

ABSTRACT

One of multimedia field development is to provide an introduction for the visitor of Surakarta tourism landmarks for making it easier to search information using augmented reality technology. The purpose of the research is to make the introduction of interactive media that can display 3-dimensional objects using augmented reality, the visitors are expected to find the location and information of Surakarta tourism object.

The methods of collecting data in this study using observation, literature study, and documentation while the method of system development using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). This application created using many varieties of software such as Blender (to create 3D object), Unity3D (to create augmented reality), Photoshop and CorelDraw (to create a design layout, marker, and brochures).

The results of this research are to implement augmented reality for the introduction of Surakarta tourism landmark that makes visitors more easily find the location of travel and tourism information Surakarta. This app has been tested with 3 tests namely black-box testing, device testing, and user testing. The Black-box testing results said the whole script used as expected. The test results also show the android devices have a compatible application on all smartphones with at least 1GB of RAM. The results of user testing on 20 respondents as responders, where the response as much as 85% said well to excellent thus indicating that a application made in accordance with the expected.

Keyword : augmented reality, introduction media, landmark, multimedia

ABSTRAK

Salah satu pengembangan dari bidang multimedia untuk memberikan pengenalan *landmark* pariwisata Surakarta kepada pengunjung agar lebih mudah dalam mencari informasi wisata dengan menggunakan teknologi *augmented reality*. Tujuan dari adanya penelitian adalah membuat media pengenalan interaktif yang dapat menampilkan objek 3 dimensi menggunakan *augmented reality*, diharapkan para pengunjung lebih mudah dalam mencari lokasi wisata dan informasi pariwisata Surakarta.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, studi pustaka dan dokumentasi sedangkan metode pengembangan sistem menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Pembuatan aplikasi ini menggunakan berbagai *software* yaitu *Blender* untuk pembuatan objek3D, *Unity3D* untuk membuat *augmented reality*, *Photoshop* dan *CorelDraw* untuk membuat desain *layout*, *marker* dan brosur. Hasil penelitian ini adalah mengimplementasikan *augmented reality* untuk pengenalan *landmark* pariwisata Surakarta sehingga membuat pengunjung lebih mudah mencari lokasi wisata dan informasi pariwisata Surakarta. Aplikasi ini telah diuji dengan 3 pengujian yaitu pengujian *black-box*, pengujian *device* dan pengujian pengguna. Hasil pengujian *black-box* maka dapat dikatakan seluruh *script* yang digunakan sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil pengujian *device* android juga menunjukkan aplikasi telah *compatible* di semua *smartphone* dengan RAM minimal 1GB. Hasil pengujian pengguna pada 20 responden sebagai *testee*, dimana respon sebanyak 85% menyatakan baik hingga sangat baik sehingga aplikasi yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan.

Kata Kunci : *augmented reality*, *landmark*, media pengenalan, multimedia