

Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Kursus Pembelajaran Pada LPPK Gentala Hospitality School Jambi

Rizky Gusti Fany¹, M.Rakesh², Maria Rosario B³

¹²³ Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dinamika Bangsa, Kota, Indonesia

Email: ¹rizkygusti333@gmail.com, ²rakeshma311@gmail.com, ³diamar_ros@yahoo.com

Email Penulis Korespondensi: rakeshma311@gmail.com

Submitted :
20 Januari 2024

Revision :
06 Februari 2024

Accepted:
18 Maret 2024

Published:
30 April 2024

Abstrak-Peran teknologi pada zaman ini memiliki signifikansi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu inovasi teknologi yang sedang mencuri perhatian adalah *Augmented Reality*. Pemanfaatan *Augmented Reality* dianggap sebagai metode yang menarik untuk memperkenalkan produk yang dijual oleh Jambi. Kendala utama yang dihadapi adalah minimnya pemahaman terhadap produk, yang berpotensi menghambat proses penjualan perusahaan. Oleh karena itu, aplikasi yang sedang dikembangkan oleh penulis dirancang dengan memanfaatkan visualisasi objek dalam format 3D. Penggunaan alat bantu seperti Unreal Engine, Photoshop, dan Blender menjadi fondasi dalam merancang aplikasi ini. Tujuannya adalah memberikan bantuan kepada calon pelanggan agar dapat lebih memahami informasi seputar media kursus pembelajaran di LPPK Gentala Hospitality School Jambi. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan interaktif bagi para calon pelanggan.

Kata Kunci: Teknologi, *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Visualisasi objek 3D

Abstract-The role of technology in this era is of significant importance in daily life. One of the technological innovations currently gaining attention is *Augmented Reality*. The utilization of *Augmented Reality* is considered an interesting method to introduce products sold by Translving Jambi. The main challenge faced is the lack of understanding of the products, which has the potential to hinder the company's sales process. Therefore, the application currently being developed by the author is designed to utilize 3D object visualization. The use of tools such as Unreal Engine, Photoshop, and Blender forms the foundation for designing this application. The goal is to provide assistance to customers in better understanding information about the course learning media at LPPK Gentala Hospitality School Jambi. Thus, it is expected that this application will offer a deeper and more interactive experience for prospective customers.

Keywords: Technology, *Augmented Reality*, Learning Media, 3D Object Visualization

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi zaman sekarang sudah sangat menunjang dan berkembang di berbagai bidang, dimulai dari pendidikan, pemerintahan hingga bidang bisnis. Perkembangan teknologi ini sangat membantu dan mempermudah pekerjaan. Beberapa pekerjaan diperlukan waktu dan tenaga yang banyak dalam proses pengerjaan dan penyelesaiannya. Dalam perkembangan zaman telah memunculkan berbagai macam teknologi, salah satunya pada bidang promosi bisnis. Kotler dan Armstrong memaparkan definisi promosi sebagai berikut: "*Promotion refers to activities that communicate to merits of the product and persuade target customers to buy it*". Definisi ini menjelaskan bahwa promosi melibatkan kegiatan komunikasi tentang kelebihan produk dan upaya untuk meyakinkan sasaran pelanggan agar melakukan pembelian[1].

Promosi dapat dilakukan melalui berbagai metode dan saluran. Salah satu saluran promosi yang paling umum adalah promosi melalui saran dari mulut ke mulut. Meskipun metode ini cukup efektif, namun kurang efisien karena dapat terjadi kesalahan dalam penyampaian informasi dan sulit untuk mengukur serta memperkirakan kecepatan pengiriman informasi. Jenis promosi semacam ini memiliki keterbatasan dalam menjangkau wilayah secara luas. Selain itu, terdapat pilihan media lain yang dapat digunakan dalam promosi, seperti media cetak (koran, spanduk, brosur, dan leaflet), media elektronik (televisi dan radio), dan media sosial[2].

