

# Pengembangan Aplikasi Pengenalan Objek Wisata di Pulau Buton Berbasis Augmented Reality

## *Development of an Augmented Reality–Based Application for Tourist Attraction Recognition on Buton Island*

Henny Hamsinar<sup>1</sup>, Mohamad Arif Suryawan<sup>2</sup>, Arsi<sup>3</sup>

Program Studi Teknik Informatika Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau

Jl. Dayanu Ikhsanuddin No. 124 Baubau, Sulawesi Tenggara

e-mail: <sup>1</sup>[hennyhamsinar@unidayan.ac.id](mailto:hennyhamsinar@unidayan.ac.id), <sup>2</sup>[arwan97@unidayan.ac.id](mailto:arwan97@unidayan.ac.id),

<sup>3</sup>[arsirese3@gmail.com](mailto:arsirese3@gmail.com)

Article Info:	Received: 17 Nov 2025	Revised: 19 Nov 2025	Accepted: 11 Des 2025
---------------	-----------------------	----------------------	-----------------------

### **Abstrak**

Pariwisata merupakan sektor strategis yang berperan besar dalam meningkatkan perekonomian daerah, termasuk wilayah Pulau Buton yang memiliki beragam objek wisata potensial. Namun, promosi wisata di daerah ini masih menghadapi kendala, terutama terkait keterbatasan media informasi konvensional seperti brosur, peta cetak, dan situs web statis yang kurang interaktif dan kurang mampu memenuhi kebutuhan wisatawan modern. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi media promosi yang dapat menghadirkan informasi secara menarik, mudah diakses, dan mampu meningkatkan keterlibatan pengguna. Teknologi Augmented Reality (AR) menjadi salah satu solusi karena mampu menggabungkan objek nyata dengan elemen digital interaktif sehingga menciptakan pengalaman informasi yang lebih imersif. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun aplikasi pengenalan objek wisata di Pulau Buton berbasis Augmented Reality sebagai media informasi alternatif bagi wisatawan. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara dengan pegawai Dinas Pariwisata Kota Baubau, Kabupaten Buton, Buton Selatan, Buton Tengah, Buton Utara, dan Wakatobi, serta observasi langsung pada pengelola objek wisata untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan lapangan. Studi literatur terhadap teori dan best practice pengembangan AR juga dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi AR yang dikembangkan berfungsi dengan baik pada tiga perangkat smartphone uji dan mampu mendeteksi marker pada jarak 10–100 cm. Aplikasi ini dinilai membantu pengelola dalam menyediakan informasi wisata, meningkatkan pengetahuan pengunjung, serta menampilkan gambar dan deskripsi objek wisata secara interaktif.

**Kata kunci:** aplikasi, pariwisata, Pulau Buton, augmented reality.

### **Abstract**

Tourism is a strategic sector that significantly contributes to regional economic development, including in the Buton Island area, which offers numerous potential tourist attractions. However, tourism promotion in this region still faces challenges, particularly due to the limitations of conventional information media such as brochures, printed maps, and static websites that lack interactivity and fail to meet the expectations of modern tourists seeking accessible, engaging, and dynamic information. This condition highlights the need for innovative promotional media capable of delivering attractive content and increasing user engagement. Augmented Reality (AR) offers a promising solution, as it integrates real-world objects with interactive digital elements, thereby creating a more immersive informational experience. This study aims to design and develop an Augmented Reality–based application for introducing tourist attractions on Buton Island as an alternative information medium for visitors. The research employed a qualitative approach through interviews with officers from the Tourism Departments of Baubau City, Buton Regency, South Buton, Central Buton, North Buton, and Wakatobi, as well as direct observations of tourism managers to identify on-site needs and issues. A literature review was also conducted to examine relevant theories and best practices regarding AR application development. The results indicate that the developed AR application operated effectively on three tested smartphone devices and successfully detected

*markers at distances of 10–100 cm. The application was considered useful in providing tourism information, enhancing visitors' knowledge, and presenting images and descriptions of attractions interactively.*

