

**Kode>Nama Rumpun Ilmu : 458/Teknik Informatika
Bidang Fokus : Teknologi Informasi dan Komunikasi**

**USULAN
PENELITIAN TERAPAN**



**PERANCANGAN AUGMENTED REALITY POINT OF INTEREST (POI)
UNTUK PENGENALAN OBJEK WISATA DI KOTA PADANG
BERBASIS ANDROID**

Tahun ke-1 dari rencana 1 Tahun

Febri Hadi, S.Kom, M.Kom / 1015028801 (Ketua)

Randy Permana, S.Kom, M.Kom / 1012128701 (Anggota 1)

**TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA “YPTK” PADANG
Agustus 2019**

Lembar Pengesahan Pengajuan Proposal Penelitian Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

Mengesahkan Proposal Dengan Data Sebagai Berikut

Jenis Usulan : Terapan
Judul : PERANCANGAN AUGMENTED REALITY POINT OF INTEREST (POI) UNTUK PENGENALAN OBJEK WISATA DI KOT. PADANG BERBASIS ANDROID
Lama Kegiatan : 1 Tahun
NIDN Ketua : 1015028801
Nama Ketua : FEBRI HADI S.Kom, M.Kom
NIDN Anggota : 1012128701
Identitas Pelaksana : Nama Anggota : RANDY PERMANA S.Kom, M.Kom
NIDN Anggota2 : 0
Nama Anggota 2 : -
Jurusan Peneliti : Teknik Informatika
Dana Yang Di Ajukan : 20000000
Wajib:
1. -
2. Jurnal Nasional Terakreditasi
Luaran : 3. Buku Ajar ISBN
Tambahan
Prototype Produk
Tahun Pelaksanaan : 2019

Padang, 02-08-2019

Disetujui Oleh

Ketua Program Studi



Rini Sovia, S.Kom, M.Kom

Di Ajukan Oleh

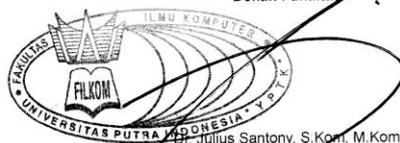
Ketua Peneliti



FEBRI HADI S.Kom, M.Kom

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas



* Lembaran ini wajib di cetak dan di tanda tangan

i oleh semua yang terdata beserta cap basah

Kembali ([main_menu.php](#)) [Print](#) ([penelitian.php](#))

DAFTAR ISI

HALAMAN Sampul	
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Hipotesa Penelitian.....	2
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Teknologi <i>Augmented Reality</i>	4
2.3 Android.....	5
2.4 Objek Wisata.....	5
2.5 Promosi.....	6
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Kerangka Kerja Penelitian.....	7
BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	
5.1 Anggaran Biaya.....	10
5.2 Jadwal Penelitian.....	10
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

RINGKASAN

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan objek dunia maya dengan dunia nyata secara realtime. Pembuatan aplikasi ini menggunakan teknologi AR dan akan diterapkan pada smartphone berbasis android serta menggunakan objek 3D. Kota Padang terletak di lokasi yang cukup strategis dan memiliki kekayaan keindahan alam dan budaya yang unik, Kota Padang menawarkan banyak tempat wisata baik alam dan budaya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi yang membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi objek wisata unggulan di Kota Padang. Salah satu faktor yang menyebabkan kurang berkembangnya sektor pariwisata di Kota Padang adalah karena pengelolaan informasi yang bersifat promosi dan belum mampu memaksimalkan ketersediaan teknologi informasi yang tersedia. Pembuatan aplikasi ini akan membantu meningkatkan dan memaksimalkan sektor pariwisata di Kota Padang.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Promosi, Android, 3D, Kota Padang*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sektor pariwisata merupakan sektor yang memiliki potensi yang sangat besar untuk peningkatan pendapatan negara dan daerah serta peningkatan pendapatan masyarakat ketika mampu dikelola dengan baik. Salah satu faktor yang menyebabkan kurang berkembangnya sektor pariwisata nasional saat ini adalah karena pengelolaan informasi yang bersifat promosi dan belum mampu memaksimalkan ketersediaan teknologi informasi yang tersedia. Karena itu dalam mengembangkan sektor pariwisata maka perlu adanya pengembangan sistem informasi pariwisata yang berfungsi sebagai media informasi dan juga sebagai panduan bagi wisatawan yang berkunjung dan yang akan berkunjung. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pengembangan sektor pariwisata dalam bentuk *e-booklet* akan memberikan dampak yang sangat besar bagi perkembangan sektor pariwisata dan berujung pada peningkatan pendapatan dalam bidang kepariwisataan (Rio, Unang *et al*, 2016).

Perkembangan dibidang teknologi informasi sangat pesat dan telah merambah pada konsep ponsel pintar atau *smartphone*. Salah satu gagasan untuk mengoptimalkan kegunaan *smartphone* adalah penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR), yaitu teknologi yang menggabungkan objek dunia maya dengan dunia nyata secara *realtime*. Penggunaan AR saat ini telah melebar ke berbagai aspek dalam kehidupan dan diproyeksikan akan mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Metode *Augmented Reality* juga memiliki kelebihan dari sisi interaktif karena menggunakan marker yang sudah dikenalkan sebelumnya (Indriani, Riana *et al*, 2016).

POI (*Point of Interest*) merupakan suatu konsep *Augmented Reality* memanfaatkan titik lokasi geografis sebagai *marker* (penanda) untuk memunculkan Objek yang ditampilkan melalui aplikasi. Aplikasi POI biasanya digunakan sebagai media penyampaian informasi bahkan juga bisa bertindak

sebagai penunjuk arah kepada pengguna ketika pengguna terpat berada di titik lokasi objek yang telah ditanamkan kedalam system tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada masalah yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana Implementasi *Augmented Reality* (AR) dapat membantu pengenalan objek wisata di Kota Padang ?
2. Bagaimana Implementasi *Augmented Reality* (AR) dan metode *point of Interest* dapat membuat media promosi menjadi lebih interaktif dan atraktif ?
3. Bagaimana *Point Of Interest* menampilkan informasi dalam bentuk 3D dan multimedia ?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Agar penulisan penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan perumusan masalah yang telah dijelaskan seperti diatas, maka penelitian ini memiliki batasan permasalahan yaitu penerapan *Augmented Reality* (AR) dengan menggunakan metode *point of interest* untuk meningkatkan sektor pariwisata di Kota Padang berbasis android.

1.4 Hipotesa

Berdasarkan pada perumusan masalah dan batasan masalah diatas, maka dapat diambil beberapa hipotesis yaitu :

1. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang besar bagi sektor pariwisata di Kota Padang.
2. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang besar bagi peneliti lain dalam mengimplementasi *Augmented Reality* dengan metode *point of interest*.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan *Augmented Reality* (AR) POI dalam mengenalkan wisatawan terhadap objek wisata di Kota Padang.
2. Mengimplementasikan *Augmented Reality* dengan metode point of interest
3. Menampilkan informasi dalam bentuk 3D dan multimedia kepada wisatawan yang berkunjung ke Kota Padang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teknologi *Augmented Reality*

Menurut Ronald Azuma pada tahun 1997, *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Tidak seperti realitas maya yang sepenuhnya menggantikan kenyataan, namun *Augmented Reality* hanya menambahkan atau melengkapi kenyataan. Misalnya, untuk menyembunyikan sebuah meja dalam lingkungan nyata, perlu digambarkan lapisan representasi tembok dan lantai kosong yang diletakkan di atas gambar meja nyata, sehingga menutupi meja nyata dari pandangan pengguna (Rio, Unang *et al*, 2016).

Benda-benda maya menampilkan informasi yang tidak dapat diterima oleh pengguna dengan inderanya sendiri. Hal ini membuat *Augmented Reality* sesuai sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi penggunanya dengan dunia nyata (Indriani, Riana *et al*, 2016).

Informasi yang ditampilkan oleh benda maya membantu pengguna melaksanakan kegiatan - kegiatan dalam dunia nyata. Selain menambahkan benda maya dalam lingkungan nyata, *Augmented Reality* juga berpotensi menghilangkan benda-benda yang sudah ada. Menambah sebuah lapisan gambar maya dimungkinkan untuk menghilangkan atau menyembunyikan lingkungan nyata dari pandangan pengguna. Misalnya, untuk menyembunyikan sebuah meja dalam lingkungan nyata, perlu digambarkan lapisan representasi tembok dan lantai kosong yang diletakkan di atas gambar meja nyata, sehingga menutupi meja nyata dari pandangan pengguna (Ardhianto, Eka *et al*, 2012).

