

RINGKASAN

Taman Makam Pahlawan selain sebagai tempat dimakamkannya para pahlawan juga berfungsi sebagai wujud penghormatan dan penghargaan terhadap para pahlawan, sebagai sarana pelestarian nilai-nilai kepahlawanan, dan sebagai objek studi wisata sejarah. Kabupaten Banyumas memiliki Taman Makam Pahlawan Nasional Tanjung Nirwana Purwokerto yang dikelola oleh Dinsospermasdes Kabupaten Banyumas. Namun, dalam hal penyampaian informasi masih terkendala yaitu belum memiliki media informasi sehingga masyarakat khususnya generasi muda kurang mengetahui tentang pelayanan di TMPN Tanjung Nirwana Purwokerto. Oleh karena itu, perlu dibuat brosur sebagai media informasi TMPN. Selanjutnya agar brosur tersebut lebih menarik minat pembaca, maka perlu diterapkan teknologi Augmented Reality (AR). Augmented Reality adalah upaya penggabungan dunia nyata ke dunia virtual melalui komputer sehingga batas antara keduanya sangat tipis. AR yang dibuat pada penelitian ini merupakan jenis Marker AR dimana brosur TMPN sebagai markernya. Aplikasi AR TMPN dapat diakses melalui ponsel dengan system operasi Android. Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Hasil penelitian yaitu berupa aplikasi Augmented Reality yang telah melewati pengujian alpha test dan beta test. Pada pengujian alpha test, dihasilkan aplikasi dapat berjalan dengan lancar tanpa error atau bug. Pada pengujian beta test pada 10 orang responden dihasilkan 94% menyatakan aplikasi sangat layak digunakan dan diterapkan pada Instansi.

Kata kunci: Taman Makam Pahlawan, Brosur, Augmented Reality, Marker

ABSTRACT

The Heroes Cemetery in addition to being the place where the heroes are buried also functions as a form of respect and appreciation for the heroes, as a means of preserving heroes' values, and as an object of historical tourism studies. Banyumas Regency has Tanjung Nirwana Purwokerto National Heroes Cemetery Park which is managed by the Dinsospermasdes of Banyumas Regency. However, in terms of the delivery of information is still constrained that is not yet having the information media so that the community, especially the younger generation, are less aware of the services at TMPN Tanjung Nirwana Purwokerto. Therefore, brochures need to be made as TMPN information media. Furthermore, so that the brochure attracts more readers, it is necessary to apply Augmented Reality (AR) technology. Augmented Reality is an attempt to merge the real world into the virtual world through computers so that the boundary between the two is very thin. The AR made in this study is an AR Marker type in which the TMPN brochure is a marker. The AR TMPN application can be accessed through mobile phones with the Android operating system. The research method used in this study is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). The results of the study are in the form of Augmented Reality applications that have passed alpha test and beta test. In the alpha test, the resulting application can run smoothly without errors or bugs. In the beta test on 10 respondents generated 94% stated the application is very feasible to use and apply to agencies.

Keywords: The Heroes Cemetery, Brochure, Augmented Reality, Marker