



**PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN PAKAIAN
ADAT MINANGKABAU MENGGUNAKAN
TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI
MEDIA PROMOSI BUDAYA**

SKRIPSI

**MUHAMMAD RIZKI
4617040007**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2021



**PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN PAKAIAN
ADAT MINANGKABAU MENGGUNAKAN
TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI
MEDIA PROMOSI BUDAYA**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Terapan**

**MUHAMMAD RIZKI
4617040007**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2021



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Muhammad Rizki

NIM : 4617040007

Tanggal : 14 Juli 2021

Tanda Tangan : 

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Muhammad Rizki
NIM : 4617040007
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuat Aplikasi Pengenalan Pakaian Adat
Minangkabau Menggunakan Teknologi
Augmented Reality sebagai Media Promosi
Budaya

Telah diuji oleh tim penguji dalam sidang skripsi pada Hari Rabu , Tanggal
14, Bulan Juli , Tahun 2021 , dan dinyatakan **LULUS** .

Disahkan oleh

Pembimbing I : Hata Maulana, S.Si., M.T.I. ()
Penguji I : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. ()
Penguji II : Fitria Nugrahani, S.Pd., M.Si. ()
Penguji III : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. ()

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Mengetahui,

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Mauldy Laya, S.Kom, M. Kom.
NIP. 197802112009121003



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta. Judul dari skripsi ini adalah Pembuatan Aplikasi Pengenalan Pakaian Adat Minangkabau Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* sebagai Media Promosi Budaya. Penulissangat menyadari banyaknya dukungan, bantuan, serta bimbingan dari berbagai pihak, sejak masa awal perkuliahan hingga pada masa penyusunan skripsi ini. Olehkarena itu izinkanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom., selaku ketua jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta;
2. Bapak Iwan Sonjaya, S.T., M.T., selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital;
3. Bapak Hata Maulana, S.Si., M.T.I selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulis selama menyusun skripsi ini;
4. Pihak pengelola anjungan Sumatera Barat Taman Mini Indonesia Indah yang telah memberikan izin dan arahan selama melaksanakan penelitian skripsi ini ;
5. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan berupa dukungan material dan moral; dan tidak lupa
6. Sahabat, dan teman-teman dari TMD 2017 selalu membuat penulis termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa dapat membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis. Semoga laporan skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 14 Juli 2021

Muhammad Rizki

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rizki
NIM : 4617040007
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Jurusan : Teknik Informatika dan Komputer
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Pembuatan Aplikasi Pengenalan Pakaian Adat Minangkabau Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* sebagai Media Promosi Budaya

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama saya tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta Pada tanggal : 14 Juli 2021

Yang menyatakan

(Muhammad Rizki)

*Karya Ilmiah: karya akhir, makalah non seminar, laporan kerja praktek, laporan magang, karya profesi dan spesialis.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pembuatan Aplikasi Pengenalan Pakaian Adat Minangkabau Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* sebagai Media Promosi Budaya

ABSTRAK

Indonesia Taman Mini Indonesia Indah (TMII) merupakan suatu kawasan taman wisata bertema budaya Indonesia di Jakarta Timur. Di TMII, terdapat Anjungan Daerah yang mewakili suku-suku bangsa yang berada di 33 Provinsi Indonesia, salah satunya Anjungan Sumatera Barat, anjungan Sumatera Barat merupakan salah satu anjungan favorit di TMII dengan model Rumah Gadang dan sebuah balairung sebagai sarana rekreasi edukasi yang dapat menambah wawasan pengunjung domestik maupun mancanegara tentang seni, budaya dan pariwisata Sumatera Barat salah satunya pakaian adat. Banyaknya pengunjung yang datang dengan petugas yang terbatas membuat petugas kesulitan untuk menjelaskan setiap informasi yang ada di dalam anjungan yang masih dilakukan secara manual. Dalam penelitian ini, dilakukan pembuatan aplikasi "Pengenalan Pakaian Adat Minangkabau menggunakan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Budaya. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan aplikasi Augmented Reality pengenalan pakaian adat Minangkabau Sumatera Barat. Penelitian ini menggunakan metode Marker Based Tracking dan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo. Berdasarkan pengujian Alpha bahwa objek dapat muncul dengan baik pada pengujian berdasarkan indikator yang telah ditentukan, objek tidak muncul hanya pada pencahayaan redup. Intensitas cahaya sangat mempengaruhi dalam proses mendeteksi marker. Semakin bagus intensitas cahaya yang didapatkan maka sistem akan semakin cepat dalam mengenali marker. Ketika tidak ada cahaya atau redup maka sistem tidak dapat mendeteksi marker. Jarak scan marker sangat mempengaruhi munculnya objek, jarak maksimal untuk scan adalah 100 cm dan jarak terdekat untuk scan marker adalah 10 cm .

