

ABSTRAK

ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI *VIRTUAL REALITY* DESA TRADISIONAL LAMPUNG

Oleh

Rifqi Syamsu Zulkarnain

Pelestarian budaya lokal menjadi tantangan seiring dengan meningkatnya dominasi teknologi digital dalam kehidupan masyarakat. Untuk menjawab tantangan ini, penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menganalisis sebuah aplikasi *virtual reality* (VR) berbasis web yang menampilkan rumah-rumah adat dan lingkungan desa tradisional Lampung dalam bentuk tur virtual 360°. Aplikasi dikembangkan menggunakan framework A-Frame serta diuji melalui metode *User Acceptance Testing* (UAT) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) guna mengukur fungsionalitas dan pengalaman pengguna. Hasil UAT menunjukkan sebagian besar fitur berhasil dijalankan dengan tingkat keberhasilan di atas 80%, meskipun terdapat dua fitur yang memerlukan perbaikan. Sementara itu, hasil pengujian UEQ menunjukkan bahwa pengguna memberikan tanggapan positif terhadap aspek daya tarik, efisiensi, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan dari aplikasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi VR berpotensi sebagai sarana edukatif dan promosi budaya lokal secara efektif, sekaligus meningkatkan minat masyarakat terhadap warisan budaya daerah.

Kata kunci: *Virtual Reality*, Desa Tradisional Lampung, UX, UEQ, UAT.

ABSTRACT

USER EXPERIENCE ANALYSIS OF A VIRTUAL REALITY APPLICATION FOR TRADITIONAL LAMPUNG VILLAGE

By

Rifqi Syamsu Zulkarnain

The preservation of local culture poses a growing challenge amid the increasing dominance of digital technology in modern society. To address this issue, this study aims to develop and analyze a web-based virtual reality (VR) application that presents traditional Lampung houses and village environments through a 360° virtual tour. The application was developed using the A-Frame framework and evaluated using User Acceptance Testing (UAT) and the User Experience Questionnaire (UEQ) to assess its functionality and user experience. UAT results show that most features functioned successfully with a success rate above 80%, although two features require improvement. Meanwhile, UEQ results indicate positive user responses across aspects such as attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation, and novelty. This study demonstrates that VR technology has strong potential as an educational tool and an effective medium for promoting local culture, while also increasing public interest in regional heritage.

Keywords: Virtual Reality, Traditional Lampung Village, UX, UEQ, UAT.