Augmented Reality adalah kombinasi dari lingkup Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak atau lebih dari satu media antara lain berupa

gambar, tulisan, foto, video dan audio. multimedia dapat digunakan dalam banyak bidang. Multimedia dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan. Hal ini terjadi karena kekayaan elemen-elemen dan kemudahannya digunakan dalam banyak konten yang bervariasi (Maulana, Much. Rifqi *et al* , 2016)

Penggunaan AR saat ini telah melebar ke berbagai aspek dalam kehidupan kita dan diproyeksikan akan mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Hal ini dikarenakan penggunaan AR sangat menarik dan memudahkan penggunaannya dalam mengerjakan sesuatu hal, seperti contohnya pada strategi pemasaran penjualan rumah kepada konsumen (Rifa'i1, Muhammad *et al*, 2014).

2.2 Android

Android adalah sebuah sistem operasi mobile yang berbasis pada versi modifikasi dari linux. Pertama kali sistem operasi ini dikembangkan oleh perusahaan android.Inc. Nama perusahaan inilah yang pada akhirnya digunakan sebagai nama proyek sistem operasi mobile tersebut, yaitu sistem operasi android (Rio, Unang *et al*, 2016).

2.3 Objek Wisata

Obyek Wisata adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Menurut SK. MENPARPOSTEL No.: KM. 98 / PW.102 / MPPT-87, Obyek Wisata adalah semua tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan. Obyek wisata dapat berupa wisata alam seperti gunung, danau, sungai, pantai, laut, atau berupa objek bangunan seperti museum, benteng, situs peninggalan sejarah (Rio, Unang *et al*, 2016).

2.4 Promosi

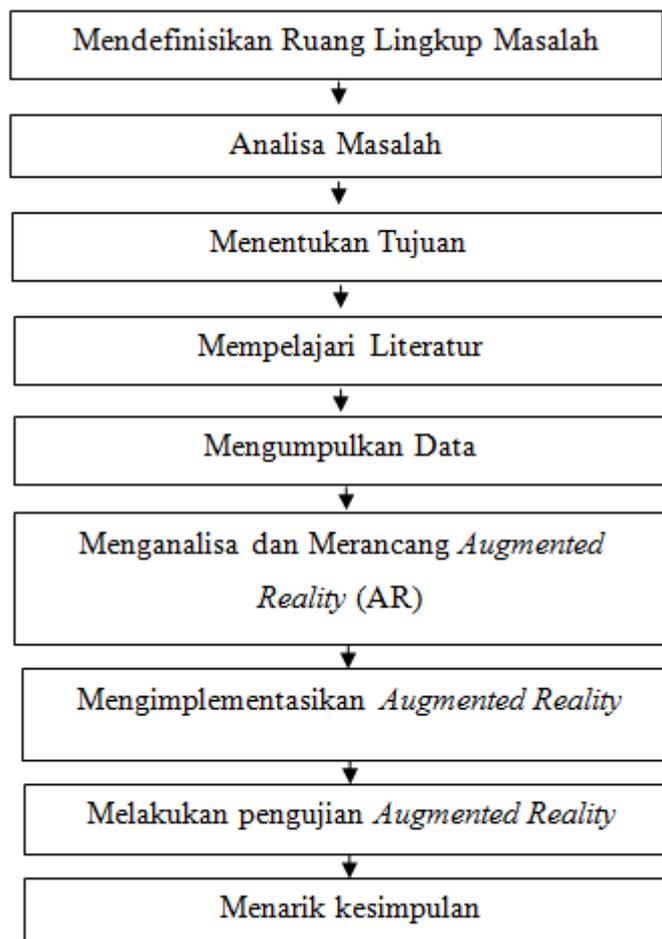
Promosi adalah kegiatan memberitahukan produk atau jasa yang hendak ditawarkan kepada calon konsumen / wisatawan yang dijadikan target pasar. Menurut Michael Morgan (1996: 207) promosi didefinisikan sebagai *“to promote, according to the dictionary, means to encourage or advance something. Promotional activities include any actions design to encourage or advance the sales of the product services”* (berpromosi, berdasarkan kamus, berarti untuk mendorong atau menghadapkan pada sesuatu. Aktifitas promosi terdiri dari berbagai macam tindakan untuk mendorong atau menaikkan angka penjualan produk atau jasa). Promosi adalah pencarian peluang usaha dan organisasi dana, harta kekayaan, dan kemampuan manajemen untuk terjun kedalam usaha dengan tujuan untuk mencari laba (Andhyta Primasari, Widya & Dwi Tiyanto, 2014).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Adapun tahapan kerja yang akan dilalui pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1 :