*Keywords: application, tourism, Buton Island, augmented reality*

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*



## 1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan sektor yang sangat penting dalam mendukung perekonomian suatu daerah. Dengan beragam objek wisata yang tersedia, potensi untuk menarik wisatawan lokal maupun mancanegara sangat besar. Namun, salah satu tantangan utama dalam industri pariwisata adalah bagaimana memperkenalkan dan mempromosikan objek wisata tersebut secara efektif kepada calon pengunjung. Keterbatasan informasi dan promosi tradisional, metode promosi tradisional seperti brosur, peta cetak, dan situs web statis sering kali tidak cukup menarik bagi wisatawan modern yang menginginkan informasi yang lebih interaktif dan mendalam. Informasi yang disajikan dalam bentuk teks dan gambar dua dimensi memiliki keterbatasan dalam memberikan gambaran yang jelas dan menarik tentang objek wisata.

Generasi milenial dan Z dikenal sebagai generasi yang sangat akrab dengan teknologi dan cenderung mencari pengalaman yang unik dan interaktif. Metode promosi dan pengenalan objek wisata yang tidak memanfaatkan teknologi modern sering kali kurang efektif dalam menarik perhatian dan minat mereka. Teknologi *Augmented Reality* (AR) menawarkan solusi potensial untuk mengatasi masalah di atas. AR dapat menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital interaktif, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan informatif bagi pengguna. Dengan aplikasi AR, informasi tentang objek wisata dapat disajikan dalam bentuk teks, audio, gambar, video, dan animasi yang dapat diakses melalui perangkat mobile seperti Smartphone atau tablet. Aplikasi pengenalan objek wisata berbasis AR memungkinkan pengunjung untuk mendapatkan informasi secara real-time dan interaktif. Misalnya, dengan mengarahkan kamera perangkat mobile mereka ke suatu objek, mereka dapat melihat informasi sejarah, fakta menarik, dan rekomendasi tempat lain yang berdekatan. Hal ini tidak hanya meningkatkan daya tarik objek wisata tetapi juga memperkaya pengalaman pengunjung.

Penelitian mengenai pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam bidang pariwisata menunjukkan potensi signifikan untuk memperkaya cara penyampaian informasi wisata. Teknologi ini mampu menggabungkan elemen visual virtual ke dalam lingkungan nyata sehingga meningkatkan interaktivitas pengguna. Dengan sifatnya yang imersif, AR diyakini mampu mengatasi keterbatasan media promosi tradisional. Selain itu, AR dapat menjangkau wisatawan yang terbiasa menggunakan perangkat digital. Dampak ini menjadikan AR sebagai teknologi yang semakin relevan dalam strategi pemasaran destinasi.

Salah satu penelitian relevan berjudul *GuideAR: Aplikasi Berbasis Augmented Reality dan Global Positioning System untuk Pengenalan Daya Tarik Wisata*. Studi tersebut bertujuan meningkatkan kunjungan wisatawan ke daerah tujuan tertentu. Peningkatan ini diharapkan memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat sekitar. Selain itu, *GuideAR* mendorong pemerintah daerah untuk lebih aktif dalam pengembangan destinasi. Dengan demikian, AR dapat memengaruhi ekosistem pariwisata secara komprehensif [1].

Hasil dari penelitian *GuideAR* menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan berfungsi dengan baik untuk membantu wisatawan menemukan informasi destinasi. Namun, peneliti merekomendasikan penambahan jumlah objek wisata yang didukung aplikasi. Hal ini penting agar lebih banyak lokasi terekspos secara digital. Konten wisata yang kaya diyakini meningkatkan keberlanjutan penggunaan aplikasi. Rekomendasi ini menguatkan pentingnya kurasi destinasi dalam implementasi AR [1].

Penelitian lain dilakukan dalam studi bertajuk *Arjuna: Aplikasi Pengenalan Tempat Wisata di Jawa Timur Berbasis Augmented Reality*. Aplikasi tersebut menerapkan konsep virtual touring yang memanfaatkan AR Portal. Teknologi ini memadukan tampilan tiga dimensi dengan Google Street

View. Selain visual, aplikasi dilengkapi audio narasi deskriptif. Kehadiran audio memperkuat pengalaman dan memberikan pengetahuan awal bagi wisatawan [2].

