

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman H., dan Asep R., 2014, *Aplikasi Pinjaman Pembayaran secara Kredit pada Bank Yudha Bhakti*, Jurnal Computech dan Bisnis, Vol.8, 61-69, STMIK Mardira Indonesia, Bandung.
- Angga Putu S., Padma Nyoman C., I Gede Mahendra D., Made Windu A, 2014, *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Objek Wisata Taman Ujung Soekasada Dan Taman Ar Tirta Gangga Di Kabupaten Karangasem*, JPTK, Vol. 11, No. 2, UNDIKSHA. Bali.
- Ardhianto, E., Wiwien, H., dan Edy, W., 2012, *Augmented Reality Objek 3 Dimensi Dengan Perangkat Artoolkit Dan Blender*, Jurnal Teknologi Informasi Dinamik, 2, 107-117, Universitas Stikubank, Semarang.
- Bambang S., dan Fachrurrazi, 2014, *Redesain Pelabuhan Balohan sebagai Landmark Baru Kota Wisata Pulau Weh*, Jurnal Sains dan Seni Pomits, 3, 2337-3520, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.
- Binanto, 2010, *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*, Andi, Yogyakarta.
- Endah Suryandari, Nunung Setyo, Bambang Suwandana, Dhimas Harso, Nunuk Dwi, 2013, *Buku Heritage Surakarta : Jejak-Jejak Fisik Kota Solo*, Dinas Tata Ruang Kota Surakarta, Surakarta.
- Fernando, Mario, 2013, *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality menggunakan Vuforia SDK dan Unity*, Buku AR Online, Manado.
- Geroimenko V, 2012, *Augmented Reality Technology and Art: The Analysis and Visualization of Evolving Conceptual Models*, *Information Visualization (IV), 2012 16th International Conference* (pp. 445-453), IEEE.
- Hakim, Zainal, 2012, *Sejarah Adobe Photoshop*, Gramedia Pustaka Umum, Jakarta.
- Hermawan L., Mochamad Hariadi, 2015, *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur*, Jurnal SENTIKA, 1, 1-8, Yogyakarta.
- Imam Usman, Ernawati, Funny Farady, 2015, *Rancangan Bangun Augmented Reality dengan Menggunakan Multiple Marker untuk Peragaan Pergerakan Model Kerangka Tubuh Manusia*, Jurnal Rekursif, Vol.3, No.2, Fakultas Teknik Universitas Bengkulu, Bengkulu.

- Indrawaty Y., Dewi R., dan Ardy M.R., 2013, *Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Gitar Menggunakan Model Skenario Multimedia Interaktif Timeline Tree*, Jurnal Informatika, 1, 1-12, Institut Teknologi Nasional, Bandung.
- Ira Ariani, 2013, *Aplikasi Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Siswa SMA Berbasis Multimedia, UNISBANK, Semarang.*
- Meita R dan Sukadi, 2014, *Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada Commenditaire Vennontshap(CV) RGL Bordir dan Konveksi Pacitan*, Journal Speed, Vol 2, No.6, Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi.
- Muhamad Ridwan, 2012, *Perencanaan Pengembangan Pariwisata*, Sofmedia, Medan.
- Muhammad Noor, 2011, *Pembuatan CD Company Profile Organisasi IJABI (Ikatan Jamaah Ahlulbait Indonesia) berbasis Flash sebagai Media Pengenalan Kepada Masyarakat*, FMIPA.
- Munir, 2012, *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.
- Nelly Indriani dan Irwan Setiawan, 2012, *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*, KOMPUTA, Vol 1, No.2, Teknik Informatika UNIKOM, Bandung.
- Rosa dan Salahuddin, 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Modula, Bandung.
- Safaat, Nazruddin, 2011, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatika, Bandung.
- Satyaputra dan Eva M.A, 2012, *Java for Beginners with Eclipse 4.2 Juno*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Sihite B., Febriliyan S., dan Nifsu A.S., 2013, *Pembuatan Aplikasi 3d Viewer Mobile Dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus : Perobekan Bendera Belanda Di Hotel Majapahit)*, Jurnal Teknik POMITS, 2, 397-400, Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya.
- Tahyudin Imam, Nur Atikah, Nur Dewiyanti, Muhammad Syaiful Amin, Muhammad Yanuar Firdaus, Fahmy Putra Nahri Utama, 2015, *Inovasi Promosi Obyek Wisata Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Ar) Melalui Layar Berbasis Android*, Jurnal Telematika, Vol 8, STMIK AMIKOM, Purwokerto.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 :