Salah satu dampak perkembangan zaman adalah munculnya teknologi *Augmented Reality* yang merupakan hal yang penting untuk membuat inovasi baru dalam bidang promosi. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang dapat menggabungkan benda maya berjenis 2 dimensi atau 3 dimensi yang akan ditambah ke dalam lingkungan nyata dan menggabungkan keduanya sehingga menciptakan ruang gabungan yang tercampur (*Mixed Reality*) dan memproyeksikannya kedalam waktu nyata (*real time*) sehingga *Augmented Reality* merupakan suatu teknologi interaksi yang menggabungkan antara dunia nyata (*real world*) dan dunia maya (*virtual world*) Penggunaan teknologi ini akan sangat membantu dalam menyampaikan informasi kepada pengguna. *prinsip*

augmented reality “masih sama dengan *virtual reality*, yaitu bersifat interaktif, *immersion*, *realtime*, dan objek virtual berbentuk 3 dimensi”. namun kebalikan dari *virtual reality* yang menggabungkan objek nyata (*user*) kedalam lingkungan *virtual*, *augmented reality* menggabungkan objek virtual pada lingkungan nyata. “Kelebihan utama dari *Augmented reality* pengembangannya yang mudah dan murah, berbeda dengan *Virtual Reality*”[3].

LPPK Gentala Hospitality School Jambi merupakan unit bisnis pendidikan yang dalam hal strategi pengenalan produknya masih menggunakan media sosial dan menggunakan cara manual yaitu berinteraksi langsung dengan pelanggan secara langsung maupun Online/Virtual.

Sistem promosi dengan cara ini dinilai kurang efektif dan efisien karena pada sistem ini pelanggan atau customer hanya bisa melihat dan membaca pada brosur digital di media sosial, jika hanya mengandalkan sistem promosi dengan cara tersebut maka pendapatan bisnis tidak mengalami peningkatan yang optimal. Selain itu perkembangan bisnis dinilai agak lambat. Oleh karena itu dirancang suatu aplikasi *augmented reality* dengan menggunakan platform mobile android dengan tujuan meningkatkan minat masyarakat terhadap pelayanan pendidikan yang disediakan di LPPK Gentala Hospitality School karena masyarakat dapat mengetahui ketersediaan layanan mulai dari sarana-prasarana *on the spot* dan sumber daya lainnya yang ada di LPPK Gentala Hospitality School hanya melalui rancangan aplikasi tersebut.

Dari kendala promosi tersebut penulis memberikan solusi, jika sistem penelitian ini berjalan maka dapat mempermudah perusahaan menyesuaikan tata letak media dengan ruangan sesuai dengan keinginan, dan bisa menampilkan benda 3D seolah-olah fasilitas telah dikembangkan juga memperluas area promosi perusahaan. Aplikasi ini diperkirakan akan mempermudah perusahaan untuk mempromosikan fasilitas kursus kepada konsumen, serta memberikan informasi media atau produk yang *up to date*.

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa tertarik untuk membuat perancangan aplikasi *augmented reality* untuk sistem promosi pada LPPK Gentala Hospitality School Jambi dengan judul “Perancangan Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Kursus Pembelajaran Berbasis Android Pada LPPK Gentala Hospitality School Jambi”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui serangkaian tahapan penelitian yang terstruktur, dengan rincian langkah-langkah sebagai berikut:

a) Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap hal apa saja yang menjadi permasalahan, sehingga penulis mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam proses perancangan dan pembangunan aplikasi. Tahap ini diharapkan dapat mengetahui kendala-kendala dan permasalahan yang terjadi pada LPPK Gentala Hospitality School Jambi dalam bidang promosi. Dengan demikian, penulis dapat mencari solusi dari permasalahan tersebut.

b) Studi Literatur

Pada tahap ini, penulis mempelajari dan memahami teori-teori serta konsep-konsep yang berkaitan dengan *augmented reality*, Visualisasi 3D, dan konsep tata ruangan serta media promosi. Sehingga penelitian berlandaskan pada konsep dan teori ilmiah yang memiliki keterkaitan dengan ruang lingkup penelitian. Studi literatur ini berasal dari berbagai sumber, termasuk buku, jurnal ilmiah, dan referensi lainnya.

c) Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data. Proses pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan melakukan wawancara dengan pihak LPPK Gentala Hospitality School Jambi terkait topik konsep tata ruangan dan media promosi yang digunakan, teknologi *augmented reality*, dan tahapan dalam perancangan aplikasi *augmented reality* berbasis android.

d) Analisis Data

Setelah proses pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah mengolah data menjadi informasi yang dapat dipahami dan bermanfaat dalam menemukan solusi permasalahan yang dihadapi dalam media promosi pada LPPK Gentala Hospitality School Jambi.

e) Pengembangan Sistem

Pada tahap ini, penulis menggunakan metode pengembangan sistem sebagai penunjang dalam penelitian. Penggunaan metode ini membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian dengan lebih terstruktur, sehingga dapat mencapai waktu penyelesaian yang telah ditentukan. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall*.

