## LAPORAN PRAKTIKUM PEMROGRAMAN VISUAL

****

**Disusun oleh :**

Kelompok 3 (Invictus Nexus)

## Dosen Pengampu :

Evianita Dwi Fajrianti, S.Tr.T., M.Tr.T., Ph.D

**TEKNOLOGI MULTIMEDIA BROADCASTING**

**DEPARTEMEN TEKNOLOGI MULTIMEDIA KREATIF**

**POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA**

**Perancangan Sistem Navigasi Wisata ‘Malindo AR Digital’ Menggunakan Teknologi Augmented Reality**

## Laporan ini di susun oleh Kelompok 3 ( Invictus Nexus )

yang terdiri dari :

1. **Sri Ayu Darwani (**NRP : 5124521004**)**
2. **M. Andrean Jauhari Zuki (**NRP : 5124521006**)**
3. **Birrul Walidaini (**NRP : 5124521012**)**
4. **Azyumardi Azra (**NRP : 5124521016**)**
5. **Santika Agmelia M.J (**NRP : 5124521020**)**

**Latar Belakang Pengambilan Konsep**

Perkembangan teknologi digital semakin pesat dan telah membawa berbagai inovasi baru, salah satunya adalah Augmented Reality (AR). AR merupakan teknologi yang mampu menampilkan objek virtual ke dalam dunia nyata melalui kamera perangkat, sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung dengan informasi digital di sekelilingnya. Teknologi ini banyak dimanfaatkan dalam bidang edukasi, hiburan, hingga pariwisata untuk menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan informatif.

Melihat potensi tersebut, kelompok kami mengembangkan “Malindo AR Digital”, yaitu konsep navigasi wisata berbasis Augmented Reality. Sistem ini dirancang agar pengunjung dapat melihat arah dan informasi setiap area wisata langsung melalui kamera ponsel mereka. Dengan begitu, pengunjung tidak perlu lagi kebingungan mencari lokasi fasilitas tertentu seperti kolam, area penyewaan, foodcourt, atau playground.

Penerapan konsep ini dilakukan di Malindo Waterpark, yang beralamat di Jl. Raya Lowayu, RT.29/RW.08, Lowayu, Kec. Dukun, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61155. Tempat ini dipilih karena memiliki fasilitas yang sangat lengkap dan harga yang terjangkau yakni tiket masuk hanya seharga Rp15.000 saat weekdays dan Rp20.000 saat weekend, dengan parkir mobil Rp5.000 dan harga makanan yang juga relatif murah.

Meskipun begitu, wisata ini masih belum banyak dikenal oleh masyarakat luas. Oleh karena itu, melalui “Malindo AR Digital”, kami ingin mengenalkan potensi wisata Malindo sekaligus membantu pengunjung agar lebih mudah menemukan berbagai titik lokasi menarik seperti Menara, Kolam Renang, Foodcourt, Penyewaan, Wisata Tambahan, dan Playground secara interaktif dan modern.

**Konsep AR**

Konsep yang diusung dalam proyek “Malindo AR Digital” adalah navigasi wisata berbasis Augmented Reality (AR). Melalui teknologi AR, pengunjung dapat melihat arah dan posisi lokasi wisata secara langsung di layar kamera ponsel, seolah-olah ada penunjuk arah digital di dunia nyata.

Sistem ini berfungsi layaknya peta virtual interaktif, yang menampilkan berbagai titik penting di area wisata Malindo seperti Menara, Kolam Renang, Foodcourt, Penyewaan, Wisata Tambahan, dan Playground.

Selain menampilkan arah, AR juga memberikan informasi singkat tentang setiap lokasi, sehingga pengunjung dapat mengetahui fasilitas yang tersedia di setiap titik.

Konsep ini diambil karena didapati banyak pengunjung yang belum mengetahui seluruh area wisata Malindo, yang mana beberapa spot bahkan tersembunyi atau jarang diketahui, padahal menarik untuk dikunjungi. Dengan adanya Malindo AR Digital, pengunjung akan lebih mudah menjelajahi seluruh area wisata tanpa tersesat, sekaligus menambah pengalaman berwisata yang modern dan menyenangkan.

**Tujuan AR**

1. Memberikan panduan interaktif kepada pengunjung untuk menemukan lokasi-lokasi wisata di Malindo dengan mudah.

2. Membantu mengenalkan potensi dan fasilitas lengkap yang ada di Malindo Waterpark kepada masyarakat luas.

3. Menyediakan peta digital berbasis AR yang menampilkan arah dan informasi spot wisata secara real-time.

4. Meningkatkan daya tarik wisata melalui penerapan teknologi modern di sektor pariwisata daerah.

5. Menjadi inovasi edukatif yang menggabungkan teknologi dan pariwisata dalam satu pengalaman pengguna yang menarik.

**Manfaat AR**

1. Mempermudah pengunjung dalam menavigasi area wisata tanpa perlu bertanya atau mencari peta manual.

2. Meningkatkan kenyamanan dan efisiensi waktu, karena pengguna langsung diarahkan ke lokasi yang dituju.

3. Mengenalkan spot-spot tersembunyi yang sebelumnya jarang diketahui pengunjung.

4. Menambah nilai promosi digital bagi pihak pengelola wisata, karena konsep AR dapat menarik minat pengunjung baru.

5. Memberikan pengalaman baru yang interaktif, edukatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini.