

ABSTRAK

PENGGABUNGAN OBJEK *VIRTUAL* DENGAN LINGKUNGAN NYATA PADA *AUGMENTED REALITY* UNTUK MUSEUM LAMPUNG

Oleh

EKO WALUYO

Informasi dan keterangan pada objek-objek di Museum Lampung berupa teks yang bersifat statis dan kurang menarik. Penerapan teknologi *augmented reality* digunakan untuk mengembangkan suatu aplikasi yang berguna sebagai media informasi tambahan pada objek-objek di Museum Lampung berupa teks *virtual*, objek 3 dimensi, animasi, *audio*, dan *video*. Aplikasi ini diberi nama ARMULA, yang merupakan singkatan dari *Augmented Reality* Museum Lampung. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membuat objek lebih bersifat informatif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan minat dan daya tarik masyarakat terhadap Museum Lampung.

Kata kunci : ARMULA, *Augmented Reality*, Museum Lampung, Objek