

IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN WISATA PANTAI PAHAWANG LAMPUNG

Oleh:

TONI SEPRIZAL

1711010176

ABSTRAK

Augmented Reality adalah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikan secara real time. Pada penelitian ini teknologi *Augmented Reality* akan diterapkan sebagai media informasi kebudayaan dan pengetahuan untuk memperkenalkan Wisata Pulau pahawang Lampung, Sumatera berbasis Android. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini metode Waterfall yaitu salah satu model pengembangan perangkat lunak yang bersifat linear dan terstruktur. Aplikasi ini berisikan informasi tentang pengenalan Wisata Pulau Pahawang Lampung, informasi gambar tampilan pulau yang dalam bentuk 3D, dan marker sebagai media yang akan menampilkan tampilan 3D *Augmented Reality*, serta terdapat informasi lainnya seperti video dan dan gambar. Objek 3D yang dihasilkan dibuat menggunakan aplikasi Blander, kemudian pembuatan aplikasi dilanjutkan menggunakan Unity3D. Hasil dari aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengenalan Wisata Pulau Pahawang Lampung terhadap para Wisatawan.

Kata kunci : *Augmented Reality, Marker, Android, Pulau Pahawang, Waterfall, Unity 3D.*

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF *AUGMENTED REALITY* AS A TOURISM INTRODUCTION MEDIA FOR PAHAWANG BEACH IN LAMPUNG

**By:
TONI SEPRIZAL
1711010176**

Augmented Reality is a technology capable of combining two or three-dimensional virtual objects into a real environment and then displaying or projecting them in real-time. In this study, Augmented Reality technology was implemented as a cultural and knowledge information media to introduce the Pahawang Island Tour in Lampung, Sumatera, based on Android. The software development method used in this research was the Waterfall method, which is one of the linear and structured software development models. This application contains information about the introduction of the Pahawang Island Tour in Lampung, image information of the island in 3D form, and markers as media that will display 3D Augmented Reality views, as well as other information such as videos and images. The 3D objects produced are created using the Blender application, and then the application development continues using Unity3D. The result of this application can be used as a means of introducing the Pahawang Island Tour to tourists.

Keywords: *Augmented Reality*, Marker, Android, Pahawang Island, Waterfall, Unity
3D