

RINGKASAN

Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Pakaian Adat Provinsi - Provinsi Di Pulau Jawa Dan Madura Berbasis *Augmented Reality* , Alfionina Dwi Rachmalia, NIM E31221245, Tahun 2025, Program Studi Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Jember, Pramudhita Shinta D. P., S.Kom., M.Kom (Dosen Pembimbing).

Pelestarian budaya tradisional Indonesia, khususnya pakaian adat, menjadi tantangan di era digital karena kurangnya media pembelajaran interaktif yang menarik bagi generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah *website* berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk memperkenalkan pakaian adat dari provinsi-provinsi di Pulau Jawa dan Madura. Sistem ini dirancang agar mudah digunakan oleh anak-anak maupun pengguna umum dengan pendekatan visual dan interaktif.

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari enam tahap: konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. *Website* ini dibangun menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript dengan integrasi AR.js dan Three.js untuk fitur AR berbasis *marker*. Data pakaian adat dan *marker* disimpan di Supabase sebagai *backend storage*.

Fitur utama dalam *website* ini meliputi galeri pakaian adat tiap provinsi, deskripsi, sejarah, dan filosofi pakaian, serta tombol “Coba AR” yang mengarahkan pengguna ke tampilan kamera untuk melihat model 3D secara langsung di atas *marker*. Seluruh data model 3D dan *marker* dapat dikelola melalui dashboard admin yang mendukung fitur CRUD.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik. Pengujian *Blackbox* menunjukkan tidak ada *error* pada sistem.

Dengan adanya *website* ini, diharapkan pengguna, terutama anak-anak, dapat belajar tentang kekayaan budaya Indonesia dengan cara yang menyenangkan, modern, dan mudah diakses. Saran untuk pengembangan ke depan adalah penambahan konten - konten serta pengembangan versi *mobile* yang lebih optimal.