

ABSTRAK

RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE MUSEUM GUBUG BERBASIS ANDROID

Penerapan teknologi informasi saat ini telah mencakup berbagai aspek dalam kehidupan. Teknologi informasi juga bisa digunakan sebagai media pengenalan budaya di Indonesia termasuk pengenalan budaya keris di museum. Permasalahan yang ada di museum antara lain waktu *display* koleksi yang terbatas dan kurangnya tempat untuk *display* maupun penyimpanan selain keterbatasan *guide* yang memandu dan menjelaskan koleksi-koleksi kepada pengunjung. Aplikasi Mymuseumgubug merupakan salah satu solusi untuk mengatasi hal tersebut. Solusi yang ditawarkan oleh aplikasi ini adalah untuk menolong pengunjung mengakses dan memperoleh penjelasan tentang koleksi-koleksi yang ada di museum baik berupa gambar maupun deskripsi latar belakang. Aplikasi ini memakai media *smartphone android*. Aplikasi ini menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) dengan model *waterfall* dan menggunakan arsitektur *client-server* dimana dari sisi *client* merupakan perangkat *smartphone* yang berbasis *Android* dan *server* berupa database *Google Firebase*-nya. Hasil dari aplikasi ini terbukti dapat membantu masyarakat untuk mengetahui penjelasan rinci tentang koleksi beda benda di museum sehingga membantu pengenalan budaya Indonesia dengan lebih baik.

Kata kunci : Pengenalan Koleksi, Museum, Aplikasi Android, *SDLC Waterfall*, *Client-server*