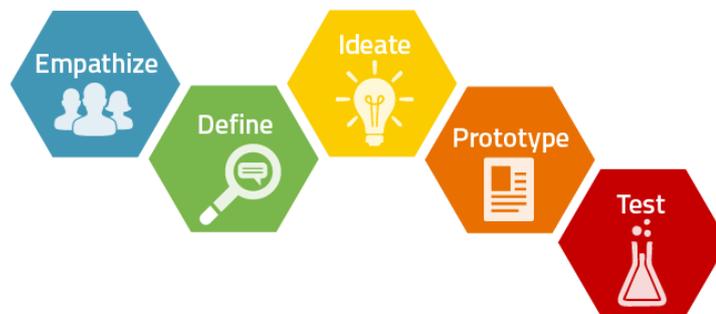
f) Pembuatan Laporan

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan laporan dari seluruh tahapan penelitian untuk dapat dimanfaatkan di masa mendatang dan sebagai panduan untuk tahapan pengembangan aplikasi selanjutnya.

2.2 Perancangan Desain

Perancangan desain ini menggunakan pendekatan Design Thinking sebagai metodenya. Design thinking adalah suatu proses analitis dan kreatif yang mengajak individu untuk terlibat dalam percobaan, pembuatan prototipe, pengumpulan umpan balik, dan proses desain ulang. Salah satu sektor yang sedang mengalami perkembangan pesat adalah teknologi, yang digunakan dalam berbagai bidang termasuk perdagangan[4].

Design Thinking merupakan elemen integral dalam pemikiran seorang desainer, di mana setiap proyek desain bertujuan untuk menghubungkan pengguna dengan teknologi. Ini merupakan suatu konsep berpikir yang efektif yang mampu menggerakkan maju merek, bisnis, atau individu secara positif[5]. Dalam implementasinya, Design Thinking melibatkan lima tahapan, yaitu:



Gambar 1 Alur *Design Thinking*[6]

A. Empathize

Dalam tahap ini, peneliti fokus pada penelusuran informasi dan pengamatan terhadap pengalaman pengguna. Tujuan dari langkah ini adalah memungkinkan peneliti untuk merasakan empati terhadap pengguna, sehingga dapat mengakses posisi dan sudut pandang yang sama dengan pengguna[7].

B. Define

Setelah menyelesaikan proses pengumpulan informasi, pada langkah ini peneliti mengidentifikasi informasi yang telah terhimpun. Dari proses identifikasi ini, peneliti kemudian dapat menemukan inti permasalahan yang akan menjadi fokus utama dalam pengembangan aplikasi *augmented reality*[7].

C. Ideate

Berikutnya, langkah berlanjut ke Ideate yang merupakan fase untuk menghasilkan ide-ide. Semua ide yang muncul akan dikumpulkan sebagai bagian dari proses penyelesaian masalah yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, sangat penting untuk mengumpulkan sebanyak mungkin ide agar dapat menghasilkan beberapa solusi yang relevan. Setelah ide-ide terkumpul dengan memadai, langkah selanjutnya melibatkan penyaringan dan pengujian ide-ide tersebut guna menemukan pendekatan terbaik dalam menangani permasalahan yang dihadapi oleh pengguna, dengan tujuan mencegah atau meminimalkan kemungkinan munculnya masalah baru pada tahap pengembangan aplikasi *augmented reality* ini[7].

D. Prototype

Pada tahap ini, prototype versi awal dalam pengembangan aplikasi akan diuji. Fungsi dari tahap ini adalah memberikan gambaran kepada pengguna tentang aplikasi yang sedang dikembangkan, dengan tujuan memberikan gambaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil tahap sebelumnya. Langkah ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah solusi yang diberikan sudah tepat atau masih kurang dari perspektif pengguna. Sebelum melakukan proses yang lebih matang, kami menguji prototype ini dengan partisipasi kami dan beberapa orang terdekat. Jika terdapat kesalahan, kami melakukan perbaikan pada prototype tersebut, sehingga pada tahap pengembangannya akan dihasilkan prototype aplikasi Ivent yang berkualitas dan layak untuk diuji oleh calon pengguna[7].

