

Explore Room(xR): Jelajah Kamar Hotel Digital Menggunakan Augmented Reality

Oleh:

Dicky Andrey Cholisyah Putra

Progam Studi Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

2022



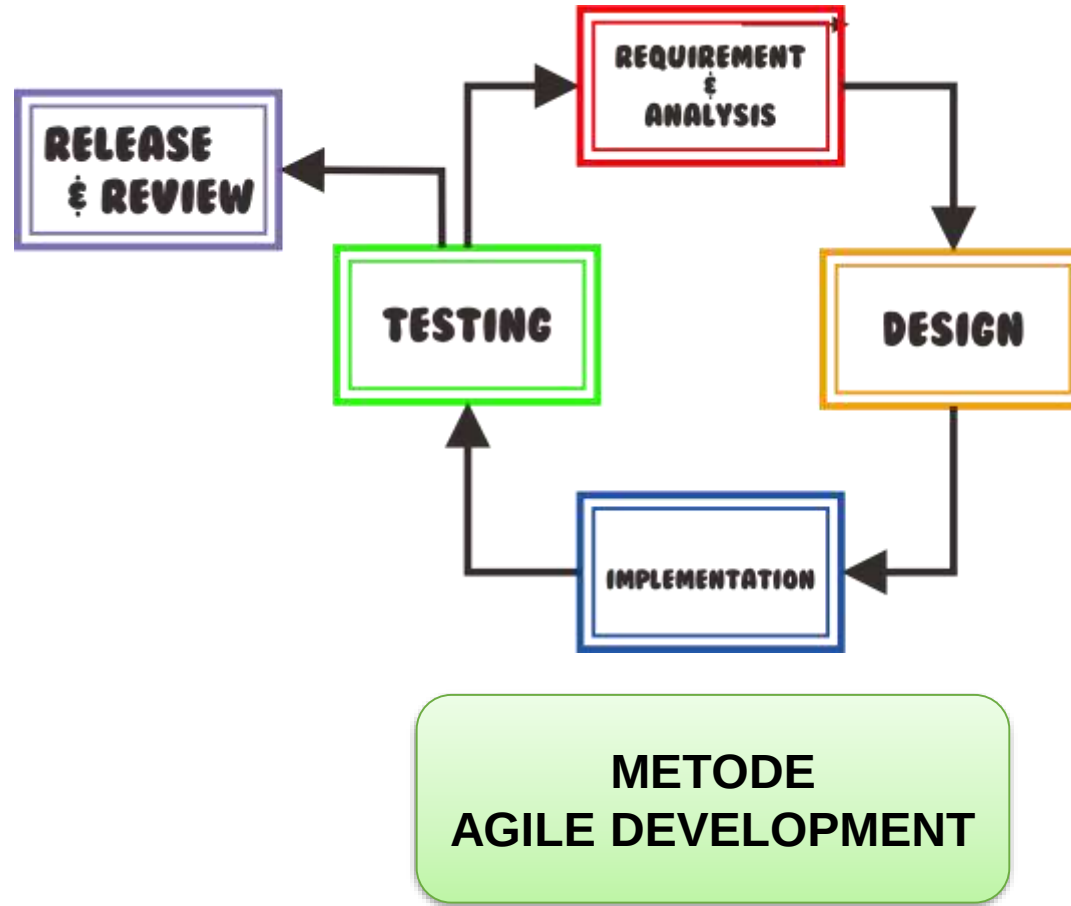
Latar Belakang

- Pariwisata merupakan industri yang penting bagi Ekonomi Indonesia. Peningkatan sektor ini merangkak signifikan dalam beberapa tahun terakhir (Utami and Kafabih 2021). Pariwisata menjadi salah satu penyumbang devisa terbesar negara Indonesia. Perkembangan pariwisata yang masif ini juga disertai dengan menjamurnya hotel-hotel di sekitar area wisata.
- Permintaan akan layanan hotel yang sesuai dengan keinginan customer juga semakin berkembang (Mohamad 2019). Sedangkan keterbatasan informasi pemesanan kamar dapat mempersulit calon penginap atau user untuk mengetahuinya (Nababan, Putra, and Hutagaol 2019). Pengembangan aplikasi pemesanan hotel dengan fitur baru memanfaatkan AR akan memudahkan wisatawan dalam menemukan layanan hotel yang sesuai kebutuhan.

