

RINGKASAN

Implementasi Teknologi *Markerless Augmented Reality* Objek Wisata Berbasis Android, Amry Zulfa Al Husna, Nim E31181295, Tahun 2021, 61 hlm., Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Faisal Lutfi Afriansyah, S.Kom., M.T. (Pembimbing).

Perkembangan teknologi merupakan suatu hal yang tidak dapat dihindari pada era sekarang ini. Perkembangan teknologi juga berperan sangat penting dalam kehidupan manusia. Selain untuk mengolah data dan menyimpan data, teknologi juga berguna untuk mendukung penerapan dan pemanfaatan untuk perkembangan suatu wilayah. Salah satu bidang teknologi yang mengalami perkembangan yaitu dalam bidang internet. Telah banyak sektor yang menerapkan teknologi ini untuk memudahkan pekerjaan manusia termasuk memperbaiki tatanan suatu wilayah dan membantu memperbaiki layanan, fasilitas, atau hal lain dari pihak yang memberikan fasilitas pengaduan. Seiring berjalannya waktu semakin banyak pula informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Salah satunya adalah informasi tentang lokasi baru yang dibangun dengan tujuan untuk memenuhi sarana dan prasarana yang memadai. Salah satunya yaitu sektor wisata. Informasi mengenai tempat wisata di beberapa Kota di Indonesia saat ini hanya berupa website dan brosur tak jarang ada yang berupa video. Namun informasi tersebut kadang tidak cukup, karena suatu objek wisata akan lebih menarik jika masyarakat dapat melihat dan mengamati langsung objek wisata tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat media pengenalan interaktif yang dapat menampilkan objek 3 dimensi, diharapkan para pengunjung lebih mudah dalam mencari mengenali objek wisata dan informasi pariwisata. Media ini terdiri dari aplikasi Android dengan menggunakan teknologi *Markerless Augmented Reality*. Sehingga, pengguna dapat melihat objek wisata secara virtual melalui perangkat kamera *smartphone* tanpa perlu menggunakan *marker* khusus untuk menampilkan objek wisata tersebut. Dilengkapi dengan denah lokasi dari *Google Map API* kedalam aplikasi akan sangat berguna dalam membantu pengguna

untuk mencari dan mendapatkan informasi mengenai suatu tempat wisata dalam satu aplikasi.

Hasil penelitian ini adalah mengimplemetasikan Teknologi *Markerless Augmented Reality* untuk pengenalan objek wisata sehingga membuat wisatawan lebih mudah untuk mencari informasi pariwisata dan lokasi wisata. Aplikasi ini telah diuji dengan dua pengujian yaitu pengujian *Black Box* dan Pengujian oleh pengguna. Pengujian oleh pengguna menggunakan teknik kuesioner untuk mengetahui pendapat mereka mengenai aplikasi tersebut. Hasil dari kuesioner diperoleh 40 responden dengan rata-rata persentase skor 82.81% yang dihitung menggunakan skala *Likert*. Sehingga dari hasil pengujian sistem terhadap pengguna berada pada kategori Sangat Setuju.