

ABSTRACT

AUGMENTED REALITY DENGAN METODE POLYGONAL MODELING UNTUK PENINGKATAN PARIWISATA DI TULANG BAWANG BARAT

By

**EKA SAPUTRA
1611010042**

Saat ini dengan seiring perkembangan zaman muncul teknologi *Augmented Reality* yang mampu menggabungkan antara dunia nyata dan maya yang dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan pariwisata Tulang Bawang Barat sehingga masyarakat dapat mengetahui pariwisata dan kebudayaan yang berada di Tulang Bawang Barat dengan lebih interaktif dan menarik. Dengan perkembangan smartphone berbasis Android pengenalan budaya dengan *Augmented Reality* berbasis Android merupakan salah satu cara efektif yang mampu mengajak masyarakat mengenal tentang pariwisata Tulang Bawang Barat. Metode penelitian ini ada beberapa tahap yaitu pengumpulan data tentang pariwisata Tulang Bawang Barat, kemudian membuat model tiga dimensi dari pariwisata dan kebudayaan Tulang Bawang Barat. Tahap selanjutnya adalah merancang sistem *Augmented Reality* yang dapat berjalan pada device dengan system operasi Android serta memunculkan obyek tiga dimensi dalam bentuk *Augmented Reality*. Hasil yang di peroleh selama melakukan penelitian pengenalan pariwisata Tulang Bawang Barat dengan *Augmented Reality* berbasis Android adalah teknologi *Augmented Reality* mampu mengenalkan pariwisata Tulang Bawang Barat melalui perangkat dengan sistem operasi Android.

Keywords: *Augmented Reality*, Polygonal Modeling, Android.

ABSTRACT

AUGMENTED REALITY WITH POLYGONAL MODELING METHODS FOR IMPROVING TOURISM IN BAWANG BARAT

By:

EKA SAPUTRA

1611010042

Nowadays, with the development of the times, Augmented Reality technology has emerged to combine the real. Virtual worlds which can be used to introduce West Tulang Bawang Barat tourism so that people can find out more interactive and interesting tourism and culture in Tulang Bawang Barat with the development of Android-based smartphones. Cultural introduction with Android-based Augmented Reality is an effective way to get people to know about Tulang Bawang Barat tourism. This research method consisted of several stages, namely collecting data about the tourism of Tulang Bawang Barat. Furthermore, making a three-dimensional model of the tourism and culture of Tulang Bawang Barat. The next stage was to design an Augmented Reality system that can run on devices with the Android operating system and bring up three-dimensional objects in the form of Augmented Reality. The result of this study obtained that Augmented Reality was Augmented Reality technology capable of introducing Tulang Bawang Barat tourism through a device with the Android operating system during the research on the introduction of Tulang Bawang Barat tourism with Android-based.

Keywords: Augmented Reality, Polygonal Modeling, Android