Gambar 4.1 Kerangka Kerja Dalam Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja maka masing-masing langkah dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Mendefinisikan Ruang Lingkup Masalah

2. Ruang masalah yang akan diteliti harus ditentukan terlebih dahulu, karena tanpa mendefinisikan serta menentukan batasan masalah yang akan diteliti, maka tidak akan didapat suatu solusi yang terbaik dari masalah tersebut.
3. **Analisa Masalah**
Langkah analisis masalah adalah untuk dapat memahami masalah yang telah ditentukan ruang lingkup dan batasan pada pengimplementasian *Augmented Reality* dengan menggunakan metode *markerless*. Dengan menganalisa masalah yang telah ditentukan tersebut, maka diharapkan masalah yang dipahami dengan baik dan benar, sesuai dengan pemecahan yang diharapkan.
4. **Menentukan Tujuan**
Berdasarkan pemahaman dari masalah, maka ditentukan tujuan dan target yang akan dicapai dari penelitian.
5. **Mempelajari Literatur**
Untuk mencapai tujuan yang akan ditentukan, maka perlu dipelajari beberapa literatur-literatur yang digunakan. Kemudian literatur-literatur yang dipelajari tersebut diseleksi untuk dapat ditentukan literatur mana yang akan digunakan dalam penelitian. Melalui studi literatur, dipelajari teori-teori yang berhubungan dengan *Augmented Reality*, metode *markerless*. Sumber literatur berupa buku, jurnal, dan data-data dari situs internet yang sesuai dengan penelitian.
6. **Mengumpulkan Data**
Untuk mendukung penelitian ini, salah satu penunjangnya adalah data, dalam pengumpulan data beberapa tahap :
 - a. Melakukan pencarian informasi tambahan, baik dari buku, internet maupun sumber-sumber lain.
 - b. Terjun langsung kelapangan untuk mengambil data objek pariwisata.
7. **Menganalisa dan Merancang *Augmented Reality***
Menganalisa dan merancang *Augmented Reality* dilakukan setelah data yang dibutuhkan terkumpul. Dengan data-data tersebut dibuatlah rancangan analisa untuk penelitian *Augmented Reality* agar penelitian yang dilakukan dapat menyelesaikan permasalahan yang akan dipecahkan.

8. Mengimplementasikan *Augmented Reality*

Mengimplementasikan *Augmented Reality* adalah melakukan penerapan rancangan *Augmented Reality* yang telah dibuat dengan sehingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

9. Melakukan Pengujian *Augmented Reality*

Pengujian *Augmented Reality* adalah tindakan melakukan uji coba terhadap hasil implementasi *Augmented Reality*.

10. Menarik Kesimpulan

Menarik kesimpulan dilakukan agar penelitian ini mendapatkan hasil utama dari penelitian ini dan dapat memecahkan masalah yang diteliti.

BAB IV

BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

4.1 Anggaran Biaya

Berikut ini ringkasan anggaran biaya pada penelitian ini :

Tabel 1. Ringkasan Anggaran Biaya Penelitian.