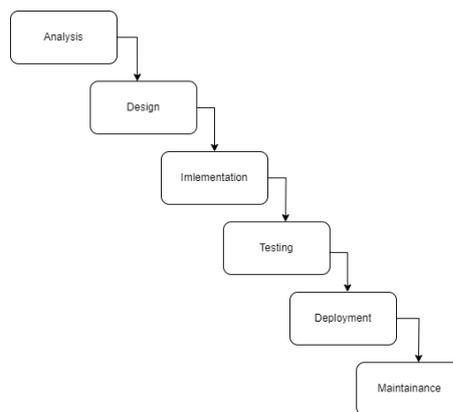
E. Test

Selanjutnya tahap test, pada tahap ini dimulainya pengujian aplikasi uji coba yang telah dibuat, sebuah eksperimen akan dilakukan dengan melibatkan pengguna. Dari pengalaman pengguna saat menggunakan produk uji coba, akan diperoleh umpan balik yang berguna untuk pengembangan produk yang lebih baik dan penyempurnaan pada produk yang sudah ada[8].

2.2 Metode Perancangan Sistem

Pada penelitian ini, metode perancangan sistem yang diterapkan dalam merancang aplikasi *augmented reality* pada LPPK Gentala Hospitality School Jambi berupa model *waterfall* (air terjun). Metode Waterfall adalah pendekatan yang digunakan dalam proses pengembangan sistem informasi[9].

Model air terjun (*Waterfall Model*) adalah pendekatan klasik dalam pengembangan perangkat lunak yang menggambarkan pendekatan pengembangan secara linier dan bertahap. Dengan lima hingga tujuh fase, setiap fase ditandai oleh tugas dan tujuan yang berbeda, menciptakan siklus hidup perangkat lunak dari pengembangan hingga pengiriman. Setelah menyelesaikan suatu fase, langkah pengembangan berikutnya dimulai, dan hasil dari fase sebelumnya mengalir ke fase berikutnya[10]. Adapun model *waterfall* yang digunakan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2 Metode Waterfall

- 1) **Analysis** — Menghimpun secara menyeluruh kebutuhan, kemudian menganalisis dan mendefinisikan persyaratan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dikembangkan. Fase ini perlu dilakukan secara komprehensif guna menghasilkan desain yang lengkap[10]. Pada fase ini, secara garis besar yang dianalisis adalah kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras, pengguna, dan data.
- 2) **Design** — Dalam tahap ini, pengembang akan merancang sistem secara menyeluruh dan untuk menetapkan kebutuhan perangkat keras (*hardware*), alur perangkat lunak, serta berkontribusi dalam mendefinisikan keseluruhan arsitektur sistem hingga detail algoritma[10]. Perancangan sistem ini terfokus pada empat aspek, yakni struktur data, representasi antarmuka, arsitektur perangkat lunak, dan interaksi antar objek dalam konteks LPPK Gentala Hospitality School.
- 3) **Implementation** — Tahap di mana desain secara konkret dikembangkan menjadi sebuah program kecil yang disebut unit. Program yang dihasilkan masih berbentuk modul-modul yang kemudian diintegrasikan menjadi utuh[10]. Selain itu, dalam tahap ini, dilakukan pula pengujian dan pemeriksaan terhadap kinerja modul yang telah dikembangkan, untuk memastikan apakah sudah sesuai dengan standar yang diinginkan atau belum[11].
- 4) **Integration & Testing** — Pada tahap ini, proses pengujian dilakukan terhadap kode program yang telah dibuat, dengan penekanan pada komponen internal sistem informasi. Modul-modul yang telah dibuat digabungkan, dan pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dibuat sesuai dengan desainnya. Pada tahap ini, identifikasi kesalahan atau ketidaksesuaian fungsi pada perangkat lunak menjadi lebih difokuskan. Pengujian terbagi menjadi unit testing (dilakukan pada tingkat modul kode tertentu), sistem pengujian (mengamati respons sistem saat semua modul terintegrasi), dan pengujian penerimaan (dilakukan dengan melibatkan pelanggan atau pihak yang berkepentingan untuk menilai kepuasan terhadap semua

kebutuhan pelanggan). sistem lengkap. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing[10].

