

MOBILE TOURISM APPLICATION DESIGN FOR MAGELANG REGENCY

Muhridhon Ahmad, Andreas Rio, S.E., M.Eng

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Industri Kreatif Universitas

Telkom

Bandung

ABSTRACT

Tourism is one of the industrial sector as an instrument to improve the welfare of society. Tourism can bring benefits in areas that seek to develop tourism activities. Magelang district has many attractions that have the potential to be developed, one that is very well known is the temple of Borobudur. But it is unfortunate if the tourists only visit the Borobudur temple only. The phenomenon that occurs during this time is less than optimal inform the other attractions, only a few places that have informed travelers.

The method used in data collection are observation, interviews, questionnaires, literature, data analysis, comparative matrix and BMC. After data collection and analysis, it is known that it takes a medium to inform the attraction to the public.

The author hopes that this application can help as well as a tour guide for tourists when visiting in the district of Magelang. In this application other than as a medium of travel information, there are two features that, Navigation Maps feature that shows directions to attractions through GPS and augmented reality game features a simple adventure game. This application will be distributed through the official website and Google Playstore Magelang regency which can be downloaded by smartphone users.

With a design made for tourism applications Magelang district on the android platform, Travelers get information about attractions and Travelers do not need to have an internet media tools and GPS separately to find out sights Magelang regency. And also can play the adventure once traveled with augmented reality features that have been provided.

Keyword : *Tourism, Magelang, Application , Android*

A. LATAR BELAKANG

Pariwisata merupakan salah satu sektor industri sebagai instrument untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, baik melalui ekonomi maupun sosial budaya masyarakat

Magelang adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Tengah pada Kabupaten Magelang terdapat banyak daya tarik wisata yang dikembangkan dan dikelola oleh pemerintah Kabupaten Magelang. Salah satunya yang sangat terkenal adalah Candi Borobudur yang terkenal kemegahan, keagungan, keindahan dan keunikan arsitektur Candi Borobudur yang dibalut dengan nilai-nilai penting sisi agama, budaya dan sejarah. Tapi sangat disayangkan jika wisatawan hanya mengetahui wisata Candi Borobudur saja padahal masih banyak tempat wisata yang layak untuk dikunjungi seperti wisata alam, wisata religi, wisata religi, dan kesenian khas daerah seperti Jathilan dan Topeng Ireng, dan sebagainya.

Dari segi promosi Pemerintah Kabupaten Magelang mengadakan kegiatan lomba-lomba alam rangka memperkenalkan potensi Kabupaten Magelang. Pemerintah Kabupaten. Layanan website juga dimanfaatkan Dinas Pariwisata dan

Kebudayaan Kabupaten Magelang sebagai media utama di Internet

Dengan perkembangan media teknologi di Indonesia saat ini yang semakin canggih dalam kehidupan masyarakat dan tidak dapat dihindarkan. Seperti banyaknya masyarakat yang menggunakan media komunikasi berupa smartphone

Berdasarkan uraian diatas, aplikasi mobile dapat menjadi salah satu media informasi untuk menginformasikan objek wisata ke wisatawan secara efektif.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana membuat Aplikasi berbasis Android untuk mendukung informasi tentang wisata di Kabupten Magelangsebagai sarana informasi bagi wisatawan”

C. BATASAN MASALAH

Batasan aplikasi *mobile* ini adalah wisatawan yang berkunjung di Magelang yang menggunakan smartphone umur 20-60 tahun. Daerah yang menjadi objek dalam pembuatan proyek akhir ini adalah didaerah Magelang, informasai objek wisata seperti wisata (pesona alam dan buatan), budaya (seni pertunjukan, adat istiadat, cinderamata), dan pendidikan (museum).

D. TUJUAN

Maksud dan tujuan dari diadakannya penelitian, perancangan, dan pembuatan aplikasi ini adalah :

Sebagai media penyebaran informasi untuk dikenal para wisatawan yang berkunjung di Magelang.

E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data dan informasi dalam penyusunan tugas akhir ini, yaitu melalui :

1. Observasi

Menurut Sangadji dan Sopiah (2010:171), “Metode observasi adalah proses pencatatan pola perilaku subyek (orang), objek (benda), atau kejadian yang sistematis tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti.

2. Wawancara

Menurut Sangadji dan Sopiah (2010:171), “Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dalam metode survey yang menggunakan pertanyaan secara lisan kepada subyek penelitian.