Kata kunci: Taman Mini Indonesia Indah, Pakaian Adat Minangkabau, Augmented Reality, Marker Based Tracking, 3D.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	4
1.5 Metode Pelaksanaan Skripsi.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Budaya.....	6
2.2 Minangkabau	6
2.3 Media Promosi.....	6
2.4 Pakaian adat Minangkabau.....	7
2.4.1. Pakaian Adat Wanita Minangkabau	7
2.4.2. Pakaian Adat Pria Minangkabau	9



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.5 Augmented Reality	11
2.6. Unity 3D	12
2.7. Vuforia.....	12
2.8. Objek 3D	12
2.9. Metode Pengembangan Multimedia.....	13
2.10. Skala Likert	14
2.11. Teknik Pengumpulan Data	16
2.11.1. Wawancara	16
2.11.2. Studi Pustaka	16
2.11.3. Kuesioner.....	16
2.12. Penelitian Sejenis.....	16
BAB III PERENCANAAN DAN REALISASI	18
3.1.1 Deskripsi Aplikasi Multimedia.....	18
3.1.2. Konsep Aplikasi Augmented Reality	19
3.1.3. Desain Aplikasi Augmented Reality	24
3.1.3.1 Storyboard Aplikasi.....	24
3.1.3.2 Flowchart Aplikasi	27
3.1.3.3 Material Collecting	30
3.2 Pembuatan Aplikasi.....	34
3.2.1. Splash Screen.....	35
3.2.2. Main Menu	35
3.2.3. Menu Play.....	36
3.2.3.1. Menu Sumatera Barat	37
3.2.3.2. Menu Pakaian Adat Minangkabau	39
3.2.3.3. Scene Kamera Augmented Reality.....	40



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.2.4. Menu Panduan.....	41
3.2.5. Menu Tentang.....	42
3.2.6. Menu Keluar.....	42
3.2.7. Marker.....	43
3.2.8. Scene Audio.....	45
3.2.9. Build Aplikasi.....	45
BAB IV PEMBAHASAN.....	46
4.1 Pengujian.....	46
4.2. Deskripsi Pengujian.....	46
4.3. Prosedur Pengujian.....	46
4.3.1 Pengujian Alpha.....	47
4.3.2 Pengujian Beta.....	47
4.4. Data Hasil Pengujian.....	48
4.4.1. Hasil pengujian tahap alpha.....	48
4.4.2. Hasil Pengujian Beta.....	50
4.4.3. Analisis Pengujian Beta.....	53
4.5. Distribusi.....	56
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Konsep Aplikasi.....	20
Tabel 2 Tabel Spesifikasi Kebutuhan Data.....	21
Tabel 3 Spesifikasi Kebutuhan Aset 2D.....	21
Tabel 4 Spesifikasi Kebutuhan Audio.....	22
Tabel 5 Spesifikasi Kebutuhan Aset 3D.....	23
Tabel 6 Spesifikasi Kebutuhan Hardware.....	24
Tabel 7 Storyboard aplikasi.....	25
Tabel 8 <i>Material Collecting</i> Aset 3D.....	30
Tabel 9 <i>Material Collecting</i> Aset 2D.....	32
Tabel 10 <i>Material Collecting</i> Aset Audio.....	34