**PEMERINTAH KOTA SURAKARTA
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA**

JL. BRIGJEN SLAMET RIYADI 275 TELP. (0271) 711435 FAX. 716501 SURAKARTA 57141
Home Page : www.pariwisatasolo.surakarta.go.id e-mail : disbudpar@surakarta.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/1320/PAK/XI/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta menerangkan bahwa :

Nama : Ovy Diansari Hendrati
NIM. : 2015062013
Program / Jurusan : Teknik Informatika

Telah melaksanakan kegiatan penelitian dan pengumpulan data untuk Skripsi dengan judul "APLIKASI PENGENALAN LANDMARK PARIWISATA SURAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 2 November 2016

**An. KEPALA DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA
KOTA SURAKARTA
Kepala Bidang Pelestarian, Promosi dan Kerjasama**


Drs. BUDY SARTONO, M.Si.
 Pembina Tk. I
 NIP. 19631013 198902 1 002

LAMPIRAN 2 :

Nama :
 Pekerjaan :
 Umur :

ANGKET ALPA

(Aplikasi *Landmark* Pariwisata Surakarta)

1. Aplikasi Pengenalan *Landmark* Pariwisata Surakarta berjalan dengan lancar?

<input type="checkbox"/> Sangat Lancar	<input type="checkbox"/> Kurang Lancar
<input type="checkbox"/> Lancar	<input type="checkbox"/> Tidak Lancar
<input type="checkbox"/> Cukup Lancar	

2. Desain warna, tulisan dan tata letak menu pada aplikasi menarik ?

<input type="checkbox"/> Sangat Menarik	<input type="checkbox"/> Kurang Menarik
<input type="checkbox"/> Menarik	<input type="checkbox"/> Tidak Menarik
<input type="checkbox"/> Cukup Menarik	

3. Menu dan fitur yang ada sesuai dengan kebutuhan aplikasi ?

<input type="checkbox"/> Sangat Sesuai	<input type="checkbox"/> Kurang Sesuai
<input type="checkbox"/> Sesuai	<input type="checkbox"/> Tidak Sesuai
<input type="checkbox"/> Cukup Sesuai	

4. Aplikasi mempermudah untuk mencari informasi tentang *landmark* pariwisata Surakarta ?

<input type="checkbox"/> Sangat Membantu	<input type="checkbox"/> Kurang Membantu
<input type="checkbox"/> Membantu	<input type="checkbox"/> Tidak Membantu
<input type="checkbox"/> Cukup Membantu	

5. Tidak terjadi *error* pada program aplikasi *landmark* pariwisata Surakarta ?

<input type="checkbox"/> Sangat Baik	<input type="checkbox"/> Kurang Baik
<input type="checkbox"/> Baik	<input type="checkbox"/> Tidak Baik
<input type="checkbox"/> Cukup Baik	

6. Aplikasi pengenalan *landmark* pariwisata kota Surakarta mudah digunakan ?

<input type="checkbox"/> Sangat Mudah Digunakan	<input type="checkbox"/> Kurang Mudah Digunakan
<input type="checkbox"/> Mudah Digunakan	<input type="checkbox"/> Tidak Mudah Digunakan
<input type="checkbox"/> Cukup Mudah Digunakan	

Saran :

Nama : Dendly S
 Pekerjaan : Wiraswasta
 Umur : 23 tahun

ANGKET ALPA

(Aplikasi *Landmark* Pariwisata Surakarta)

- Aplikasi Pengenalan *Landmark* Pariwisata Surakarta berjalan dengan lancar?

<input type="checkbox"/> Sangat Lancar	<input type="checkbox"/> Kurang Lancar
<input checked="" type="checkbox"/> Lancar	<input type="checkbox"/> Tidak Lancar
<input type="checkbox"/> Cukup Lancar	
- Desain warna, tulisan dan tata letak menu pada aplikasi menarik ?

<input checked="" type="checkbox"/> Sangat Menarik	<input type="checkbox"/> Kurang Menarik
<input type="checkbox"/> Menarik	<input type="checkbox"/> Tidak Menarik
<input type="checkbox"/> Cukup Menarik	
- Menu dan fitur yang ada sesuai dengan kebutuhan aplikasi ?