3. Kuisisioner

Pengambilan kuisisioner dalam penelitian ini dilakukan dengan metode Convenience sampling

adalah cara penarikan sampel atau kuisisioner yang dilakukan dengan cara memilih unit-unit analisis dengan cara yang dianggap sesuai oleh peneliti. (Sarwono,2012:21). Dengan kata lain, pemilihan kuisisioner dilakukan berdasarkan kemudahan, sehingga penelitian ini memiliki kebebasan untuk memilih sampel yang paling cepat dan mudah (Sarwono, 2012:21).

4. Studi Pustaka

Menurut Nazir (1998 : 112), “Studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

F. LANDASAN TEORI

a. Pariwisata

Spillane(1982:20). Mengemukakan bahwa pariwisata adalah kegiatan melakukan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, mencari kepuasan, mengetahui sesuatu, memperbaiki kesehatan, menikmati olahraga, atau istirahat, menunaikan tugas, berziarah, dan lain-lain.

Yoeti (1996:121) menjelaskan bahwa terdapat perbedaan tentang makna objek wisata dan atraksi wisata. Kita hanya akan menyatakan itu objek wisata bila untuk melihat objek tersebut tidak diperlukan persiapan terlebih dahulu, dengan kata lain kita dapat melihatnya secara langsung tanpa bantuan orang lain. Sedangkan yang dimaksud dengan atraksi wisata merupakan sinonim dari entertainment, dalam hal ini segala sesuatu dipersiapkan terlebih dahulu agar dapat dilihat dan dinikmati.

b. Komunikasi

Menurut Willbur Schram dalam buku yang ditulis oleh Tommy Suprpto (2005:5), komunikasi berasal dari kata-kata dalam bahasa latin yaitu *communis* yang berarti umum (*common*) atau bersama. Apabila kita berkomunikasi, sebenarnya kita sedang berusaha menumbuhkan suatu kebersamaan (*commones*) dengan seseorang. Yaitu kita berusaha membagi informasi.

c. Desain Komunikasi Visual

Kata desain terdiri dari tiga kata yaitu Desain, Komunikasi dan Visual. Kata desain berasal dari Bahasa Inggris *design* yang kurang lebih bermakna membuat, merancang, merencanakan, atau membentuk sesuatu. Tujuan utama dari desain adalah memecahkan masalah. Desain adalah suatu disiplin atau mata pelajaran yang tidak

hanya mencakup eksplorasi visual, tetapi terkait dan mencakup pula dengan aspek-aspek seperti kultural-sosial, filosofi, teknis dan bisnis. (Safanayong, 2006:3)

d. Multimedia

Tan & Angela (2003:217) menyatakan bahwa multimedia secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran melalui komputer.

e. Aplikasi Mobile

Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia. (Hengky 2005:1).

f. Android

Menurut Safaat (2012:1) android adalah sebuah sistem operasi pada *handphone* yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi Linux. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam peranti bergerak.

SDK Android

SDK Android adalah tools API (Application Programming Interface) yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman *Java.Android Eclipse Plugin(ADT)*.

g. UI dan UX

Definisi *user interface* adalah ilmu yang mempelajari bagaimana manusia berinteraksi dengan computer dan pengaruh dari interaksi antara manusia dan computer. *User interface* bagian sistem komputer yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer. (Shneiderman, 2005:4)

User Experience adalah bagaimana pengguna/*user* melihat, merasakan, berpikir sampai akhirnya bagaimana pengguna/*user* bereaksi dengan sistem.Sistem ini bisa sebuah website, aplikasi komputer, maupun aplikasi.*smartphone*.([http://www.smashing magazine.com/](http://www.smashingmagazine.com/)).

h. Analisis Matriks

Sebuah matriks terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atau kumpulan informasi. Pada prinsipnya analisis matriks adalah juxtaposition atau membandingkan dengan cara menjajarkan. Objek visual apabila dijejerkan dan dinilai menggunakan satu tolok ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya,

sehinggadapat memuculkan gradasi perbedaannya. (Soewardikoen,2013:53)

G. Gambaran Umun Kabupaten Magelang

a. Geografis

Secara geografis Kabupaten Magelang terletak pada posisi 110001’51” dan 110026’58” Bujur Timur dan Antara 7019’13” dan 7042’16” Lintang Selatan. Secara administrative Kabupaten magelang di bagi menjadi 21 kecamatan dan terdiri dari 372 desa/kelurahan.

