

ABSTRACT

Angklung is a traditional musical instrument typical of West Java that must always be preserved. At this time the public's concern for the traditional musical instrument angklung is very minimal, this is due to the lack of media regarding the introduction of the angklung musical instrument. This study aims to build an application about the introduction of angklung using Augmented Reality (AR) technology. The musical instrument that is the focus of this research is angklung padaeng or modern angklung with a melody type. This application is made for the android platform and is built using several supporting software including Unity, Blender 3D, Vuforia, Sketchup and Corel draw. To test the level of acceptance of the application that has been built, testing is carried out using the System Usability Scale (SUS) method. From the answers of 62 respondents, an average score of 79 was obtained, where in terms of the Acceptability Range of the Padaeng Angklung application it was included in the Acceptable category, in terms of the Grade Scale it was in the Grade C position while the Adjective Rating was in a good position and the assessment with a percentile rank on the results the average score of 79 lies in grade B.

Keywords : *Angklung Padaeng, Augmented Reality, Android, System Usability Scale*

ABSTRAK

Angklung merupakan alat musik tradisional khas Jawa Barat yang harus selalu dilestarikan. Pada saat ini kepedulian masyarakat terhadap alat musik tradisional angklung sangat minim hal ini dikarenakan kurangnya media tentang pengenalan alat musik angklung. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi tentang pengenalan angklung yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR). Alat musik yang menjadi fokus pada penelitian ini ialah angklung padaeng atau angklung modern dengan jenis melodi. Aplikasi ini dibuat untuk platform android dan dibangun menggunakan beberapa *software* pendukung diantaranya *Unity, Blender 3D, Vuforia, Sketchup* dan *Corell Draw*. Untuk menguji tingkat penerimaan aplikasi yang telah dibangun maka dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Dari jawaban 62 responden diperoleh hasil skor rata-rata 79, dimana dari segi *Acceptability Range* aplikasi Angklung Padaeng ini termasuk ke kategori *Acceptable*, dari segi *Grade Scale* berada pada posisi *Grade C* sedangkan pada *Adjective Rating* berada pada posisi *Good* dan penilaian dengan *Precentile Rank* pada hasil skor rata-rata 79 terletak pada *Grade B*.

Kata Kunci : *Angklung Padaeng, Augmented Reality, Android, System Usability Scale*