- 5) Verification — Pada tahap ini, sistem mengalami proses verifikasi dan pengujian oleh klien atau pengguna untuk mengevaluasi sejauh mana sistem tersebut memenuhi persyaratan sesuai dengan persetujuan[10].
- 6) Operation & Maintenance — Adalah tahap terakhir dari model *waterfall*. Tahap ini melibatkan instalasi dan proses perbaikan sistem termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya sesuai dengan persetujuan yang telah disepakati[10]. Di samping itu, pemeliharaan merupakan aspek yang krusial yang terus berlangsung bersamaan dengan operasional perangkat lunak. Fokus utamanya adalah memastikan kinerja, keandalan, dan keamanan program tetap optimal. Tindakan pemeliharaan melibatkan sejumlah aktivitas, termasuk pembaruan sistem, perbaikan bug, penambahan fitur, serta penanggulangan error yang mungkin timbul di masa mendatang[12]. Setelah itu dalam kurun waktu tertentu peneliti akan melakukan pemeliharaan sistem secara berkala[13].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Permasalahan Sistem

Analisis sistem merupakan proses penguraian sistem yang utuh menjadi beberapa bagian-bagian tertentu. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan serta hambatan yang terjadi didalam sistem. Analisis penting dilakukan untuk merancang sistem yang baik dan sesuai kebutuhan[14].

LPPK Gentala Hospitality School Jambi merupakan unit bisnis pendidikan yang dalam hal strategi pengenalan produknya masih menggunakan media sosial dan menggunakan cara manual yaitu berinteraksi langsung dengan pelanggan secara langsung maupun Online/Virtual.

Sistem promosi dengan cara ini dinilai kurang efektif dan efisien karena pada sistem ini pelanggan atau customer hanya bisa melihat dan membaca pada brosur digital di media sosial, jika hanya mengandalkan sistem promosi dengan cara tersebut maka pendapatan bisnis tidak mengalami peningkatan yang optimal. Selain itu perkembangan bisnis dinilai agak lambat. Oleh karena itu dirancang suatu aplikasi *augmented reality* dengan menggunakan platform mobile android dengan tujuan meningkatkan minat masyarakat terhadap pelayanan pendidikan yang disediakan di LPPK Gentala Hospitality School karena masyarakat dapat mengetahui ketersediaan layanan mulai dari sarana-prasarana *on the spot* dan sumber daya lainnya yang ada di LPPK Gentala Hospitality School hanya melalui rancangan aplikasi tersebut.

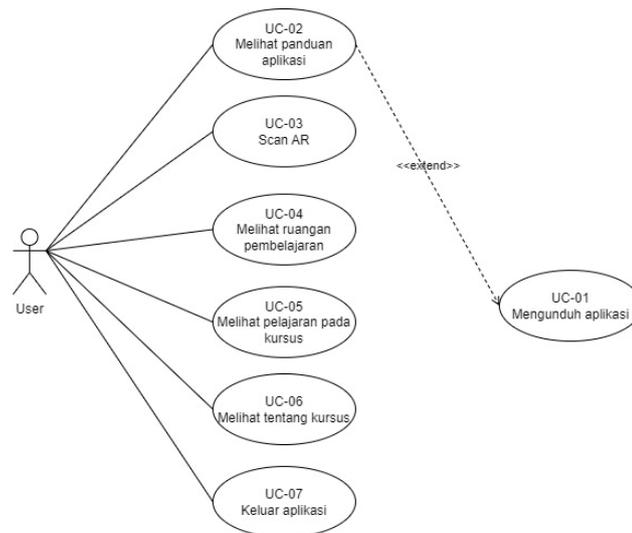
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan merupakan tahapan di mana kebutuhan perangkat lunak dikumpulkan secara mendalam untuk menguraikan dengan jelas kebutuhan pengguna, sehingga dapat dipahami dengan detail apa yang dibutuhkan oleh pengguna[15].