Pendekatan Arjuna memberikan sensasi seolah-olah wisatawan telah berada langsung di lokasi wisata. Efek representasi ruang ini dapat mendorong minat bepergian secara aktual. Wisatawan dapat melakukan eksplorasi awal sebelum membuat keputusan perjalanan. Dengan demikian, AR tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi membangun motivasi psikologis. Hal ini menjadikan AR sebagai alat persuasif dalam pemasaran pariwisata [2].

Pada ranah pelestarian budaya, penelitian tentang pengenalan objek wisata sejarah Kota Sukabumi memperlihatkan cara AR dapat menghidupkan bangunan bersejarah. Studi tersebut memanfaatkan marker dan markerless AR untuk menampilkan objek 2D dan 3D. Visualisasi digital membantu menarik perhatian masyarakat lokal. Selain itu, aplikasi ini meningkatkan pemahaman atas nilai sejarah yang sebelumnya kurang diperhatikan. AR berperan menggantikan metode penyampaian informasi yang monoton [3].

Upaya inovatif lainnya terlihat pada penelitian mengenai pembangunan aset wisata Kota Bandung berbasis AR. Studi ini dilatarbelakangi oleh menurunnya minat masyarakat terhadap media promosi cetak seperti brosur dan buku panduan. AR dianggap menjadi media digital yang lebih relevan bagi generasi modern. Penelitian ini menghasilkan desain visual 3D objek wisata dan peta lokasi. Hasil tersebut menjadi fondasi kreatif bagi pengembangan aplikasi wisata lanjutan [4].

Integrasi AR dengan Location-Based Service (LBS) diterapkan dalam aplikasi pengenalan fasilitas kolam renang umum di Jakarta Selatan. Kombinasi ini memudahkan pengguna menemukan lokasi berdasarkan posisi geografis mereka. Selain informasi tekstual, pengguna dapat melihat representasi visual objek. Pendekatan ini membuat pencarian fasilitas publik menjadi lebih praktis. Penelitian ini menegaskan bahwa AR efektif menyajikan informasi spasial [5].

Pemanfaatan AR sebagai pelengkap media cetak juga diuji dalam aplikasi pengenalan wisata Alam Wawai Bandar Lampung. Booklet konvensional diperkaya dengan tampilan objek tiga dimensi melalui smartphone. Teknologi ini memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dan edukatif. Selain melihat gambar, pengguna berinteraksi dengan representasi virtual lingkungannya. Hal ini meningkatkan keterlibatan pengguna terhadap informasi wisata [6].

Penelitian lainnya menunjukkan konsistensi manfaat AR dalam meningkatkan kualitas promosi destinasi, termasuk pengenalan landmark di Yogyakarta yang memiliki akurasi deteksi marker tinggi, tampilan 3D objek wisata Kota Batam, promosi wisata di Ambon melalui media interaktif, serta aplikasi pemandu digital di Candi Plaosan untuk mengatasi keterbatasan pemahaman sejarah. Secara umum, studi-studi tersebut memperlihatkan bahwa AR efektif sebagai media wisata edukatif sekaligus promosi. Temuan ini memperkuat landasan pengembangan aplikasi serupa pada destinasi lain [7] [10].

Pengembangan penelitian selanjutnya dengan judul Pengembangan Aplikasi Pengenalan Objek Wisata di Pulau Buton Berbasis *Augmented Reality*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi pengenalan objek wisata di Pulau Buton berbasis *Augmented Reality* sebagai media informasi alternatif bagi wisatawan.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan selama penelitian menggunakan metode:

a. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan metode yang dilakukan dengan tanya jawab secara langsung dengan Pegawai Kantor Dinas Pariwisata Kota Baubau, Kabupaten Buton, Kabupaten Buton Selatan, Kabupaten Buton Tengah, Kabupaten Buton Utara, Kabupaten Wakatobi dan mencari informasi dari Pengelola wisata mengenai masalah- masalah yang ada di lokasi wisata.

b. Metode Pengamatan

Metode pengamatan dilakukan dengan cara mengamati secara langsung masalah-masalah yang berhubungan dengan penelitian, mulai dari informasi, proses pengelolaan objek wisata sampai pada fasilitas yang tersedia di objek wisata.

c. Metode Pustaka

Merupakan metode dengan mengumpulkan data terkait informasi wisata, serta mempelajari teori dan best practice dalam pengembangan aplikasi *Augmented Reality*.

