

PEMANFAATAN *AUGMENTED REALITY* (AR) SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL BALI

Oleh

Kadek Yuda Arianta, NIM 2255013005

Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak



ABSTRAK

Augmented Reality pengenalan Alat musik tradisional Bali merupakan media yang dibuat untuk memberikan pengetahuan maupun informasi mengenai suara, atau bentuk tentang Alat musik tradisional Bali. Ada lima belas alat musik tradisional Bali yang akan ditampilkan pada *Augmented Reality*, mencakup empat kategori yaitu gambelan gambang, gong kebyar, Beleganjur, dan alat musik yang jarang di temukan. Media ini diharapkan membantu memudahkan anak Sekolah Dasar mengetahui Alat musik tradisional Bali secara luas. *Augmented Reality* Pengenalan Alat musik tradisional Bali dikembangkan menggunakan *Unity* dengan *Vuforia* sebagai pembuatan basis data. Pengujian yang digunakan meliputi *Black-Box Testing* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Pengujian *black-box* dilakukan pada *smartphone* dengan ketentuan *android*, *Cpu ARM64*, dan *RAM 4GB* berbeda dengan hasil yang didapat bahwa aplikasi berjalan lancar tanpa bug signifikan, sedangkan pengujian *UEQ* menunjukkan tingkat kegunaan yang baik berdasarkan kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna.

Kata-kata Kunci: *Augmented Reality*, Alat musik tradisional Bali, *Mobile Android*.

PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL BALI

By

Kadek Yuda Arianta, NIM 2255013005

Software Engineering Technology Study Program

ABSTRACT

Augmented Reality for Introducing Balinese Traditional Musical Instruments is a medium created to provide knowledge and information about the sounds and forms of Balinese traditional musical instruments. Fifteen traditional Balinese musical instruments will be showcased through Augmented Reality, divided into four categories: Gambelan Gambang, Gong Kebyar, Beleganjur, and rare instruments. This medium is expected to assist elementary school children in learning about Balinese traditional musical instruments comprehensively. The Augmented Reality application for introducing Balinese traditional musical instruments was developed using Unity with Vuforia as the database platform. Testing methods included Black-Box Testing and the User Experience Questionnaire (UEQ). Black-box testing was conducted on smartphones with Android operating systems, ARM64 CPUs, and 4GB RAM, demonstrating that the application runs smoothly without significant bugs. Meanwhile, the UEQ results indicated good usability based on ease of use, efficiency, and user satisfaction.

Keywords: Augmented Reality, Balinese Traditional Musical Instruments, Android Mobile.