b. Profil Dinas Pariwisata Kabupaten Magelang

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan berdasarkan peraturan Daerah Kabupaten Magelang Nomor 31 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah merupakan instansi teknis pelaksana pembangunan daerah dan penyelenggaraan pemerintahan di bidang kepariwisataan dan kebudayaan.

c. Objek Wisata Magelang

a. Wisata Alam

No	Objek Wisata
1.	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Ketep Pass</p> <p>Objek wisata ini memiliki daya tarik pemandangan alam berupa pengunungan yang mengelilingi Kabupaten Magelang</p> </div> </div>

2.		<p>Curug Silawe Berada di desa Sutopati Kecamatan Kajoran. Curug silawe merupakan objek wisata air terjun dengan ketinggian 60 meter dan menyerupai lawe sejenis laba-laba</p>
3.		<p>Kedung Kayang Air terjun Kedung Kayang terletak kurang lebih 32 km dari Candi Borobudur ke arah Timur. Dengan berlatar belakang Gunung Merapi dan Merbabu memiliki ketinggian 400 meter dari permukaan laut, air terjun kedung kayang ini menyimpan panorama yang indah.</p>
4.		<p>Telaga Blender Terletak di desa Ngasinan Kecamatan Grabag dilereang Gunung Andong. Rekreasi air ini menyediakan fasilitas speed boat, sampan, sepeda dan becak air.</p>
5.		<p>Air Terjun Sekar langit Air Terjun Sekar Langit terletak sekitar kurang lebih 50 km dari Candi Borobudur ke arah timur laut, dengan panorama indah Gunung Andong dan Telomoyo sebagai latar belakangnya.</p>
6.		<p>Arum Jeram Citra Elo Arum Jeram Citra Elo ini terletak sekitar 3.5 km dari Candi Borobudur ke arah tenggara. Sungai Elo sepanjang 12 km dari Desa Blondo sampai Desa Progowati,.</p>

No	Objek Wisata	
1.		<p>Candi Borobudur untuk memuliakan agama budha Mahayana. Yang pernah menjadi salah satu bangunan keajaiban dunia.</p>
2.		<p>Candi Mendut Candi Mendut terletak di Dusun Mendut Candi mendut adalah Candi Budha Tantrayana yang menghadap kearah barat laut dengan satu bilik yang di dalamnya terdapat 3 buah patung arca Dewa.</p>
3.		<p>Candi Pawon Candi Pawon merupakan Candi Budha yang terletak di Dusun Brjonalan Diperkirakan dibangun pada abad VIII – IX m.</p>
4.		<p>Candi Lumbung Candi Lumbung terletak di tepi sungai Pabelan, Dusun Tlatar Desa Krogowan kecamatan Sawangan. Bentuk candi berbentuk bujur sangkar dan menghadap ke barat.</p>
5.		<p>Candi pendem merupakan candi Hindu terletak di Dusun Candi Pos, Desa Sengi Kecamatan Dukun.</p>
6.		<p>Candi Asu Candi Asu merupakan candi Hindu yang terletak di Dusun Candi Pos Desan Sengi kecamatan Dukun.</p>

7.		<p>Candi Ngawen Candi Ngawen terletak di desa Ngawen Kecamatan Muntilan. Komplek Candi Ngawen terdiri atas lima bangunan candi yang berjajar kesamping dari arah utara ke selatan dan semuanya menghadap ke timur</p>
----	---	--

c. Wisata religi

No.	Objek Wisata	Keterangan
1.		<p>Vihara Mendut Wihara ini banyak dikunjungi wisatawan yang hendak menyaksikan prosesi upacara ritual yang dimulai dari candi Mendut menuju Candi Borobudur.</p>
2.		<p>Klenteng "Hok An Kiong" Terletak di jalan pemuda, Kecamatan Muntilan. saat ini masih utuh belum pernah direnovasi, merupakan tempat peribadatan Tri Dharma (Budha, Konghuchu, Tao).</p>
3.		<p>Gereja Santo Antonius Terletak di jalan Kartini No. 3, Kecamatan Muntilan yang semula terkenal dengan nama Kompleks Kolose Xaverius Muntilan.</p>
4.		<p>Seminari Menengah Santo Petrus Canisius Berdirinya Seminari Menengah Mertoyudan berawal dari keinginan dua orang pemuda Jawa lulusan Kweekschool Muntilan pada tahun 1911 untuk menjadi imam atau pastor.</p>