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode Multimedia Luther	5
Gambar 2. 1 Pakaian Limpapeh Rumah Nan Gadang	7
Gambar 2. 2 Pakaian Penghulu	9
Gambar 3. 1 Flowchart Menu Utama.....	28
Gambar 3. 2 Flowchart Menu play	29
Gambar 3. 3 Flowchart Menu Pakaian Adat Minangkabau	30
Gambar 3. 4 Tampilan Splash Screen	35
Gambar 3. 5 Tampilan Main Menu.....	36
Gambar 3. 6 Tampilan Menu Play	36
Gambar 3. 7 Source Code Perpindahan Scene.....	37
Gambar 3. 8 Tampilan Menu Sumatera Barat	37
Gambar 3. 9 Menu Profile Daerah	38
Gambar 3. 10 Audio Penjelasan Profile Daerah	38
Gambar 3. 11 Audio Source Profile Daerah	38
Gambar 3. 12 Menu Pakaian Adat Minangkabau	39
Gambar 3. 13 Scene Pakaian Adat Daerah Minangkabau.....	39
Gambar 3. 14 Source Code Rotasi Objek Pakaian adat	40
Gambar 3. 15 Tampilan Kamera AR	41
Gambar 3. 16 Event Trigger Script.....	41
Gambar 3. 17 Tampilan Menu Panduan	41
Gambar 3. 18 Tampilan Menu Tentang	42
Gambar 3. 19 Tampilan Menu Keluar	42
Gambar 3. 20 Source Code Keluar	43
Gambar 3. 21 Marker AR Pakaian Adat Minangkabau	43
Gambar 3. 22 License Key Vuforia Engine Configuration	44
Gambar 3. 23 Image Target Behaviour.....	44
Gambar 3. 24 Audio Source Backsound Aplikasi	45
Gambar 3. 25 Button Audio	45
Gambar 4. 1 Penilaian Skor Responden.....	47
Gambar 4. 2 Pengujian Alpha	48
Gambar 4. 3 Hasil Pengujian Tahap Beta	50
Gambar 4. 4 Interval Penilaian.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Penulis	L-1
Lampiran 2 Surat Izin Observasi	L-2
Lampiran 3 Kuesioner	L-3
Lampiran 4 Hasil Pengujian Beta	L-4
Lampiran 5 Materi Pakaian Adat Minangkabau	L-5
Lampiran 6 Materi Profil Daerah Kabupaten / Kota di Provinsi Sumatera Barat.....	L-6
Lampiran 7 Dokumentasi	L-7



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taman Mini Indonesia Indah (TMII) merupakan suatu kawasan taman wisata bertema budaya Indonesia di Jakarta Timur. Di TMII, terdapat anjungan daerah, yang mewakili suku-suku bangsa yang berada di 33 provinsi Indonesia, salah satunya anjungan Sumatera Barat. Anjungan Sumatera Barat merupakan salah satu anjungan favorit di TMII dengan model Rumah Gadang dan sebuah balairung sebagai sarana rekreasi edukasi yang dapat menambah wawasan pengunjung domestik maupun mancanegara tentang seni, budaya dan pariwisata Sumatera Barat salah satunya pakaian adat. Berdasarkan hasil kunjungan yang dilakukan pada Anjungan Sumatera Barat TMII, banyaknya pengunjung dengan petugas yang terbatas membuat petugas kesulitan untuk menjelaskan setiap informasi yang ada di dalam anjungan yang masih dilakukan secara manual. Pada Anjungan Sumatera Barat TMII, terdapat beberapa pajangan pakaian adat dari beberapa daerah yang ada di Sumatera Barat namun tidak adanya informasi mengenai pakaian adat yang membuat banyak pengunjung yang belum tahu informasi dari Pakaian Adat Minangkabau Provinsi Sumatera Barat.

Kebutuhan informasi yang cepat dan mudah adalah salah satu hal yang sangat dibutuhkan dalam memanfaatkan teknologi seperti saat ini, salah satu teknologinya yaitu *Augmented Reality*. Teknologi *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang bisa mengenalkan informasi secara mudah dan *real time* kepada pengguna. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* memungkinkan untuk dikembangkan dalam proses pengenalan pakai adat kepada masyarakat untuk mengenal pakaian Adat Minangkabau Sumatera Barat.

