

## ABSTRAK

Pembangunan aplikasi multimedia interaktif dibangun sebagai media informasi, digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada museum Sri Baduga untuk mengenalkan koleksi yang terdapat di dalam ruangan museum. Pada umumnya pengunjung memiliki rasa ingin tahu dan lebih menyenangi hal-hal yang menarik. Aplikasi multimedia interaktif dibangun sebagai media informasi untuk mengenalkan permainan tradisional khususnya daerah Jawa Barat.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi multimedia informasi pengenalan jenis permainan tradisional dengan menggunakan metodologi MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dari sutopo dengan tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Setelah dibangun selanjutnya tahap pengujian fungsi-fungsi dari aplikasi multimedia interaktif yang dilakukan oleh pembuat dan lingkungan pembuat sendiri.

Hasil akhir dari pengerjaan tugas akhir ini adalah sebuah aplikasi multimedia interaktif pengenalan jenis permainan tradisional untuk pemandu dan pengunjung museum Sri Baduga.

Kata kunci: Aplikasi multimedia interaktif, media informasi, koleksi, permainan tradisional, *Multimedia Development Life Cycle*.

## **ABSTRACT**

Development of interactive multimedia applications built as a medium of information, used to overcome the problems that exist in Sri Baduga museum to introduce the collection contained in the museum. In general, visitors have the curiosity and more pleasure from things that interactive multimedia menarik. Aplikasi constructed as an information medium for introducing traditional games, especially the area of West Java.

The purpose of this study is to produce a multimedia application identification information by using the traditional games MDLC methodology (Multimedia Development Life Cycle) of Sutopo the concept stage, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Once built next stage of testing the functions of interactive multimedia applications made by the manufacturer and the manufacturer's own environment.

The end result of this final project is an interactive multimedia application introduction of traditional games for visitors to the museum Sri Baduga.

**Keywords:** interactive multimedia applications, media information, collections, traditional games, Multimedia Development Life Cycle.