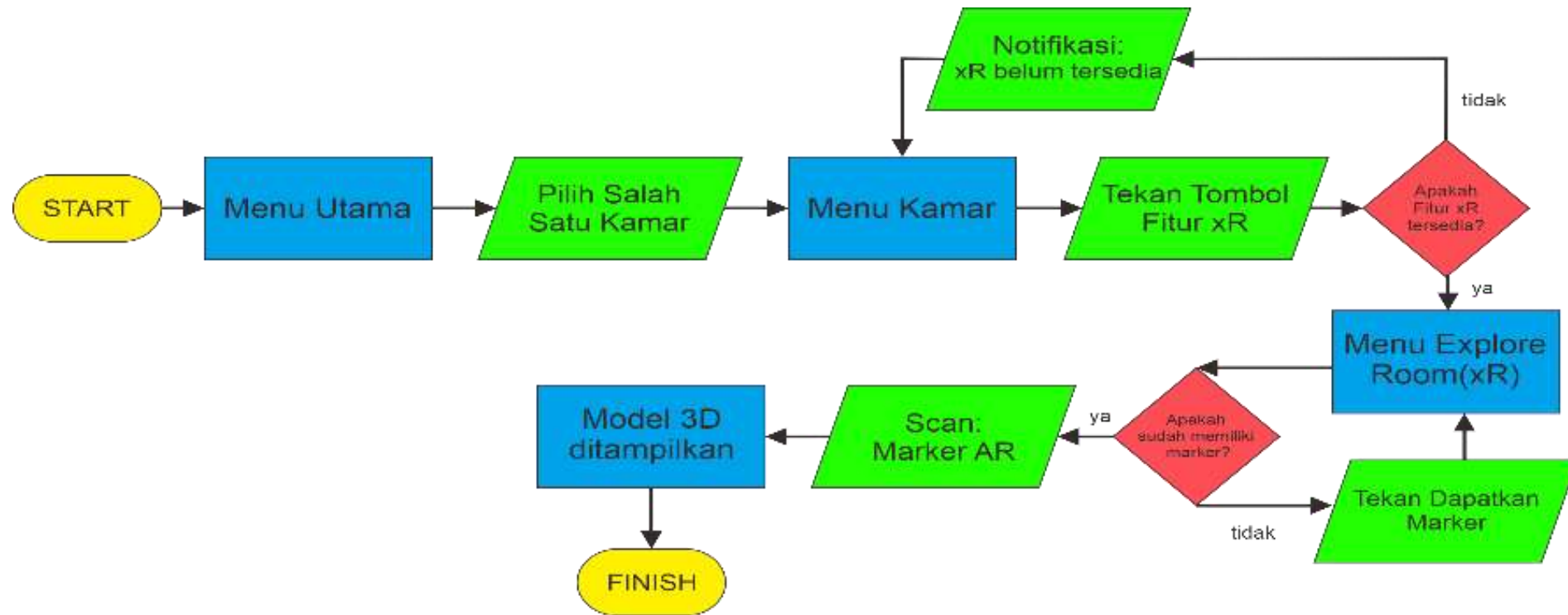
Latar Belakang

- Teknologi Augmented Reality memberikan pengalaman pengguna yang berbeda melihat model 3 dimensi dari berbagai arah tidak hanya tampak samping layaknya foto atau gambar. Dengan memanfaatkan teknologi ini *customer* akan lebih terbantu memastikan layanan hotel yang akan didapatkan sebelum memesan kamar hotel yang diinginkan. Model yang akan divisualisasikan secara 3 dimensi adalah kamar hotel secara penuh sesuai spesifikasi masing-masing kamar.
- Pengembangan fitur jelajah kamar hotel digital menggunakan Augmented Reality yang diberi nama Explore Room (xR) ini dikembangkan secara 3D dan diharapkan agar memudahkan calon customer hotel untuk mengetahui fasilitas kamar hotel yang akan didapatkannya sebelum memesan melalui aplikasi.

Flowchart Alur Penelitian



Alur Sistem



Hasil Aplikasi



1



2



3

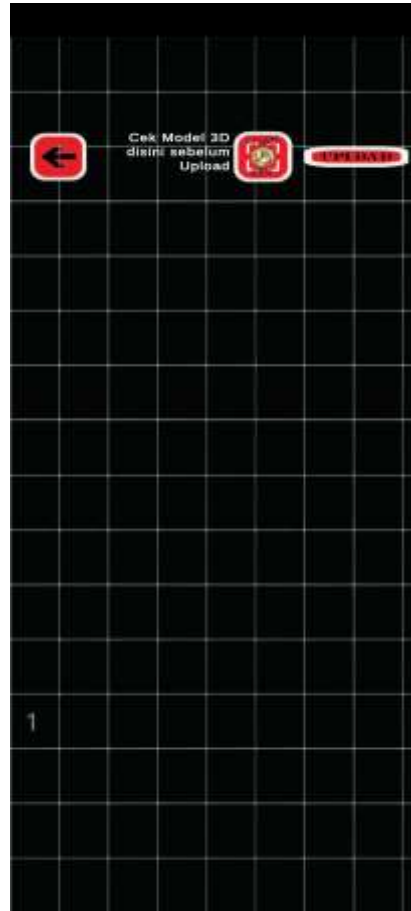


4



5

Tambahan



Referensi

- [1] B. A. Utami and A. Kafabih, “Sektor Pariwisata Indonesia di Tengah Pandemi Covid 19” *Jurnal Dinamika Ekonomi Pembangunan*, vol. 4, no. 1, pp. 383–389, Jan. 2021.
