, Markerless, Museum, Senjata.

## **Markerless Augmented Reality Technology Application As A Tool For Museum Visitor Based On Android**

**KHOIRUDIN ROMDHONI**

(Lecturer : Noor Ageng Setiyanto, M.Kom)

*Bachelor of Informatics Engineering - S1, Faculty of Computer  
Science, DINUS University*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 111201106391@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Museum is defined as a building used as a place for exhibiting objects that deserve public attention. If the museum explore in more depth, information about the historical objects in the museum can be delivered in full. However, during this time museum visitors only get information through writing or explanations obtained around the object. One of them is the Museum Mandala Bhakti located in the city of Semarang. From the above presentation, the author had the idea that the concept of Augmented Reality as a museum visitor tools by using an image as a marker, this application is able to provide detailed 3D objects along with information that helps visitors better understand the information and the use of weapons that are in the museum. By using Augmented Reality technology visitors gain additional experience and knowledge about the development of technology.

Keyword : Augmented Reality, Markerless, Museum, Weapon.