

## ABSTRAK

**KEVIN MAHENDRA BADALU**, Pengenalan Museum Balla Lompoa dengan Memanfaatkan Teknologi Virtual Reality (**Muhajrin** dan **MuhammadRizal**).

Permasalahan yang terjadi adalah minat masyarakat terhadap kunjungan ke Museum Balla Lompoa semakin menurun, karena museum ini masih menggunakan media pengenalan berupa teks dan gambar 2D yang dianggap kurang menarik, terutama oleh generasi muda. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi dari permasalahan tersebut dengan membuat aplikasi pengenalan museum menggunakan teknologi Virtual Reality (VR). Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi edukatif berbasis VR guna memperkenalkan museum dan benda-benda peninggalan sejarah secara lebih imersif dan interaktif. Data ini diperoleh melalui penelitian lapangan, studi pustaka dan wawancara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berhasil menampilkan Museum Balla Lompoa dalam bentuk virtual 3D yang dapat dijelajahi menggunakan perangkat Oculus. Aplikasi memperoleh respon sangat baik dengan tingkat kelayakan rata-rata di atas 85% dari segi kegunaan, kemudahan, dan kepuasan pengguna. Dengan demikian, aplikasi ini dinyatakan layak sebagai media edukasi dan pelestarian budaya.

**Kata Kunci:** Virtual Reality, Museum Balla Lompoa, MDLC, Unity 3D, Aplikasi Edukasi

