

ABSTRAK

Museum Sri Baduga adalah sebuah tempat yang menyimpan rekam jejak sejarah sunda yang perlu didukung dengan teknologi modern agar bisa lebih diminati oleh para pengunjung, salah satunya adalah peta interaktif. Peta interaktif adalah peta digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan informasi yang ditampilkan, seperti melakukan klik gambar dan ikon untuk melihat detail, serta memfilter data sesuai kebutuhan. Peta ini menjadi media interaktif yang dapat menampilkan edukasi objek sejarah dengan cara yang menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Kualitatif, yaitu dengan wawancara dan juga observasi di Museum Sri Baduga. Untuk memperkuat data proposal, dicantumkan beberapa referensi visual peta interaktif dari *interactive maps* lain dan teori peta interaktif, font, dan objek dua dimensi. Objek Museum yang dimasukkan ke dalam peta interaktif adalah dua belas artefak dari lantai satu, dua belas artefak dari lantai dua dan tiga belas artefak dari lantai tiga, artefak yang dimasukkan ke dalam peta interaktif adalah dengan bentuk foto dan artefak yang di potret adalah pilihan penulis. Tugas akhir peta interaktif ini menghasilkan tiga puluh tujuh objek sejarah di museum dengan visual dua dimensi serta dilengkapi dengan deskripsi singkat, seperti judul, asal tempat dan nomer inventaris dengan interaksi yang dapat dilakukan oleh pengunjung melalui smartphone mereka di dalam Museum Sri Baduga.

The Sri Baduga Museum is a place that preserves the historical legacy of the Sundanese people, which needs to be supported by modern technology to increase visitor interest. One such innovation is the interactive map. An interactive map is a digital map that allows users to directly interact with the displayed information, such as clicking on images and icons to view details, as well as filtering data according to their needs. This map serves as an interactive medium that can present educational information about historical objects in an engaging way. The research method used is qualitative, through interviews and observations at the Sri Baduga Museum. To strengthen the proposal data, several visual references of interactive maps from other examples are included, along with theories on interactive maps, typography, and two-dimensional objects. The museum objects incorporated into the interactive map consist of twelve artifacts from the first floor, twelve artifacts from the second floor, and thirteen artifacts from the third floor. The artifacts were photographed based on the author's selection. This final project's interactive map features a total of thirty-seven historical objects from the museum in two-dimensional visuals, each accompanied by a brief description including the title, place of origin, and inventory number. Visitors can interact with the map through their smartphones while inside the Sri Baduga Museum.

Kata kunci: Museum, New Media, Peta Interaktif, Teknologi