

ABSTRACT

Title : The use of Augmented Reality on the Racebook as a route guide at PT Indonesia Muda Kreasi

Name : Noor Syahda Hermawan

Study Program : Informatic Engineering

PT Indonesia Muda Kreasi is an Event Organizer. with the existence of PT Indonesia Muda Kreasi, it aims to provide quality services by promoting international standard technology through innovation. Procedure The procedure for participating in the event is that the participants will place themselves through the website that has been provided. Once registered, they take to collect the equipment (Race Pack) that has registered the date of collection and location of collection. In the running equipment, there is a Jersey (Running Participant's Shirt), BIB (Chest Number), and Racebook (Event Information Guide). During the event, the runners must use all the attributes they have supported. Problems that occur in events / events that some participants complete not on time, after studying the runners have problems understanding the routes presented in the Racebook. From these problems, making an application, namely Augmented Reality, which serves to help understand the route, and reduce the number of runners getting lost. The purpose of this application is so that runners no longer have difficulty understanding the route. Development is carried out using the RAD (Rapid Application Development) method. The results of this study can show the number of running participants who got lost, and are useful for running participants.

Keyword : Augmented Reality, Route Finder, Android Mobile, RAD

ABSTRAK

Judul : Pemanfaatan *Augmented Reality* pada *Racebook* sebagai penunjuk rute di PT Indonesia Muda Kreasi
Nama : Noor Syahda Hermawan
Program Studi : Teknik Informatika

PT Indonesia Muda Kreasi adalah *Event Organizer*. dengan adanya PT Indonesia Muda Kreasi ini bertujuan untuk memberikan pelayanan yang bermutu dengan mengedepankan teknologi berstandar internasional melalui inovasi. Prosedur Tata cara mengikuti eventnya adalah Para peserta akan mendaftarkan diri mereka melalui Website yang sudah disediakan. Setelah terdaftar, mereka diminta untuk mengambil perlengkapan lari (*Race Pack*) yang sudah dijadwalkan tanggal pengambilan dan lokasi pengambilannya. Dalam perlengkapan lari tersebut didapati Jersey (Baju Peserta Lari), BIB (Nomor dada), dan *Racebook* (Petunjuk Informasi Event). Saat event berlangsung, Para peserta lari harus menggunakan seluruh atribut yang sudah mereka dapatkan. Permasalahan yang terjadi dalam acara / event mendapati beberapa peserta finish tidak tepat sesuai waktunya, setelah dilakukannya tinjauan para peserta lari ini memiliki masalah dalam memahami rute yang sudah disajikan dalam *Racebook*. Dari permasalahan tersebut, Pembuatan Aplikasi yaitu *Augmented Reality* yang berfungsi untuk membantu memahami rute tersebut, dan mengurangi angka tersesatnya para peserta lari. Tujuan Aplikasi ini adalah agar para peserta lari tidak lagi mengalami kesulitan dalam memahami rute. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*). Hasil penelitian ini yaitu dapat menunjukkan penekanan angka para peserta lari yang tersesat sebanyak, dan bermanfaat untuk para peserta lari.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, Penunjuk Rute, *Mobile Android*, *RAD*