



Implementasi Teknologi *Augmented Reality* untuk pengenalan icon-icon kota Palembang

Aldi Syaputra Pernandes,^a Rahmat Novrianda Dasmen^a

^a *Teknik Komputer, Universitas Bina Darma, Kota Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia.*
E-mail: aldisaputra210401@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis *Augmented Reality* (AR) yang berfungsi sebagai media edukatif dan interaktif dalam memperkenalkan icon-icon budaya Kota Palembang, seperti Jembatan Ampera dan Museum Monpera. Latar belakang penelitian ini dilandasi oleh rendahnya ketertarikan generasi muda terhadap media informasi konvensional seperti teks dan foto statis, serta perlunya pendekatan visual modern yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman terhadap budaya lokal. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan tahapan mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan, pembuatan prototipe, uji coba, hingga revisi dan finalisasi produk. Aplikasi dikembangkan menggunakan Unity, Vuforia Engine, dan Blender 3D, serta berjalan pada perangkat Android. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi AR mampu menampilkan objek 3D secara realistis dan meningkatkan pengalaman belajar pengguna secara signifikan. Aplikasi ini berhasil menarik minat pengguna dan menunjukkan potensi besar dalam edukasi serta promosi budaya. Namun, aplikasi masih memiliki keterbatasan dari sisi jumlah icon, serta belum dilengkapi dengan fitur audio dan kuis interaktif. Diperlukan pengembangan lebih lanjut agar aplikasi ini lebih komprehensif dan bermanfaat luas.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Icon Kota Palembang, Aplikasi Android, Edukasi Budaya, Research and Development*