

ABSTRAK

RIFKY DARMAWAN SYAH. Penerapan Augmented Reality Sebagai Sarana Pengenalan Lingkungan Permandian Eremerasa. Android Dengan Metode Markerless (Dibimbing oleh Lukman, S>Kom., M.T dan Rizki Yusliana Bakti, S.T.,M.T)

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai sarana inovatif dalam pengenalan lingkungan sekolah. Fokus utama proyek ini adalah meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap struktur dan fasilitas lingkungan Wisata. Pengembangan aplikasi AR dilakukan dengan tujuan memberikan pengalaman pengenalan yang interaktif dan menarik.

Permandian Eremerasa adalah salah satu wisata yang terletak di Kabupaten Bantaeng, Sulawesi Selatan. Dimana dalam pengenalan lingkungan wisata terkadang informasi yang disajikan hanya secara umum sehingga masih banyak informasi yang tidak tersampaikan, dari hal tersebut saya sebagai penulis bertujuan untuk membantu pihak sekolah maupun siswa dengan menggunakan Realitas ditambah atau kadang dikenal dengan AR (*Augmented Reality*) dengan metode Markerless, sehingga dapat memberikan informasi tidak hanya dalam bentuk 2 dimensi tetapi dapat secara 3 Dimensi.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa penerapan AR dalam konteks pengenalan lingkungan sekolah dapat meningkatkan tingkat keterlibatan pengunjung dan mempermudah adaptasi mereka terhadap lingkungan baru. Respons positif dari pengunjung dan pihak pengelola wisata menegaskan potensi teknologi ini sebagai alat pendukung pengenalan yang inovatif.

Kata kunci : *Augmented Reality, 3D Object, Pengenalan lingkungan Wisata*

ABSTRACT

RIFKY DARMAWAN SYAH. *Application of Augmented Reality as a Means of Exploring the Eremerasa Bathing Environment. Android Using Markerless Method (Supervised by Lukman, S>Kom., M.T and Rizki Yusliana Bakti, S.T., M.T)*

This research aims to apply Augmented Reality (AR) technology as an innovative means of introducing the school environment. The main focus of this project is to increase visitors' understanding of the structure and facilities of the tourist environment. AR application development is carried out with the aim of providing an interactive and interesting introductory experience.

Eremerasa Baths is a tourist attraction located in Bantaeng Regency, South Sulawesi. Where in introducing the tourist environment sometimes the information presented is only in general terms so there is still a lot of information that is not conveyed, from this I as a writer aim to help schools and students by using augmented reality or sometimes known as AR (Augmented Reality) with the Markerless method, so that it can provide information not only in 2-dimensional form but also in 3-dimensional form.

The test results show that the application of AR in the context of introducing the school environment can increase the level of visitor involvement and facilitate their adaptation to the new environment. The positive response from visitors and tourism managers emphasizes the potential of this technology as a tool to support innovative introductions.

Keywords : *Augmented Reality, 3D Object, Introduction to the tourist environment.*