Untuk membangun aplikasi *augmented reality*, aplikasi yang akan dibangun memiliki fungsionalitas sistem antara lain sebagai berikut:

- a. Sistem memiliki kemampuan untuk menampilkan gambaran ruangan pembelajaran beserta objek 3D dan menjelaskan dengan detail dari setiap ruangan.
- b. Sistem dapat menjalankan setiap fungsi yang terkait dengan tombol yang ada dalam aplikasi.
- c. Sistem mampu memberikan panduan tentang cara menggunakan aplikasi kepada pengguna.
- d. Sistem mampu memberikan informasi mengenai identitas pencipta aplikasi.

Fungsional dari sistem yang dirancang terdapat pada *use case* diagram berikut:



Gambar 3 Use Case Diagram

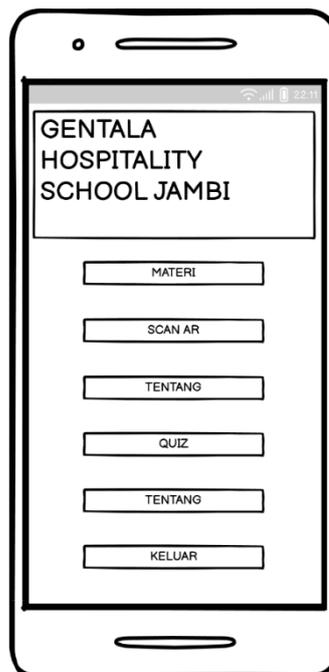
Diagram *use case* adalah salah satu bentuk dari berbagai jenis diagram UML (Unified Modeling Language) yang memvisualisasikan interaksi antara sistem dan aktor [16]. *Use Case* diagram secara visual memperlihatkan siapa yang menggunakan aplikasi dan bagaimana pengguna diharapkan dapat berinteraksi dengan aplikasi. Contoh ini adalah Use Case Diagram untuk aplikasi *augmented reality* sebagai media kursus pembelajaran pada LPPK Gentala Hospitality School Jambi.

3.3 Prototype Program

Prototype merupakan contoh atau model awal yang dibuat untuk menguji konsep yang telah diperkenalkan sebelumnya. Biasanya, *prototype* dibuat untuk melakukan berbagai uji coba sekaligus dengan tujuan untuk menentukan kelayakan implementasi dari konsep yang telah diperkenalkan dan sekaligus mengukur respons pasar [17]. Adapun *prototype* program yang telah didesain adalah sebagai berikut :

a. Tampilan Menu Utama

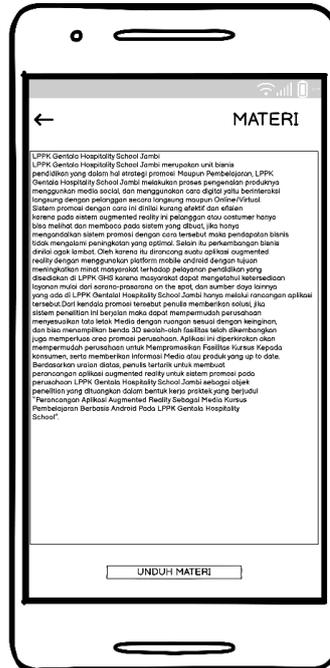
Menu utama merupakan tampilan awal yang pengguna temui ketika mereka membuka aplikasi, dan dari sana, mereka dapat memilih berbagai opsi menu yang tersedia di dalamnya.



Gambar 4 Menu Utama

b. Tampilan Materi

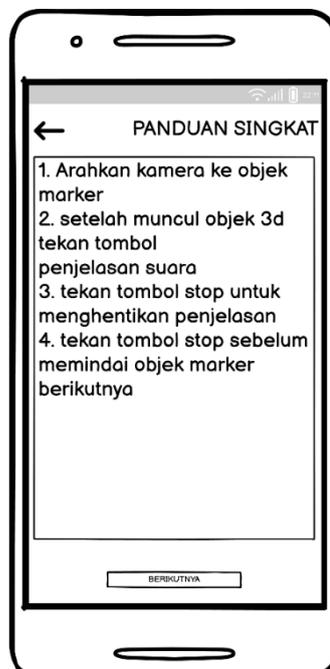
Pada tampilan materi akan menampilkan materi apa saja yang terdapat pada LPPK Gentala Hospitaity School beserta *markernya* yang dapat diunduh dengan menekan tombol *download* yang ada pada layar materi.



