

ABSTRAK

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang sarat akan nilai filosofis dalam setiap motifnya. Namun, pemahaman masyarakat, terutama generasi muda, terhadap filosofi batik mulai menurun seiring perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* (AR) berbasis Android bernama ARSATIK untuk memperkenalkan dan mengedukasi filosofi motif batik di Museum Batik Yogyakarta.

Pengembangan aplikasi menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari tahap konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan aplikasi, pengujian, dan distribusi. Aplikasi ini menampilkan nama batik, filosofi motif, serta video sejarah melalui teknologi AR berbasis marker. Motif batik yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Kawung Endog, Kawung Prabu, Kawung Kopi Seling Parang Rusak dan Ukel.

Evaluasi aplikasi dilakukan melalui *Alpha Testing* dan *Black Box Testing* untuk mengukur aspek teknis dan pengalaman pengguna. Pengujian melibatkan 34 responden sebagai pengguna aplikasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ARSATIK mendapatkan respon positif dari pengguna dengan tingkat kepuasan yang tinggi yaitu sebesar 88%. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam pelestarian budaya batik melalui pendekatan teknologi interaktif yang menarik bagi generasi muda.

Kata kunci: Batik, *Augmented Reality*, Filosofi Motif Batik, MDLC, Museum Batik Yogyakarta

ABSTRACT

Batik is one of Indonesia's cultural heritages that is rich in philosophical values embedded in each motif. However, public understanding, especially among the younger generation, of batik philosophy has gradually declined along with the development of modern times. This research aims to develop an Android-based Augmented Reality (AR) application called ARSATIK to introduce and educate users about the philosophy of batik motifs at the Yogyakarta Batik Museum.

The application was developed using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of the stages of concept, design, material collection, application development, testing, and distribution. The application presents batik names, motif philosophies, and historical videos through marker-based AR technology. The batik motifs used in this research include Kawung Endog, Kawung Prabu, Kawung Kopi, Seling Parang Rusak, and Ukel.

The application evaluation was conducted through Alpha Testing and Black Box Testing to assess technical performance and user experience. The testing involved 34 respondents as application users. The results show that the ARSATIK application received positive responses from users, with a high satisfaction rate of 88%. This research is expected to contribute to the preservation of batik culture through an interactive technological approach that is engaging for the younger generation.

Keywords: Batik, *Augmented Reality*, Batik Motif Philosophy, MDLC, Yogyakarta Batik Museum