

ABSTRAK

Pada masa pandemi sulit dilakukan event pameran batik secara *offline*. Untuk mengataasi hal tersebut sudah dilakukan penelitian mengenai pengembangan aplikasi untuk melakukan pameran batik secara *virtual*. Aplikasi tersebut adalah *Fashion Model Simulator* dengan basis *augmented reality*. Dalam aplikasi tersebut masih terdapat kekurangan pada bagian *user interface*. Kekurangan seperti warna dasar yang masih sederhana, jenis *font* dan ukuran *font* yang masih tidak seragam, tidak responsifnya menu pemilihan batik, desain model batik yang masih sederhana, terdapat dua menu yang terpisah untuk memilih model batik dan informasi model batik, adanya *pop out* tanpa tombol kembali, dan ada tombol yang tidak memberikan interaksi apapun kepada penggunanya. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan pengembangan aplikasi dengan nama *Batik Clothes Simulator*. Pembuatan UI didasarkan terhadap kebutuhan pengguna yaitu pihak penjual yaitu CV. Batik Gemawang dan pembeli. Selanjutnya proses desain UI dilakukan dengan memperhatikan faktor *Human-Computer Interaction*. Hasil dari proses desain UI tersebut dilakukan analisis terhadap 8 *golden rules* HCI serta terhadap aplikasi terdahulu. Hasil akhir dalam penelitian ini adalah aplikasi berbasis *augmented reality* pada sistem operasi Android dengan nama *Batik Clothes Simulator*

Kata Kunci: Batik, Pameran Virtual, *Augmented Reality*, Pengembangan Aplikasi, *Human-Computer Interaction*.