Gambar 5 Materi

c. Panduan Scan AR

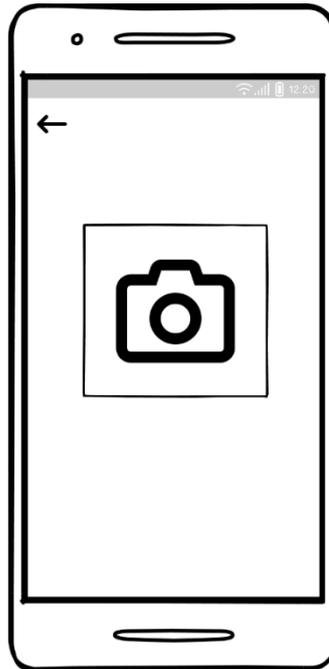
Pada tampilan panduan scan AR ini akan menampilkan sebuah panduan bagaimana cara untuk menggunakan scan AR.



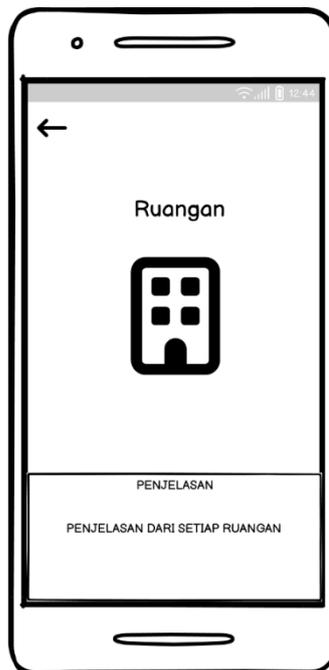
Gambar 6 Scan AR

d. Tampilan Scan AR

Pada tampilan scan AR ini akan menampilkan sebuah kamera yang dapat menandai *marker*, kamera ini adalah tempat untuk melihat objek ruangan-ruangan serta fasilitas yang ada pada LPPK Gentala Hospitality School serta penjelasan pada tiap-tiap ruangan tersebut.



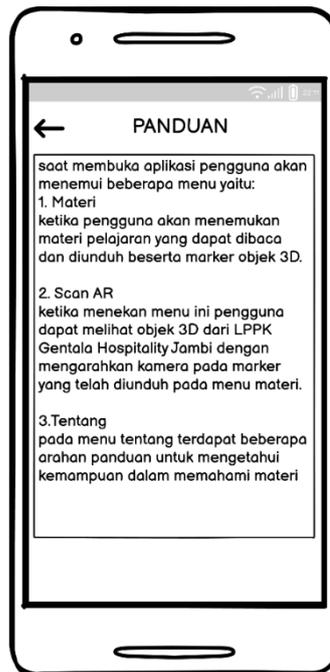
Gambar 7 Tampilan scan kamera



Gambar 8 Hasil scan tampilan ruangan

e. Tampilan Panduan

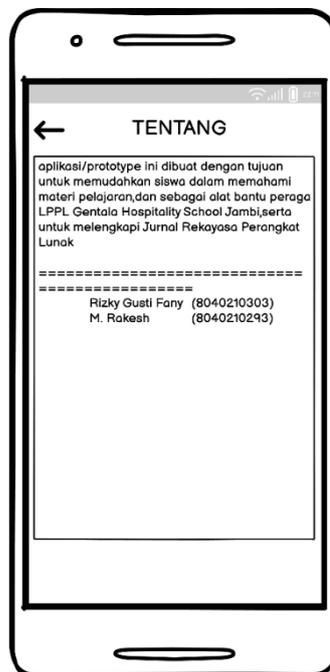
Pada menu panduan akan menjelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi *augmented reality*.



Gambar 7 Panduan aplikasi

f. Tampilan Tentang

Pada tampilan tentang berisi penjelasan mengenai pembuat aplikasi seperti nama lengkap, nim, jurusan, nama kampus, dan penjelasan mengenai aplikasi tersebut.