## 2.2 Analisis Data

Setelah melakukan serangkaian penelitian yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara yang sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini, maka dilakukan analisis data yang dapat membantu dan mendukung tercapainya tujuan dari analisis data adalah sebagai berikut:

### a. Jenis Data

Data yang digunakan adalah data kualitatif, yaitu informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan, wawancara langsung, dan *studi literatur*.

### b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data primer yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara kepada Pegawai Kantor Dinas Pariwisata Kota Baubau, Kabupaten Buton, Kabupaten Buton Selatan, Kabupaten Buton Tengah, Kabupaten Buton Utara serta Kabupaten Wakatobi. dan Pengelola Wisata.
2. Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari buku, catatan, laporan serta jurnal yang relevan dengan penelitian ini untuk mendukung kelengkapan data primer.

## 2.3 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan Metode Agile sebagai metodologi pengembangan aplikasi. Metode Agile merupakan salah satu metode pengembangan software yang memerlukan adaptasi cepat dan dapat mengalami perubahan secara berkala sehingga metode ini berfokus terhadap kualitas produk yang dihasilkan daripada dokumentasi, negosiasi kontrak, dsb. Adapun siklus-siklus pengembangan dengan Metode Agile dapat dijelaskan sebagai berikut:

### a. Perencanaan (*Plan*)

Seperti namanya pada proses perencanaan ini, penulis melakukan analisis fungsi dan mengumpulkan informasi serta kebutuhan-kebutuhan dari aplikasi yang akan dibuat.

### b. Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini penulis membuat rancangan dari aplikasi seperti rancangan sistem, rancangan tampilan dengan menggunakan website draw.io dan canva serta metode- metode programming mengenai pembuatan aplikasi *Augmented Reality* ini.

### c. Pengembangan (*Development*)

Dalam proses pengembangan ini penulis melakukan implementasi desain yang telah dibuat pada proses sebelumnya ke bentuk program. Pada tahap ini digunakan aplikasi *unity* dengan bahasa pemrograman *java script*. *Java script* sendiri adalah bahasa pemrograman berorientasi objek sehingga cara pembuatan programnya akan mirip, selain itu *java script* dipilih karena belum ada penelitian dengan topik *Augmented Reality* yang menggunakan bahasa pemrograman *java script* sehingga penelitian ini bisa dijadikan acuan khusus untuk penelitian sejenis yang akan menggunakan *java script* sebagai bahasa dalam pengembangan program.

### d. Uji Coba (*Test*)

Setelah aplikasi yang dibuat selesai/fungsi utama telah dibuat kemudian dilakukan proses uji coba, yaitu melibatkan pemeriksaan aplikasi di setiap bagian kode yang salah serta perbaikannya yang dimaksudkan untuk memperbaiki error atau bug di awal pengembangan agar aplikasi setidaknya dapat digunakan dengan lancar.

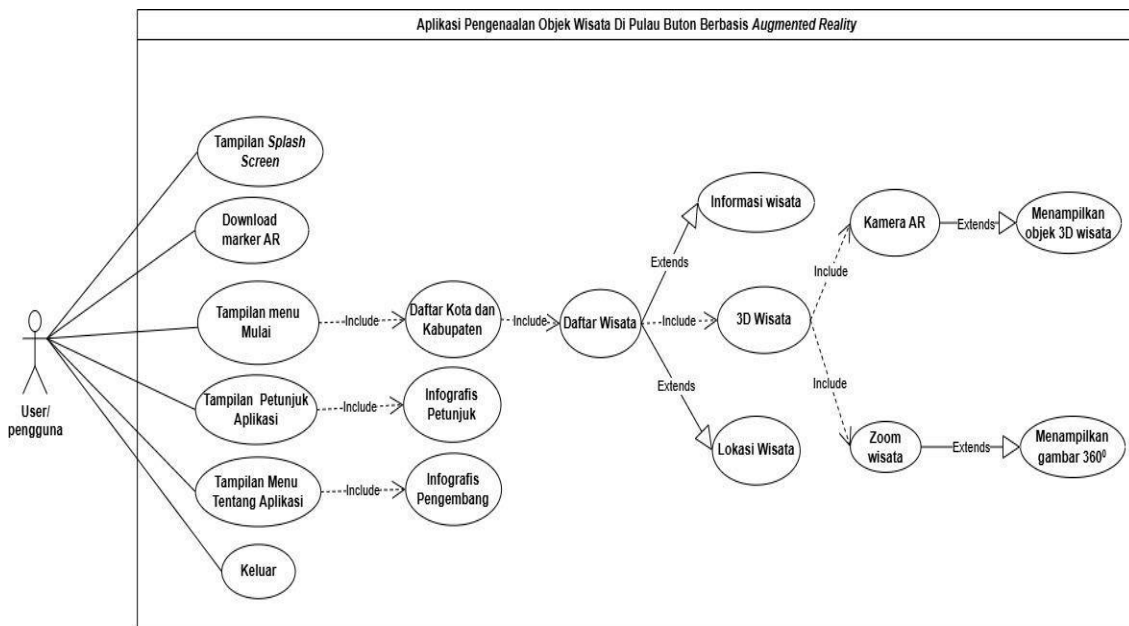
### e. Rilis (*Release*)