- [2] H. K. Nafah¹ and E. Purnaningrum², “Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021) Penggunaan Big Data Melalui Analisis Google Trends Untuk Mengetahui Perspektif Pariwisata Indonesia di Mata Dunia” 2021.
- [3] B. Mohamad, “An Examination of the Effects of Service Quality and Customer Satisfaction on Customer Loyalty in the Hotel Indu” 2019.
- [4] M. N. K. Nababan, R. S. Putra, and N. A. D. Hutagaol, “Aplikasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Android” *Jurnal Sistem Informasi Ilmu Komputer Prima (JUSIKOM PRIMA)*, vol. 2, no. 2, 2019.
- [5] W. Darmawan, I. Kurniawan, A. Fuady, R. Stmik, and W. P. Pekalongan, “Penerapan Location Base Service Untuk Memperkenalkan Hotel dan Wisata Kuliner di Kota Pekalongan Berbasis Augmented Reality” 2019.
- [6] Fajar Ramadhan A, Dwi Putra A, and Surahman A, “Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR),” vol. 2, pp. 24–31, 2021.
- [7] Y. Siriwardhana, P. Porambage, M. Liyanage, and M. Ylianttila, “A Survey on Mobile Augmented Reality with 5G Mobile Edge Computing: Architectures, Applications, and Technical Aspects,” *IEEE Communications Surveys and Tutorials*, vol. 23, no. 2. Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., pp. 1160–1192, Apr. 01, 2021.