No	Jenis Pengeluaran	Biaya Yang Diusulkan (Rp)
1	Gaji dan upah	Rp. 6.000.000,-
2	Bahan habis pakai dan peralatan penunjang	Rp. 4.000.000,-
4	Lain – lain (publikasi, seminar)	Rp. 10.000.000,-
Jumlah		Rp. 20.000.000,-

4.2. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian bisa dilihat pada bar chart di bawah ini :

No	Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Mendefinisikan Ruang Lingkup Masalah												
2	Analisa Masalah												
3	Menentukan Tujuan												
4	Mempelajari Literatur												
5	Mengumpulkan Data												
6	Menganalisa dan Merancang Augmented Reality												
7	Mengimplementasikan Augmented Reality												
8	Melakukan Pengujian Augmented Reality												
9	Menarik kesimpulan												

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhianto, E. (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Dinamik-Jurnal Teknologi ...*, 17(2), 107–117. Retrieved from <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1658>
- Figueiredo, M., Gomes, J., Gomes, C., & Lopes, J. (2014). Augmented Reality Simulations for Teaching and Learning. *International Journal on Advances in Education Research*, 1(1), 22–34. <https://doi.org/10.1007/s10956-008-9119-1>
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2016*, 73–78.
- Kendal, P. K. (2015). Jurnal kegiatan promosi pengembangan potensi pariwisata kabupaten kendal, 1–19.
- Maulana, M. R., Rusli, C. Y., & Kurniawan, I. (2016). Pemanfaatan Virtual Reality Untuk Pengembangan Kios Informasi Objek Wisata Di Kota Pekalongan Berbasis Mobile. *Jurnal Litbang Kota Pekalongan*, 11, 23–41.
- McKalin, V. (2015). Augmented Reality vs . Virtual Reality : What are the differences and similarities ? *Tech Times*, 5(6), 1–6. Retrieved from <http://www.techtimes.com/articles/5078/20140406/augmented-reality-vs-virtual-reality-what-are-the-differences-and-similarities.htm>
<http://www.techtimes.com/articles/5078/20140406/augmented-realityvsvirtualrealitywhatarethedifferencesandsimilarities.%5Cn>
- Permai, M. (2014). Penerapan teknologi. *Prosiding SNATIF Ke-1*, 267–274.
- Rio, U., Erlinda, S., & Haryono, D. (2016). Implementasi Model Mobile Augmented Reality e-Booklet untuk Mempromosikan Object Wisata Unggulan Provinsi Riau dengan metode 3D Object Tracking, 177–191.
- S. Rosa. A and M. Shalahuddin. "Rekayasa Perangkat Lunak." *Bandung: Informatika* (2013).
- Simarmata, Janner. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Penerbit Andi, 2010.

Lampiran 1. Susunan Organisasi Tim Peneliti/Pelaksana dan Pembagian Tugas

No	Nama / NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Febri Hadi S.Kom, M.Kom/ 1015028801	UPI “YPTK” Padang	Komputer	6	<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi • Identifikasi Masalah • Analisa Masalah • Menentukan Tujuan • Mempelajari Literatur • Mengumpul Data
2	Randy Permana, S.Kom, M.Kom / 1012128701	UPI “YPTK” Padang	Komputer	5	<ul style="list-style-type: none"> • Perancangan • Implementasi • Implementasi • Evaluasi

Lampiran 2. Biodata Ketua dan Anggota

Ketua Peneliti:

A. Identitas

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	FEBRI HADI, S.Kom., M.Kom.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIK	-
5	NIDN	1015028801
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Padang / 15 Februari 1988
7	E-Mail	febri_hadi@UPIYPTK.AC.ID
8	No. Telp / HP	082389248657
9	Alamat Kantor	Jl. Raya Lubuk Begalung, Padang, Sumatera Barat
10	No. Telp / Fax	0751-776666 / 0751-71913
11	Lulusan yang Telah dihasilkan	-
12	Matakuliah yang Diampu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bhs.Pemrograman III (JAVA) 2. Program Open Source 3. Aplikasi Basis Data Server 4. Paket Pemrograman II

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang	Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang	-
Bidang Ilmu	Sistem Informasi	Sistem Informasi	-
Tahun Masuk / Lulus	2008 / 2012	2012 / 2013	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Penerapan Bahasa Pemrograman Java Pada Sistem Penunjang Keputusan Dalam Menentukan Siswa Lokal	Implementasi Sistem Pakar Berbasis Aturan Untuk Diagnosa Produktivitas Ternak Ayam Ras Dengan Menggunakan Metode	-