Pada tahap ini aplikasi yang telah dibuat kemudian dirilis agar dapat dipakai oleh *user* yang lebih luas, dalam penelitian ini peneliti bisa merilis aplikasi melalui *App Store*. Selain itu, untuk mendapatkan hasil *feedback* lebih cepat penulis juga akan melakukan uji coba langsung ke wisatawan-wisatawan di sekitar daerah wisata Pulau Buton.

### f. Umpan Balik (*Feedback*)

Setelah proses rilis, pengguna aplikasi ini dapat memberikan masukan-masukan mengenai aplikasi ini agar dapat dilakukan perbaikan dan pembaharuan untuk fitur pada aplikasi sehingga proses siklus Metode *Agile* terus berputar hingga didapatkan aplikasi yang sesuai dengan keinginan *user*.

**2.4 Use case diagram dari aplikasi pengenalan objek wisata di Pulau Buton berbasis Augmented Reality.**

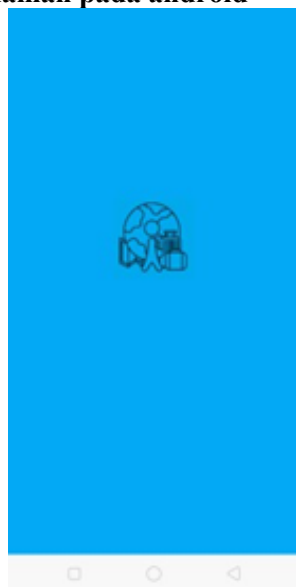


Gambar 1. Rancangan Use case

Berdasarkan use case diagram diatas dapat dilihat bahwa use case dapat diakses oleh user dengan mudah. Aplikasi ini digunakan oleh user untuk mengenal objek wisata yang terdapat di Pulau Buton yang mencakup 6 wilayah dengan jumlah wisata yaitu Kota Baubau 8 wisata, Kabupaten Buton 4 wisata, Kabupaten Buton Selatan 4 wisata, Kabupaten Buton Tengah 4 wisata, Kabupaten Wakatobi 4 wisata dan Kabupaten Buton Utara 4 wisata. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur yaitu informasi wisata untuk mendeskripsikan secara singkat mengenai objek wisata, 3D wisata yang terdiri atas 2 bagian yaitu kamera AR untuk melakukan scan marker peta wisata serta menampilkan objek wisata dalam bentuk 3D dan zoom wisata untuk menampilkan gambar 360° sekitar wisata. Aplikasi ini juga dilengkapi fitur lokasi wisata untuk melakukan navigasi rute dari lokasi pengguna menuju wisata.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**3.1 Tampilan halaman pada android**



Gambar 2 Splash Screen



Gambar 3. Halaman Utama

Gambar 2 merupakan tampilan *splash screen*. Tampilan *splash screen* ditampilkan saat membuka aplikasi dan menampilkan halaman utama dengan 4 pilihan menu yaitu Mulai, Tentang dan Keluar. Selain itu, untuk dapat mengakses fitur 3D, *user* perlu mengunduh *marker* pada halaman utama (pada gambar 3).



