

ABSTRAK

Museum Galeri Nasional merupakan wisata edukasi bagi masyarakat Jakarta yang memberikan informasi mengenai karya lukisan, saat ini pengunjung mendapatkan informasi dengan menghampiri objek fisik lalu pengunjung harus membuka *slide* informasi yang tersedia untuk melihat informasi detail mengenai objek yang telah dilihat. Hal ini menjadikan informasi yang di dapat tidak efisien karena pengunjung harus membuka *slide* informasi untuk setiap karya lukisan. Pada tugas akhir ini dirancang aplikasi pemandu wisata sebagai media informasi dengan memanfaatkan *Augmented reality* menggunakan metode *Gamification* dengan kerangka kerja MDA (*Mechanic Dynamic Aesthetic*) untuk mengatasi masalah yang ada serta dapat membantu pengunjung museum dalam mencari informasi tentang karya lukisan. Perancangan struktur dan tampilan aplikasi agar sesuai dengan fungsinya, menggunakan *task analysis* dalam pengumpulan informasi dan kebutuhan aplikasi, serta proses pembuatan aplikasi dan implementasi berupa proses uji aplikasi. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman C# serta *software Blander* dan *Unity*. Untuk pemodelannya dengan menggunakan UML. Hasil dari implementasi tugas akhir ini dapat meningkatkan pengetahuan pengunjung mengenai karya lukisan dengan memanfaatkan *Augmented reality*.

Kata Kunci : Museum Galeri Nasional, Pemandu Wisata, *Augmented reality*, *Gamification*, *MDA Framework*, *Task analysis*