

ABSTRAKSI

Museum adalah suatu institusi permanen yang memberikan pelayanan bagi masyarakat dan perkembangannya, terbuka terhadap umum, memperoleh, memelihara, meneliti, mengomunikasikan serta mempertunjukkan fakta mengenai masyarakat dan lingkungan, demi tujuan pembelajaran, edukasi, dan kegembiraan. Namun, banyaknya media lain yang dapat digunakan sebagai sumber edukasi, seperti misalnya televisi dan internet, kian mengurangi peran museum sebagai salah satu sumber informasi. Beberapa kemudahan yang ditawarkan oleh media lain, misalnya internet, yang tidak mengharuskan seseorang untuk berkunjung seperti halnya museum, bisa jadi kian menghilangkan peran museum.

Berdasarkan keadaan di atas, penulis ingin mengimplementasikan sistem museum virtual, yang secara ringkas dapat dikatakan sebagai penggabungan antara museum dan internet. Secara garis besar, sistem ini berusaha untuk menyediakan informasi mengenai sejarah melalui penjelasan berupa teks dan gambar. Selain itu, agar tampilan lebih menarik, salah satu menu pada sistem akan memiliki visualisasi ruangan sebuah museum, disertai dengan meja pajang dan karakter pengunjung yang dapat bergerak menuju meja pajang yang dipilih oleh *user*. Fasilitas lain yang akan dibuat pada sistem adalah fasilitas Kunjungi Museum. Melalui fasilitas ini, sistem akan menampilkan beberapa koleksi dan sejarah museum Mpu Tantular.

Dalam pembuatan sistem museum virtual ini, penulis menggunakan aturan isometrik yang digunakan untuk menampilkan visualisasi ruangan sebuah museum. Pergerakan karakter pengunjung menuju meja pajang yang dipilih oleh user dilakukan dengan menggunakan bantuan algoritma A*. Setelah selesai mengimplementasikan sistem, dilakukan uji coba dengan menjalankan sistem untuk mengetahui apakah sistem telah memenuhi tujuan yang ingin dicapai.

Dari hasil uji coba dan evaluasi yang telah dilakukan kepada sejumlah responden, pembuatan sistem dapat membantu menyediakan informasi mengenai sejarah, baik sejarah kuno maupun sejarah museum Mpu Tantular.