



INTISARI

Pada era modern ini, banyak masyarakat yang menganggap bahwa sejarah itu tidak penting dan malas untuk mempelajarinya. Selain itu, mereka hanya paham mengenai budaya mereka sendiri dan tidak peduli dengan budaya-budaya lain yang ada di Indonesia. Hal ini dikarenakan pandangan masyarakat Indonesia yang sejak kecil jarang sekali untuk berekreasi dengan mempelajari sejarah dan budaya yang ada pada waktu luang mereka. Dan kurangnya *platform* yang dapat memberikan ketertarikan masyarakat untuk mempelajari hal-hal tersebut juga menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya antusiasme masyarakat untuk berkunjung ke museum atau pun cagar budaya. Oleh karena itu, dikembangkanlah suatu aplikasi yang dapat membantu meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk belajar sejarah dan budaya yang ada di Indonesia. Aplikasi didukung oleh beberapa fitur, seperti fitur akses informasi museum beserta benda yang dipamerkan, fitur riwayat pengguna, hingga fitur dengan konsep gamifikasi. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan metode Agile yang memiliki sifat fleksibel. Untuk kode aplikasi diimplementasikan menggunakan bahasa Kotlin di mana komunikasi data antara aplikasi dan *backend* menggunakan *Application Programming Interface* (API). Cara kerja aplikasi dijelaskan melalui *flowchart*, *use case diagram*, *activity diagram*, *entity relationship diagram*, dan *data flow diagram*. Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan dua macam pengujian pada aplikasi, yaitu pengujian *black-box* untuk pengujian fungsional dan pengujian *system usability scale* untuk pengujian kebergunaan. Pengujian *black-box* dilakukan dengan 29 skenario dan memperoleh hasil 100% lulus pengujian. Sedangkan pengujian SUS terhadap 38 responden berhasil memperoleh skor 83,8 yang menyatakan bahwa aplikasi layak digunakan dan memiliki skala nilai B.



ABSTRACT

In this modern era, many people think that history is not important and are lazy to study it. In addition, they only understand their own culture and do not care about other cultures in Indonesia. This is due to the point of view of the Indonesian people who, since childhood, have rarely enjoyed leisure by studying history and culture in their free time. And the lack of a platform that can provide public interest in learning about these things is also one of the factors causing the lack of enthusiasm of the public to visit museums or cultural heritage. Therefore, an application was developed that can help increase public interest in learning history and culture in Indonesia. The application is supported by several features, such as a feature to access museum information and exhibited objects, a user history feature, to a feature with a gamification concept. Application development is carried out using the Agile method which has a flexible nature. The application code is implemented using the Kotlin language where data communication between the application and the backend uses the Application Programming Interface (API). How the application works is explained through flowcharts, use case diagrams, activity diagrams, entity relationship diagrams, and data flow diagrams. After the application has been developed, two types of testing are carried out on the application, namely black-box testing for functional testing and system usability scale testing for usability testing. Black-box testing was carried out with 29 scenarios and obtained 100% results of passing the test. While the SUS test on 38 respondents managed to get a score of 83.8 which stated that the application was feasible to use and had a B value scale.