

ABSTRAK

Penggunaan batik sudah sangat populer dan bahkan sudah mulai mendunia. Para pelaku UMKM Batik semakin terdorong untuk mempromosikan produk batiknya agar lebih dilihat oleh konsumen. Salah satu caranya adalah dengan kegiatan pameran. Namun, kegiatan pameran masih memiliki banyak keterbatasan dan meningkatnya tingkat Covid-19 di dunia membuat kegiatan tidak dapat dilakukan dengan normal. Hal itu membuat penelitian sebelumnya merancang aplikasi batik berbasis *Augmented Reality*. Akan tetapi, aplikasi yang dirancang masih terdapat beberapa kekurangan, khususnya dari segi *user experience*. Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan aplikasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna agar lebih baik, terutama pada sudut pandang konsumen batik. Metode yang digunakan adalah *requirement analysis*. Kebutuhan dan keinginan pengguna dikumpulkan, dieliminasi, dan ditambahkan sesuai dengan *requirement* konsumen. Didapatkan 8 kebutuhan akhir yang dijadikan acuan dalam pengembangan aplikasi. Pengembangan menggunakan *rich picture*, *use case*, *activity diagram*, perancangan *scene*, dan merancang *user experience* hasil akhir aplikasi. Hasil akhir penelitian berupa aplikasi *Batik Clothes Simulator* berbasis *Augmented Reality*.

Kata Kunci: Batik, Pameran, Konsumen, *Augmented Reality*, Pengembangan aplikasi, *Requirement Analysis*