Referensi

- [8] I. Wayan, W. Nanda Kusuma, I. Gede, J. E. Putra, B. Putu, and W. Nirmala, “GuideAR: Aplikasi Berbasis Augmented Reality dan Global Positioning System Untuk Pengenalan Daya Tarik Wisata,” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 10, no. 1, 2021.
- [9] T. Wibowo and S. Loren, “Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Desain Grafis dengan Menggunakan Augmented Reality,” 2021.
- [10] A. F. Dewi and M. Ikbali, “Perancangan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Promosi Objek Wisata Berbasis Android,” *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 5, no. 1, pp. 179–186, Jan. 2022.
- [11] Akbar M., Indrianingsih Y., and Ayuningtyas A., “Pemanfaatan Media Komunikasi Visual Sebagai Alat Bantu Promosi Obyek Wisata Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality (Studi Kasus: Kampung Baran, Desa Salam, Kap. Patuk Gunungkidul),” 2022.
- [12] A. Anwar, C. A. Nalisa, H. Hendrawati, S. Safriadi, and M. Arhami, “Aceh’s Historic Tourist Attractions: An Augmented Reality-Based Prototype of a Virtual Tour Application,” *JOURNAL OF INFORMATICS AND TELECOMMUNICATION ENGINEERING*, vol. 5, no. 2, pp. 502–509, Jan. 2022.
- [13] A. Wijaya and R. Dijaya, “Brosur Digital Wisata Bukit Gandrung di Desa Medowo Kediri Berbasis Augmented Reality” 2021.
- [14] A. Nayyar, B. Mahapatra, D. Le, and G. Suseendran, “Virtual Reality (VR) & Augmented Reality (AR) technologies for tourism and hospitality industry,” 2018.

Referensi

- [8] I. Wayan, W. Nanda Kusuma, I. Gede, J. E. Putra, B. Putu, and W. Nirmala, “GuideAR: Aplikasi Berbasis Augmented Reality dan Global Positioning System Untuk Pengenalan Daya Tarik Wisata,” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 10, no. 1, 2021.
- [9] T. Wibowo and S. Loren, “Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Desain Grafis dengan Menggunakan Augmented Reality,” 2021.
- [10] A. F. Dewi and M. Ikbali, “Perancangan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Promosi Objek Wisata Berbasis Android,” *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 5, no. 1, pp. 179–186, Jan. 2022.
- [11] Akbar M., Indrianingsih Y., and Ayuningtyas A., “Pemanfaatan Media Komunikasi Visual Sebagai Alat Bantu Promosi Obyek Wisata Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality (Studi Kasus: Kampung Baran, Desa Salam, Kap. Patuk Gunungkidul),” 2022.
- [12] A. Anwar, C. A. Nalisa, H. Hendrawati, S. Safriadi, and M. Arhami, “Aceh’s Historic Tourist Attractions: An Augmented Reality-Based Prototype of a Virtual Tour Application,” *JOURNAL OF INFORMATICS AND TELECOMMUNICATION ENGINEERING*, vol. 5, no. 2, pp. 502–509, Jan. 2022.
- [13] A. Wijaya and R. Dijaya, “Brosur Digital Wisata Bukit Gandrung di Desa Medowo Kediri Berbasis Augmented Reality” 2021.
- [14] A. Nayyar, B. Mahapatra, D. Le, and G. Suseendran, “Virtual Reality (VR) & Augmented Reality (AR) technologies for tourism and hospitality industry,” 2018.

Referensi

- [15] A. Wiralodra Pramestha, “Aplikasi Augmented Reality Location Based Service Rumah Makan di Sekitar Universitas Islam Indonesia Berbasis Android” 2020.
- [16] F. Zuli, “Augmented dan Virtual Reality Untuk Media Promosi” 2018.
- [17] Karisman A., Wulandari F., and Adipraja R., “Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 6, pp. 18–30, 2019.
- [18] A. R. Dayat, A. Michael, and L. Angriani, “Pengaturan Tata Letak Furniture Menggunakan Augmented Reality,” 2015.

