

ABSTRAK

Pengenalan potensi wisata Kabupaten Klaten bertujuan untuk mengenalkan dan melestarikan ke masyarakat luar daerah bahwa di Kabupaten Klaten terdapat destinasi wisata yang patut dikunjungi selain tempatnya strategis, akses transportasi menuju ke lokasi juga sangat mudah serta harga-harga makanan dan minuman juga relatif masih murah, promosi wisata di Kabupaten Klaten belum ada yang memanfaatkan teknologi Augmented Reality. Pengenalan potensi wisata Kabupaten Klaten tersebut memanfaatkan teknologi Augmented Reality supaya lebih memudahkan wisatawan yang baru pertamakali ke Klaten. Objek wisata yang diteliti adalah Umbul Ponggok, Pemancingan 100, Rumah Makan Apung Jombor dan Umbul Manten.

Penggabungan benda nyata dan maya dimungkinkan dengan teknologi tampilan yang sesuai, interaktivitas dimungkinkan melalui perangkat-perangkat input tertentu, dan integrasi yang baik memerlukan penjejukan yang efektif. Kemudahan dalam penggunaan serta kemampuan dari augmented reality dalam menyajikan tampilan membuat teknologi ini mampu berkembang sangat pesat sehingga memungkinkan perkembangan teknologi ini di berbagai bidang. Tujuan tugas akhir ini adalah merancang dan membangun suatu aplikasi destinasi wisata berbasis augmented reality. Penggabungan model 3D game engine Unity dengan extension Vuforia sehingga menjadi aplikasi AR yang dapat dijalankan pada device android yang bertujuan untuk mengenalkan tempat wisata di kabupaten Klaten menggunakan marker. Menggunakan metode waterfall sebagai landasan membuat aplikasi AR ini. penelitian ini menghasilkan aplikasi destinasi wisata yang berbasis augmented reality (studi kasus Kabupaten Klaten). Aplikasi ini diharapkan mampu membantu peran dinas pariwisata dan stakeholder terkait dalam mengenalkan destinasi wisata melalui media yang berbasis android dan memiliki fitur kamera.

Kata Kunci: *augmented reality, Umbul Ponggok, Pemancingan 100, Rumah Makan Apung Jombor, Umbul Nila*

ABSTRACT

The introduction of tourism potential in Klaten Regency aims to preserve and to introduce outside community that Klaten has an interesting tourist destination. It is due to the fact that Klaten has strategic location, easily transportation access and the relatively cheap of food and beverages prices. Tourism promotion in Klaten Regency has not used Augmented Reality technology. The introduction of the tourism potential of Klaten by using Augmented Reality technology aims to make easier for new tourists. The tourism objects studied were Umbul Ponggok, Fishing 100, Jombor Floating Restaurant and Umbul Manten.

The combination of real and virtual objects is possible with the appropriate display technology while interactivity is possible through certain input devices. Besides, the good integration requires effective tracking. The easily use as well as the ability of augmented reality in presenting displays makes this technology able to develop very rapidly so this technology is possible to develop in many fields. The aims of this thesis is to design and to build an augmented reality tourism destination application. The combination of the Unity 3D game engine model with the Vuforia extension makes the AR application run on android devices and aims to introduce tourist destinations in Klaten by using markers. The waterfall method is used as the basis for making the AR application. The research produces tourism destination applications based on augmented reality (Klaten Regency case study). Thus, this application is expected to help the role of tourism agencies and stakeholders in introducing tourist destinations through an Android-based media that has camera features.

Keywords: *augmented reality*, Umbul Ponggok, Fishing 100, Jombor Floating Restaurant, Umbul Nila