Gambar 8 Tentang

4. KESIMPULAN

Penelitian implementasi augmented reality (AR) pada promosi LPPK Gentala Hospitality School di Jambi menghasilkan temuan yang menarik dan berpotensi meningkatkan efektivitas upaya pemasaran dan promosi lembaga tersebut. Dengan mengintegrasikan teknologi AR ke dalam strategi promosi, LPPK Gentala Hospitality School dapat memberikan pengalaman interaktif dan menarik kepada calon siswa serta pihak yang berkepentingan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi AR pada promosi memberikan daya tarik tambahan melalui visualisasi 3D yang memperkaya informasi tentang program-program pendidikan dan fasilitas yang ditawarkan oleh lembaga. Dengan menghadirkan konten multimedia yang dinamis dan menarik, AR menciptakan kesan yang lebih mendalam dan interaktif, meningkatkan daya ingat, dan membangun keterlibatan pengguna.

Keberhasilan implementasi AR pada promosi LPPK Gentala Hospitality School juga terlihat dari respons positif pengguna yang mencerminkan peningkatan minat terhadap lembaga tersebut. Teknologi AR tidak hanya menjadikan promosi lebih menarik, tetapi juga memberikan kesan inovatif dan modern yang dapat meningkatkan citra lembaga di mata masyarakat dan calon siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan augmented reality dalam konteks promosi lembaga pendidikan seperti LPPK Gentala Hospitality School di Jambi dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan daya tarik, memperluas jangkauan pemasaran, dan membawa pengalaman promosi ke tingkat yang lebih interaktif dan menyeluruh. Dengan demikian, implementasi AR dapat dianggap sebagai langkah positif untuk mengikuti perkembangan teknologi dalam mendukung upaya pemasaran dan promosi pendidikan.

REFERENCES

- [1] E. Sany, "SISTEM INFORMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PEMASARAN PADA CV. ANUGRAH SINAR ABADI".
- [2] R. Rosdiana, D. Kurniadi, and A. Huda, "REKAYASA SISTEM INFORMASI PROMOSI DAN PENGELOLAAN JASA STUDIO FOTO BERBASIS WEB," *Voteteknika Vocat. Tek. Elektron. Dan Inform.*, vol. 7, no. 2, p. 20, Jun. 2019, doi: 10.24036/voteteknika.v7i2.104068.
- [3] A. F. Ramadhan, A. D. Putra, and A. Surahman, "APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR)," *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2.
- [4] S. S. Rosyda and I. Sukoco, "Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja," *Organum J. Saintifik Manaj. Dan Akunt.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–12, Jun. 2020, doi: 10.35138/organum.v3i1.69.
- [5] M. Raschintasofi and H. Yani, "Perancangan UI UX Aplikasi Learning Management System Berbasis Mobile dan Website Menggunakan Metode Design Thinking," vol. 3, 2023.
- [6] <https://fsitepoint.wordpress.com/2019/10/07/design-thinking/>
- [7] A. A. Mucjal, G. P. Mahardhika, and B. Suranto, "Perancangan Ivent: Aplikasi berbasis Android dengan pendekatan Design Thinking".
- [8] M. L. Lazuardi and I. Sukoco, "Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek," *Organum J. Saintifik Manaj. Dan Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, Jun. 2019, doi: 10.35138/organum.v2i1.51.
- [9] R. H. Swastika and F. N. Khasanah, "Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Pada Futsal Corner Menggunakan Metode Waterfall".
- [10] Rahmania Sri Untari and F. N. Hasanah, *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. Umsida Press, 2020. doi: 10.21070/2020/978-623-6833-89-6.
- [11] <https://lp2m.uma.ac.id/2022/06/07/metode-waterfall-definisi-dan-tahap-tahap-pelaksanaannya/>
- [12] <https://www.dewaweb.com/blog/mengenal-metode-waterfall/>
- [13] M. Julkarnain, Herfandi, and D. Afriliyansa, "RANCANG BANGUN APLIKASI TATA KELOLA DESA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL DI KANTOR DESA SEPUKUR," *J. Inform. Teknol. Dan Sains*, vol. 3, no. 2, pp. 362–367, May 2021, doi: 10.51401/jinteks.v3i2.1009.
- [14] M. Yusuf and H. Mulyono, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Promosi Berbasis Web Pada Asosiasi UMKM Muaro Jambi," vol. 3, no. 1, 2018.
- [15] F. Z. Adami and C. Budihartanti, "PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN BERBASIS ANDROID," no. 1, 2016.
- [16] <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>
- [17] <https://www.binaracademy.com/blog/pengertian-prototype-dan-tujuannya>