<input type="checkbox"/> Sangat Sesuai	<input type="checkbox"/> Kurang Sesuai
<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai	<input type="checkbox"/> Tidak Sesuai
<input type="checkbox"/> Cukup Sesuai	
- Aplikasi mempermudah untuk mencari informasi tentang *landmark* pariwisata Surakarta ?

<input type="checkbox"/> Sangat Membantu	<input checked="" type="checkbox"/> Kurang Membantu
<input type="checkbox"/> Membantu	<input type="checkbox"/> Tidak Membantu
<input type="checkbox"/> Cukup Membantu	
- Tidak terjadi *error* pada program aplikasi *landmark* pariwisata Surakarta ?

<input type="checkbox"/> Sangat Baik	<input type="checkbox"/> Kurang Baik
<input checked="" type="checkbox"/> Baik	<input type="checkbox"/> Tidak Baik
<input type="checkbox"/> Cukup Baik	
- Aplikasi pengenalan *landmark* pariwisata kota Surakarta mudah digunakan ?

<input type="checkbox"/> Sangat Mudah Digunakan	<input type="checkbox"/> Kurang Mudah Digunakan
<input checked="" type="checkbox"/> Mudah Digunakan	<input type="checkbox"/> Tidak Mudah Digunakan
<input type="checkbox"/> Cukup Mudah Digunakan	

Saran: Aplikasi kurang membantu perlu ditambah informasi *landmark* dan obyek wisatanya. tapi aplikasi sudah bagus mudah digunakan

ROAD TO KOTA SURABAYAKARTA

Create by :
Ovy Diansari Hendrati

SOLO
the spirit of Java

Landmark Map

1. Kampoeng Batik Laweyan
2. Taman Sriwedari
3. Museum Radya Pustaka
4. Pasar Malam Ngarsopuro
5. Pura Mangkunegaran
6. Kampoeng Batik Kauman
7. Kraton Kasunanan
8. Kuliner Malam Galabo

Legend:
 Mosque, Hotel, Hospital, Coffee, Railway Station, Food Stall

Aplikasi Landmark Pariwisata Kota Surakarta



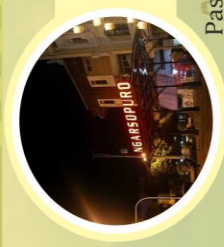
**Keraton
Kasunanan**

Bangunan berarsitektur Jawa ini memiliki menara yang terkenal disebut Pangung Songo Buwono. Senin-Kamis buka pukul 09.00-14.00 WIB, Sabtu-Minggu buka pukul 09.00-13.00 WIB.



Galabo

Gladag Langen Bogan Solo adalah kawasan wisata kuliner malam yang menjual aneka makanan dan minuman tradisional khas Solo. Setiap hari buka pukul 17.00 - 23.00 WIB.



**Pasar Malam
Ngarsopuro**

Pasar Malam Ngarsopuro ini berbeda dengan pasar malam lainnya, karena di kawasan ini digelar pertunjukan seni berupa Ketoprak Ngampung serta kerajinan seni khas kota Solo.



**Pura
Mangkunegaran**

Dengan arsitektur Jawa kuno (Joglo), keseluruhan bangunan terbuat dari kayu utuh. Dan memiliki berbagai koleksi yang bernilai seni dan sejarah tinggi. Buka setiap hari pukul 09.00-14.00 WIB.



**Museum
Radya Pustaka**

Museum tertua di Indonesia. Di bangun tahun 1890. Menyimpan koleksi benda kuno, seperti arca batu dan perunggu dari jaman Hindu dan Budha. Buka Selasa - Minggu pukul 08.30 - 13.00 WIB.



**Taman
Sriwedari**

Taman Sriwedari adalah taman bersejarah untuk kota Solo. Sejak dulu dijadikan sebagai tempat pertunjukan kesenian tradisional khas Jawa Tengah, seperti wayang orang, kethoprak.



**Batik
Laweyan**

"Rumahku adalah Galeriku" adalah konsep dari kampoeng batik laweyan. Laweyan terkenal dengan bentuk bangunan dan lingkungan yang khas, yaitu rumah masyarakat memiliki pagar tinggi.



**Batik
Kauman**

Kauman yang dahulu disebut Pakauman merupakan kampung kuno yang mempunyai seni dan kebudayaan khas, seperti batik, seni hadrah dan gamelan. Kampung Kauman dahulu adalah pemasok batik di kota Solo dan Keraton.