

ABSTRAK

Museum adalah tempat wisata edukatif yang digunakan oleh kalangan akademisi. Namun sayangnya minat masyarakat untuk menjadikan museum sebagai tujuan wisata sangatlah rendah. Oleh karena itu diperlukan inovasi untuk menarik minat masyarakat, dan dalam hal ini inovasi dilakukan dalam pemanfaatan teknologi NFC pada android. Saat ini teknologi NFC sedang berkembang pesat dan sudah dimanfaatkan dalam berbagai aplikasi, sehingga pemanfaatan teknologi ini diharapkan dapat menghilangkan kesan ketinggalan jaman dan kurang menarik pada museum.

Aplikasi ini akan dibagi menjadi dua, yaitu aplikasi mobile untuk pengunjung yang dikembangkan menggunakan software Android Studio dan aplikasi web yang dikembangkan menggunakan SublimeText. Aplikasi mobile yang dibuat dapat menampilkan informasi dari benda di museum dalam bentuk text, gambar, video, dan audio, dengan cara melakukan scanning pada NFC tag yang kemudian hasil scan tersebut akan mengarahkan aplikasi untuk mengambil data dari aplikasi web yang berfungsi sebagai server untuk manajemen database. Aplikasi mobile ini juga dapat menampilkan ruangan 360° dari setiap ruangan yang ada di museum.

Berdasarkan hasil implementasi yang telah diuji, aplikasi ini ternyata mampu menyampaikan informasi dalam format teks, gambar, suara, maupun video dengan melakukan *scan* pada NFC tag. Dari uji kelayakan aplikasi oleh pengguna secara acak.

Kata Kunci : Android, NFC, Museum Biologi, Informasi Multimedia, Aplikasi Mobile