

ABSTRAK

Saat ini teknologi komputer dan multimedia telah berkembang sangat pesat, salah satunya yaitu teknologi augmented reality yang menyatukan antara dunia nyata dan dunia visual. Meskipun perkembangannya telah berada di berbagai bidang namun perkembangan pada bidang promosi pariwisata untuk memberikan informasi kepada wisatawan masih belum maksimal (Ariawan D.R. and M.S. Noval, 2018).

Penelitian ini mengimplementasikan teknologi augmented reality untuk memberikan informasi visual 3D kepada wisatawan yang dapat digunakan untuk media informasi pariwisata di Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak (*software*) ini adalah *Guidelines for Rapid Application Engineering* (GRAPPLE) yang meliputi *Requirements Gathering, Analysis, Design, Development* serta *Deployment* (J. Schuller, 2004), yang bertujuan untuk menghasilkan sistem berorientasi objek dalam waktu yang singkat tanpa mengurangi kualitas sistem yang dibangun. Aplikasi peta pariwisata di Yogyakarta dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh bahwa aplikasi berjalan sesuai dengan perancangan dan kebutuhan fungsional. Berdasarkan hasil pengujian kompatibilitas perangkat keras, aplikasi dapat berjalan pada *smartphone* Android minimal versi 8.1 Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada bagian metode penelitian yang digunakan. Metode ini merupakan pemodelan proses pengembangan perangkat lunak dengan menitik beratkan pada aksi-aksi yang dilakukan pada sejumlah tahapan, dimana setiap tahapan akan menghasilkan produk kerja (*output*) dengan bentuk yang berorientasi objek. Output dari sistem ini berupa aplikasi peta pariwisata di Yogyakarta dengan teknologi *Augmented Reality*.

Kata Kunci : augmented reality, pariwisata yogyakarta, GRAPPLE