Gambar 4. Daftar Kota / Kabupaten



Gambar 5. Halaman Wisata

Gambar 4 merupakan halaman daftar kota/kabupaten. Halaman daftar kota/kabupaten dapat di akses dengan mengklik tombol mulai pada halaman utama dan sistem menampilkan halaman daftar kota/kabupaten. Gambar 5 adalah halaman wisata. Halaman daftar wisata dapat di akses dengan cara memilih gambar ikon kota/kabupaten di halaman daftar kota/kabupaten.



Gambar 6. Halaman Informasi



Gambar 7. Kamera 3D

Gambar 6 merupakan halaman informasi wisata. Halaman informasi wisata menampilkan informasi wisata dan dua fitur yang dapat di akses yaitu tombol lokasi dan tombol 3D. Gambar 7 adalah tampilan kamera AR. Kamera AR dapat ditampilkan dengan cara mengklik tombol 3D di halaman informasi tujuannya untuk dapat melihat fitur 3D wisata.



Gambar 8. Tampilan Google Maps



Gambar 9. Tampilan Objek 3D 360°

Gambar 8 merupakan tampilan google maps. Tampilan google maps dapat di akses dengan cara mengklik fitur tombol lokasi di halaman informasi wisata tujuannya untuk mengarahkan *user* ke titik lokasi wisata. Gambar 9 adalah tampilan gambar objek 3D 360°. Gambar objek 3D 360° dapat di akses dengan mengklik tombol 3D di halaman Informasi wisata dan sistem menampilkan kamera tujuannya untuk menyoroti *marker* AR dan *user* dapat melihat tampilan gambar 3D 360° beserta keterangan wisata.

### 3.2 Pengujian Perangkat Android

Pengujian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan apa saja yang ada pada aplikasi ketika di terapkan pada *smartphone* dengan spesifikasi yang berbeda-beda. *Smartphone* yang akan diuji yaitu pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Android

Nama Perangkat	Resolusi	Kamera	Hasil Uji Coba	
			Status	Keterangan
Redmi Note 9, Android 10, MIUI 12	1080X2340 Pixels	48 MP	Sesuai	Aplikasi Berjalan lancar karena spesifikasi <i>smartphone</i> sangat baik.
Oppo A3s Android 11, Color OS 11.3	720X1520 Pixels	13 MP	Sesuai	Aplikasi Berjalan lancar karena spesifikasi <i>smartphone</i> cukup baik.
Vivo Y9, Android 8.1	720X1520 Pixels	13 MP	Sesuai	Terjadi <i>delay</i> saat akan merender objek 3D.

Saat pengujian dilakukan di 3 (tiga) perangkat *smartphone* seperti Redmi Note 9, Oppo A3s, dan Vivo Y9 aplikasi yang di buat berhasil dijalankan. Pada pengujian *smartphone* Redmi Note 9 aplikasi AR berjalan lancar di jarak 10-80 cm karena spesifikasi kamera sangat baik untuk menjalankan aplikasi, adapun pada jarak 81-100 cm objek 3D wisata tidak terlihat lagi oleh kamera. Kemudian, pada pengujian menggunakan *smartphone* Oppo A3s berjalan dengan baik di jarak 10-60 cm karena spesifikasi pada perangkat tersebut cukup baik, sedangkan pada pengujian diatas dari jarak 61-100 cm *marker* tidak dapat dideteksi kamera. Untuk pengujian *smartphone* Vivo Y9 terdapat delay saat merender objek 3D pada jarak 10-50 cm dan saat dilakukan pengujian diatas jarak

51-100 cm objek 3D tidak terlihat lagi dikarenakan resolusi dari kamera Vivo Y9 tidak cukup baik jika dibandingkan dengan tipe resolusi kamera belakang *smartphone* Redmi Note 9 dan Oppo A3s.

### 3. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan aplikasi pengenalan objek wisata di Pulau Buton berbasis *Augmented Reality*. Aplikasi tersebut digunakan untuk menyajikan informasi destinasi wisata pada enam wilayah administratif dengan cakupan delapan objek wisata di Kota Baubau, empat objek wisata di Kabupaten Buton, empat objek wisata di Kabupaten Buton Selatan, empat objek wisata di Kabupaten Buton Tengah, empat objek wisata di Kabupaten Wakatobi, dan empat objek wisata di Kabupaten Buton Utara. Aplikasi yang dikembangkan menyediakan fitur informasi wisata yang menampilkan deskripsi singkat setiap objek wisata, serta fitur visualisasi tiga dimensi yang terdiri atas pemindaian marker melalui kamera AR untuk menghadirkan model destinasi dalam bentuk 3D. Selain itu, aplikasi juga menyediakan fungsi zoom wisata untuk menampilkan citra panorama 360° dari lingkungan sekitar destinasi. Fitur navigasi lokasi turut disertakan untuk memudahkan pengguna memperoleh rute perjalanan dari posisi mereka menuju lokasi wisata yang dipilih. Secara keseluruhan, aplikasi ini memberikan media interaktif yang dapat mendukung penyebaran informasi pariwisata dan meningkatkan pemahaman pengguna terhadap objek wisata di Pulau Buton.

### 4. SARAN

Aplikasi pengenalan objek wisata di Pulau Buton berbasis *Augmented Reality* ini masih jauh dari kata sempurna dan adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem selanjutnya adalah dengan menambahkan sistem pemilihan pemandu wisata. Selain itu, sistem ini juga dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur galeri agar lebih menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke wisata yang ada di Pulau Buton.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kusuma, I. W. W. N., Putra, I. G. J. E., & Nirmala, B. P. W. GuideAR: Aplikasi Berbasis *Augmented Reality* dan *Global Positioning System* untuk Pengenalan Daya Tarik Wisata. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 10(1), (2021). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31988>.
- [2] Putri, A. M., Safitri, M. I., & Mandasari, R. I. M. Arjuna : Aplikasi Pengenalan Tempat Wisata Di Jawa Timur Berbasis *Augmented Reality*. *e-Proceeding of Applied Science*, 7(Vol. 7 No. 5 : Oktober 2021), 5. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14535.01449>.
- [3] Natalia, N., & Handi, S. L. Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pengenalan Objek Wisata Sejarah Kota Sukabumi Menggunakan Metode *Marker* dan *Markerless*. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi dan Riset Terapan*, 1(1), 7–14.(2021) <https://doi.org/10.47178/infinity.v1i1.904>.
- [4] Wijaya, R. C., Insanudin, E., & Tambunan, T. D. Pembangunan Asset pada Aplikasi Pengenalan Objek Pariwisata Kota Bandung Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal e Proceedings of Applied Science*, Vol.8(Vol. 8 No. 3: Juni 2022), 3. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14535.01449>.
- [5] Purnama, Eris Dwi, dan Fahri Alfaruqi. “Aplikasi *Augmented Reality* Dan *Location Based Service* Kolam Renang Umum Jakarta Selatan Berbasis *Android*.” *Journal of Computer Science and Technology Innovation* 2, no. 2 (2022): 116-128. <http://ejournal.lppmbinabangsa.ac.id/index.php/junction>.
- [6] Rizki, M. Teknologi *Augmented Reality* Untuk Pengenalan Wisata Alam Wawai Bandar Lampung Sebagai Media Bantu Informasi. 2022-06-24, 2(Vol. 2 No. 6 (2022): *Jurnal Teknologi Pintar*), 6. <https://doi.org/10.47119>.
- [7] Zakariyah, M., & Shafarazaq, Z. Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pengenalan Ikon Kota Di Provinsi Yogyakarta Berbasis Objek *Landmark*. *JSAI (Journal Scientific and Applied Informatics)*, 6(3), 303–320. (2023) <https://doi.org/10.36085/jsai.v6i3.5789>.
- [8] Siregar, A. F., & Hutabri, E. Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Kota Batam Menggunakan



- Marker Augmented Reality. Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 8(1), 86–95. (2023) <https://doi.org/10.33884/comasiejournal.v8i1.6737>.
- [9] Samar, I. M. Implementasi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Kota Ambon. *Jurnal Informatika Polinema*, Vol 9 No 2 (2023), 10. <https://doi.org/10.33795/jip>.
- [10] Nugroho, R. A., & Kalifia, A. D. Aplikasi Pemandu Wisata Pada Candi Plaosan Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Komputer dan Informatika*, Vol. 5 No. 2 (2023): JUKI : Jurnal Komputer dan Informatika, Edisi November 2023), 9. <https://doi.org/10.59934>.