

Museum Berbasis Android Pada Museum Ranggawarsita Semarang

HENDRA SUSANTO

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111200905157@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Penelitian pembuatan Aplikasi Android Museum Ranggawarsita ini diharapkan dapat membantu kepada masyarakat untuk dapat mengenal, memahami, dan membudidayakan sejarah yang berada di Indonesia. Dan dengan tujuan membantu museum Ranggawarsita ini agar meramaikan museum tersebut. Dibidang multimedia Museum, Android, Informasi menjadikan aplikasi lebih menarik. Sehingga minat masyarakat untuk berkunjung menjadi tinggi. Dimana aplikasi ini ramah terhadap pengguna dan mudah digunakan. Aplikasi yang dapat mencoba qr code langsung di museum. Penelitian yang dilakukan dengan metode Prototype , dengan obyek penelitian adalah Museum Ranggawarsita Semarang, Jawa tengah. Memiliki 6 buah tahapan dalam pembuatan, diantara nya menganalisis sistem yang ada, membangun prototype sistem, melakukan evaluasi prototyping, pengujian sistem, mengevaluasi sistem, dan kemudian menggunakan sistem. Pembuatan aplikasi yang diberinama Ranggawarsita Museum yang memiliki berbagai navigasi untuk membantu pengguna dalam berinteraksi dengan sistem yang ada. Diantaranya adalah Museum, Scan Barcode, Koleksi, Saran, Website, About. Kesimpulan dalam pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk pengguna aplikasi bisa dengan mudah mendapatkan informasi dan koleksi yang berada pada museum ranggawarsita. Dengan android sebagai salah satu penyebaran informasi.

Kata Kunci : Android, Museum, Informasi, Prototype

Android-Based Museum On Ranggawarsita Museum Semarang

HENDRA SUSANTO

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 111200905157@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Android Application Research of making Ranggawarsita museum is expected to help the community to be able to recognize, understand, and cultivate history located in Indonesia. And with the aim of helping to enliven the museum this Ranggawarsita the museum. In the field of multimedia Museum, Android, making the application more interesting information. So that the interest of the community to visit to be high. Where the application is user friendly and easy to use. Applications can try qr code directly in the museum. Research carried out by the method of Prototype, with the object of research is Ranggawarsita Museum Semarang, Central Java. Having the 6 stages in the manufacture, among them analyze existing systems, build a prototype system, evaluating prototyping, testing systems, evaluating the system and then use the system. Making an application and named Ranggawarsita Museum which has a variety of navigation to help users interact with the system. Among them is the Museum, Scan Barcode, Collection, Saran, Website, About. Conclusions in making this application is aimed at users of the application can easily get the information and the collection at the museum Ranggawarsita. With Android as one of the dissemination of information.

Keyword : Android, Museum, Information, Prototype