	Unggul Sekolah Standar Nasional (SSN) Di SMA Negeri 4 Padang	Forward Chaining	
Nama Pembimbing/ Promotor	Silfia Andini, S.Kom., M.Kom. Jufriadif Na'am, S.Kom., M.Kom.	Dr. Rusdiyanto Roestam Dr. Ir. Gunadi Widi Nurchahyo, M.Sc.	-

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir (Bukan Skripsi/Thesis/Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp.)
1	2018	Pembangunan Aplikasi E-Commerce Pemasaran Kerajinan Rotan Kota Padang	Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan	Rp.19.073.000,-

D. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral pada pertemuan / seminar ilmiah dalam 5 tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
	Belum Ada		

E. Penghargaan yang pernah diraih dalam 10 tahun terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
----	-------------------	-------------------------------	-------

	Belum Ada		
--	-----------	--	--

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian Biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Pengajuan Penelitian Terapan.

Padang, Agustus 2019

Pengusul

Febri Hadi, S.Kom., M.Kom.

B. Identitas

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Randy Permana, S.Kom, M.Kom
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIK	-
5	NIDN	1012128701
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Padang / 17 Desember 1987
7	E-Mail	randy_permana@upiypk.ac.id
8	No. Telp / HP	085363043076
9	Alamat Kantor	Jl. Raya Lubuk Begalung, Padang, Sumatera Barat
10	No. Telp / Fax	0751-776666 / 0751-71913
11	Lulusan yang Telah dihasilkan	-
12	Matakuliah yang Diampu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Database 2. Database Lanjut 3. Rekayasa Perangkat Lunak 4. Rekayasa Perangkat Lunak II 5. Datawarehouse 6. Kompleksitas dan Strategi Algoritmik 7. Augmented & Virtual Reality

C. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang	Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang	-
Bidang Ilmu	Sistem Informasi	Sistem Informasi	-
Tahun Masuk / Lulus	2007 / 2011	2013 / 2014	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Perancangan Datamart Bagian Penjualan Motor Bekas (UMC) pada CV. Atlas Motor	Jaringan Syaraf Tiruan Untuk memprediksi Penjualan Motor Bekas Dengan Menggunakan Metode Backpropagation (-

		Studi Kasus CV. Atlas Motor Padang)	
Nama Pembimbing/ Promotor	Abulwafa Muhammad, S.Kom, M.Kom Eka Praja Wiyata Mandala, S.Kom, M.Kom	Dr. Rusdiyanto Roestam Dr. Ir. Gunadi Widi Nurchahyo, M.Sc.	-

I. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir (Bukan Skripsi/Thesis/Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp.)
1	2018	Perancangan Augmented Reality Pengenalan Objek Pariwisata Sumatera Barat Berbasis Android	Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan	Rp.17.200.000,-

J. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral pada pertemuan / seminar ilmiah dalam 5 tahun terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
	Belum Ada		

K. Penghargaan yang pernah diraih dalam 10 tahun terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
	Belum Ada		

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian Biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Pengajuan Penelitian Terapan.

Padang, Agustus 2019

Pengusul

Randy Permana, S.Kom, M.Kom

Lampiran 3. Surat Pernyataan Ketua Peneliti



Yayasan Perguruan Tinggi Komputer (YPTK) Padang
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA "YPTK"

Jalan Raya Lubuk Begalung, Padang, Telp. (0751) 776666, 775246. Faks. 71913. E-mail : admin@upiptk.ac.id. Homepage : www.upiptk.ac.id

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febri Hadi, S.Kom, M.Kom
NIDN : 1015028801
Pangkat/Golongan : Penata /III c
Jabatan Fungsional : Lektor

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul : “Perancangan Augmented Reality Point Of Interest (POI) Untuk Pengenalan Objek Wisata Di Kota Padang Berbasis Android “ yang diusulkan dalam skema Penelitian Dosen Terapan untuk tahun anggaran 2019 bersifat **original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.**

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Padang, 1 Agustus 2019

Yang menyatakan Ketua Peneliti

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang



Dr. Julius Santony, S.Kom, M.Kom
NIDN. 1029077301



Febri Hadi, S.Kom, M.Kom
NIDN. 1015028801