5.		<p>Langgar Agung Pangeran Diponegoro Masjid Langgar Agung Pahlawan Nasional Pangeran Diponegoro berada di Desa Menoreh, Kecamatan Salaman, Magelang, sekira 100 meter dari tepi jalan raya Borobudur-Salaman.</p>
6.		<p>Makam Sunan Geseng Desa Tirto merupakan salah satu desa yang terdapat di dalam Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Di dalam desa Tirto terdapat makam Ki Cokrojoyo atau lebih dikenal sebagai Sunan Geseng.</p>

d. Kesenian

No	Objek Wisata
1.	
	<p>Ketoprak Ketoprak merupakan drama tradisional yang dipergakan oleh sebuah grup kesenian dan digelar di sebuah panggung dengan mengambil cerita dari sejarah.</p>
2.	
	<p>Kubro Siswo Kubro adalah kesenian tradisional yang berasal dari Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. yang berlatar belakang penyebaran agama Islam di pulau Jawa.</p>
3.	
	<p>Kuda Lumping/Jathilan Kuda Lumping atau Jathilan adalah sebuah kesenian yang menyatukan antara unsur gerakan tari dengan magis.</p>

4.		<p>Tari Soreng Soreng berasal dari kata/istilah soroking prajurit yang ramai-ramai bela "wilayah". Tari soreng ini sudah ada/muncul tahun 1940-an.</p>
5.		<p>Topeng Ireng Topeng Ireng adalah tarian rakyat kreasi baru yang merupakan metamorfosis dari kesenian Kubro Siswo. Nama Topeng Ireng berasal dari kata Toto Lempeng.</p>
7.		<p>Warokan Warokan adalah pecahan dari reog. Di daerah Dukun, ada reog dimana gurunya berasal dari Ponorogo. Pada tahun 1980-an, Warokan biasanya ditarikan oleh anak-anak. Warokan terdapat di beberapa daerah : Pakis, Ngablak, Grabak, Dukun.</p>

3.		<p>Desa Borobudur Berada di Kecamatan Borobudur, menawarkan suasana pedesaan yang sangat damai, pemandangan alam, hamparan sawah yang sangat indah dan terdapat Bukit Bakal.</p>
3.		<p>Desa Giri Tengah Desa Giri Tengah terletak di ujung selatan Kecamatan Borobudur, berjarak sekitar 5 km kearah barat daya dari Candi Borobudur. Berlatar belakang perbukitan Menoreh dan didukung kondisi alamnya yang masih alami.</p>
4.		<p>Desa Candirejo Candirejo dapat diartikan sebagai wilayah yang berbatu-batu namun subur. Masyarakat setempat memiliki keterampilan membuat cinderamata atau kerajinan tangan yang terbuat dari bambu dan daun pandan</p>
5.		<p>Desa Wanurejo Desa Wanurejo merupakan pintu gerbang masuk objek wisata Candi Borobudur (The World Heritage Culture) yang sangat banyak memiliki potensi yang dapat dikembangkan.</p>
6.		<p>Desa Karangrejo Desa Karangrejo memang memiliki kekayaan dan keindahan alam yang berpotensi untuk dikembangkan. Dan beberapa potensi wisata tersebut adalah Panjat tebing Watu Sumurup.</p>

e. Desa Wisata

No	Objek Wisata
1.	 <p>Desa Ngargogondo Desa wisata Ngargo Gondo terletak dibarisan Kawasan Pegunungan Menoreh. Desa wisata Ngargo Gondo dikatakan desa bahasa karena minat belajar bahasa sangat tinggi terutama bahasa asing.</p>
2.	 <p>Desa Gunungpring Desa Gunung Pring Makam K. R. Santri, K. H. Dalhar dan mbah Jogorekso adalah tujuan wisata ziarah yang terletak diatas bukit bambu (Gunung Pring).</p>

f. Tama Rekreasi

1.		<p>Kolam Renang Mendut Taman Rekreasi Mendut terletak di Bundaran Tugu Soekarno-Hatta.</p>
2.		<p>Kolam Renang Kalibening Wahana wisata alam yang berbentuk kolam renang dimana objek wisata kolam renang Kalibening airnya berasal langsung dari sumber mata air alami</p>
3.		<p>Pemandian Air Hangat Candi Umbul Candi ini unik karena didalamnya terdapat Pemandian Air Hangat berupa dua buah kolam pemandian, Berjejeran di tepian kolam bebatuan andesit dengan berbagai relief .</p>
4.		<p>Agrowisata Banyuroto Wisata agro ini menawarkan wisata petik buah stroberi ditengah hawa dingin. Stroberi bisa langsung dinikmati di kebun.</p>
5.		<p>Taman Anggrek Terletak di depan taman rekreasi mendut dilengkapi dengan laboratorium pembibitan bunga anggrek, greenhouse dan dipersiapkan penjualan bunga anggrek potong,</p>

H. Konsep Perancangan

a. Kosep pesan

Dalam penyampainnya perancangan ini memerlukan materi yang akan disampaikan, adapun materi yang akan disampaikan adalah :

1. Informasi mengenai Objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Magelang
2. Informasi mengenai fasilitas dan Infrastruktur di Kabupaten Magelang
3. Alamat tempat objek-objek wisata di Kabupaten Magelang.

