

ABSTRAK

WILLIAM HARUN INFANDAN

APLIKASI *AUGMENTED REALITY* BERBASIS ANDROID SEBAGAI POTENSI PROMOSI KEINDAHAN PANTAI KABUPATEN SUPIORI

Dibawah bimbingan Yasni Djamain, S.Kom., M.Kom.

Kabupaten Supiori memiliki potensi keindahan pantai yang dapat dikembangkan sebagai daya tarik wisata daerah. Namun, pemanfaatan teknologi digital sebagai media promosi pantai masih terbatas dan belum bersifat interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android sebagai sarana untuk menunjukkan potensi promosi keindahan pantai Kabupaten Supiori. Aplikasi ini dirancang untuk menampilkan objek visual dan informasi pantai melalui teknologi *Augmented Reality* sehingga pengguna dapat memperoleh gambaran dan pengalaman visual yang lebih menarik. Metode penelitian yang digunakan meliputi studi literatur, analisis kebutuhan pengguna melalui kuesioner, perancangan sistem, pengembangan perangkat lunak, serta pengujian aplikasi. Pengujian dilakukan menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT) untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik dan mudah digunakan oleh pengguna. Berdasarkan hasil tersebut, aplikasi ini dinilai memiliki potensi sebagai media promosi digital dalam memperkenalkan keindahan pantai Kabupaten Supiori kepada masyarakat luas.

Kata Kunci : *Augmented Reality* , Android, Potensi Promosi, Keindahan Pantai, Kabupaten Supiori.

ABSTRACT

WILLIAM HARUN INFANDAN.

ANDROID-BASED *AUGMENTED REALITY* APPLICATION AS A PROMOTIONAL MEDIUM FOR THE BEAUTY OF SUPIORI REGENCY BEACHES

Supervised by: Yasni Djamain, S.Kom., M.Kom

Supiori Regency has coastal attractions with considerable potential to be developed as regional tourism assets. However, the use of digital technology as an interactive promotional medium for coastal tourism remains limited. This study aims to design and develop an Android-based *Augmented Reality* application to demonstrate the potential of promoting the coastal beauty of Supiori Regency. The application is designed to present visual *objects* and coastal information through *Augmented Reality* technology, providing users with a more engaging visual experience. The research method includes literature study, user needs analysis through questionnaires, system design, software development, and application testing. The application is evaluated using the *User Acceptance Testing* (UAT) method to assess user acceptance in terms of functionality, ease of use, and appearance. The results indicate that the application runs properly and is easy to use. Based on these results, the developed application shows potential as a digital promotional medium for introducing the coastal beauty of Supiori Regency to the public.

Keywords: *Augmented Reality* , *Android*, *Promotional Potential*, *Coastal Beauty*, *Supiori Regency*.