Dalam membuat aplikasi android ini dibagi menjadi 2 jenis fungsi

b. Kosep Kreatif

Konsep Kreatif yang digunakan pada perancangan aplikasi ini adalah :

- a. Menggunakan Logo, sebagai identitas yang akan digunakan pada aplikasi sehingga memiliki identitas yang jelas.
- b. Menggunakan nama yang mudah diingat dan dimengerti oleh pengguna.
- c. Menggunakan sistem navigasi *map* dengan menggunakan GPS yaitu untuk mengetahui Informasi mengenai lokasi objek wisata untuk pengguna yang telah mengetahui nama objek wisata namun belum mengetahui lokasi objek wisata.
- d. Menggunakan Sistem *rating* untuk mengidentifikasi tempat wisata mana yang terfavorit.
- e. Dengan aplikasi ini selain mendapatkan informasi tentang objek wisata, wisatawan akan mendapat informasi seperti kuliner, hotel dan lain-lain disekitar objek wisata tersebut.
- f. Menggunakan fitur *game augmented reality* yaitu pengguna bisa berinteraksi dengan aplikasi dengan fitur Augmented Reality, dimana pengguna di ajak untuk bermain

petualangan dan membagikan momen dengan orang lain melalui *scanning* (dengan kamera) objek tertentu pada tempat wisata.

c. Kosep Media

a. Android

Agar aplikasi tersebut bisa diakses oleh pemakai *smartphone* Android, maka aplikasi ini tersebut akan disebar melalui media Playstore Google. Aplikasi tersebut bisa diakses secara *online* dengan mengupdate data dari server.

b. Event

Untuk memperkenalkan aplikasi ini kepada masyarakat maka Dinas Pariwisata Kabupaten Magelang akan melakukan promosi di event-event yang diselenggarakan oleh Kabupaten Magelang ataupun yang diadakan oleh Pemerintah Pusat.

I. HASIL PERANCANGAN

a. Warna

Warna yang akan digunakan coklat dan putih untuk logo dan untuk backgroundnya disesuaikan dengan elemen visual dan warna logo kemudian dimodifikasi dengan menambahkan turunan warna yang sudah ada.



b. Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah roboto dan Diavlo tipe font sans serif supaya terkesan modern namun tetap mudah dibaca.

Roboto Thin
 Roboto Light
 Roboto Regular
 Roboto Medium
 Roboto Bold
 Roboto Black
 Roboto Condensed Light
 Roboto Condensed
 Roboto Condensed Bold

Diavlo
 Diavlo Black
 Diavlo Bold
 Diavlo Medium
 Diavlo Book
 Diavlo Light

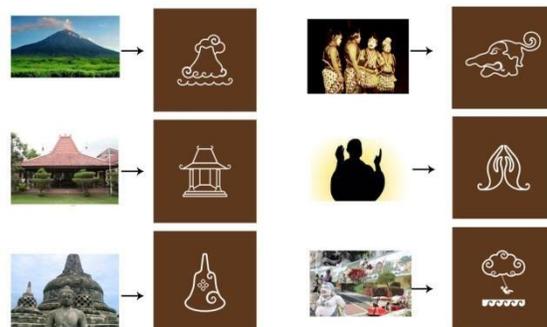
c. Logo

Konsep logo yang dibuat menggunakan ilustrasi bentuk sederhana dari candi dan kompas dan dilatarbelakangi warna coklat yang mempunyai filosfi sebagai kekayaan kebudayaan dan keindahan alam yang berkesan tradisional, nyaman dan aman yang ada di Kabupaten Magelang.



d. Icon

Ikon dalam aplikasi ini menggunakan bentuk asli suatu benda yang kemudian diolah menggunakan *software vector* untuk menyederhanaan bentuk



e. Layout dan Interaksi

Objek Wisata

Informasi mengenai objek wisata untuk pengguna yang belum mengetahui objek wisata di Kabupaten Magelang



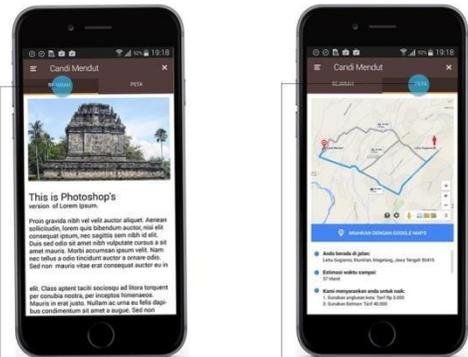
Efek slide(bergeser kekanan atau ke kiri) untuk memilih kategori objek wisata

Tombol jelajah untuk masuk ke dalam kategori wisata yang dipilih



Tombol expand untuk melihat deskripsi singkat objek wisata

Tombol detail untuk deskripsi beserta peta lokasi objek wisata



Tombol sejarah untuk melihat deskripsi sejarah objek wisata

Tombol peta untuk melihat lokasi objek wisata

Peta Wisata

Informasi mengenai lokasi objek wisata untuk pengguna yang telah mengetahui nama objek wisata namun belum mengetahui lokasi objek wisata.



Transisi efek fade (memudar) ketika masuk ke menu Peta

Tombol Peta untuk masuk ke peta objek wisata

Zoom In Zoom out Pada Peta

Acara

Informasi mengenai acara-acara yang diselenggarakan di kabupaten magelang.



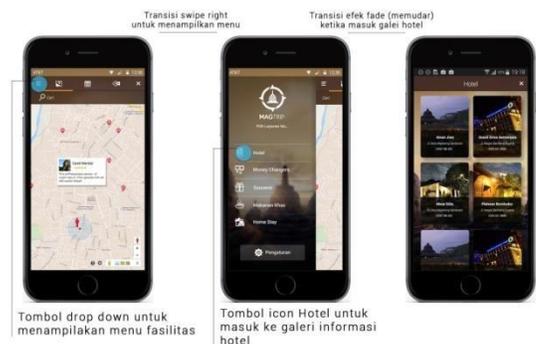
Augmented

Menu augmented untuk memindai gambar yang telah disediakan di titik-titik tertentu yang selanjutnya bisa disimpan di galeri. Dari gambar tersebut memberikan petunjuk ke tempat wisata selanjutnya yang disajikan dengan bentuk game petualangan.



Menu Side Bar

Menu tambahan (Side bar) untuk menginformasikan fasilitas yaitu Hotel, Money Changer, Souvenir, Makanan khas dan Home Stay yang ada di Kabupaten Magelang.



J. KESIMPULAN

Dengan dibuatnya desain aplikasi pariwisata untuk Kabupaten Magelang pada platform android, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Wisatawan mendapatkan informasi tentang :
 - a. Informasi sejarah objek wisata di Kabupaten Magelang
 - b. Peta lokasi tempat wisata
 - c. Jarak lokasi tempat wisata dengan lokasi pengguna
 - d. Informasi Tempat wisata, kuliner, hotel, souvenir, penukaran uang dan rumah singgah.
2. Wisatawan tidak perlu memiliki alat media internet dan GPS secara terpisah untuk mengetahui tempat wisata Kabupaten Magelang.

K. DAFTAR PUSTAKA

Andriyadi, Anggi. 2011. *Augmented Reality with ARtoolkit.ART*. Nulis Buku. Bandar Lampung.

Spillane, James J. (1982). *Pariwisata Indonesia, Sejarah dan Prospeknya*. Yogyakarta: Kanisius.

Yaeti. Oka A. (1996). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Penerbit Angkasa Prenada Media Group.

Suprpto, Tommy. 2005. *Pengantar Teori Komunikasi*. Yogyakarta : Media Pressindo.

Safanayong. Yongky. (2006).

Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta : Arte Intermedia

Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong. (2003). *Teaching and Learning with Technology: An Asia-Pacific Perspective*. Singapore: Prentice Hall.

Hengky W. Pramana, (2006), *Kunci Sukses Aplikasi Penjualan Berbasis Access 2003*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Saffaat H. Nazruddin. (2012).

Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika

Shneiderman. Ben. (2005) *Designing The User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, 4th Edition*, New York: Pearson Education, Inc.

<http://www.smashingmagazine.com/2010/10/05/what-is-user-experience-design-overview-tools-and-resources/> 5 Maret 2015. 22.23