Pada penelitian terdahulu ada yang mengembangkan teknologi *augmented reality* pengenalan pakaian tradisional Adat Rejang oleh Rozali Toyib, Agusdi Syafrizal dan Panter Sanjaya dari Jurnal Dinamika tahun 2020. Pakaian adat merupakan salah satu bentuk dari budaya, sehingga pakaian adat perlu dilestarikan agar tidak punah atau terlupakan. Sedikitnya media penyampaian mengenai pakaian adat dari suku Rejang membuat masyarakat kurang mengenali keanekaragaman pakaian adat suku Rejang. Ditambah lagi masuknya budaya asing yang turut serta menutup pandangan masyarakat

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

dari pakaian-pakaian khas adat lokal. Penyampaian yang lebih menarik dapat menjadi solusi dalam memperkenalkan pakaian adat kepada masyarakat di masa modern seperti sekarang ini. Penelitian tersebut menggunakan metode marker dengan fokus penelitian pada pengaruh pencahayaan dan jarak pendeteksi terhadap keberhasilan menampilkan objek 3D.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibuat sebuah aplikasi dengan nama “ARMINATURE” yaitu Augmented Reality Minangkabau Culture yang merupakan pengenalan pakaian Adat Minangkabau menggunakan teknologi *augmented reality* dengan objek tiga dimensi (3D) menggunakan metode *Marker Base Tracking* yang akan digunakan oleh pengunjung Anjungan Sumatera Barat TMII. Augmented Reality memiliki beberapa keunggulan yaitu selain dapat menampilkan objek 3D pakaian Adat, AR memiliki fitur interaksi dengan objek maya yang dimana pengalaman tersebut tidak dapat ditemukan sebelumnya pada Anjungan Sumatera Barat , beberapa fitur berupa *rotate object*, *clicking* dan *audio information* dimana pengguna bisa melakukan rotasi dan *zoom in zoom out* objek dari pakaian adat, selain itu juga pengguna mengetahui penjelasan tentang pakaian adat melalui fitur *audio* secara otomatis. Selain itu, AR dapat digunakan dengan mudah karena sudah banyak perangkat yang mendukung untuk beroperasi, seperti perangkat ponsel pintar dengan sistem operasi *Android*. Dengan adanya teknologi AR sebagai media promosi budaya dalam proses pengenalan pakaian adat Minangkabau diharapkan para pengunjung Anjungan Sumatera Barat akan lebih tertarik dan mudah memperoleh informasi mengenai pakaian adat Minangkabau.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi pengenalan pakaian Adat Minangkabau menggunakan teknologi *Augmented Reality* sebagai media promosi budaya?

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan aplikasi pengenalan pakaian Adat Minangkabau menggunakan teknologi *augmented reality* ini adalah:

1. Aplikasi *augmented reality* ini ditujukan kepada pengunjung Anjungan Sumatera Barat Taman Mini Indonesia Indah Jakarta.
2. Aplikasi *augmented reality* dapat digunakan dan di akses oleh pengunjung di Anjungan Sumatera Barat Taman Mini Indonesia Indah Jakarta.
3. Pakaian Adat Minangkabau yang ditampilkan berupa pakaian adat 3 daerah kabupaten/kota di Provinsi Sumatera Barat yaitu pakaian adat Kabupaten Agam, pakaian adat Kabupaten Tanah Datar dan pakaian adat Kota Payakumbuh.
4. Aplikasi didesain dengan menggunakan software Unity, Vuforia.
5. Marker berupa logo dari daerah pakaian adat.
6. Modeling menggunakan *Blender 2.92*.
7. Hasil dari visualisasi berupa *Augmented Reality* yang menggunakan metode *Marker Base Tracking*.
8. Informasi yang ditampilkan berupa suara, teks dan gambar dari setiap objek pakaian adat tersebut.
9. Terdapat informasi penjelasan singkat tentang 19 daerah Kabupaten/Kota yang ada di Provinsi Sumatera Barat.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Berdasarkan pada masalah diatas maka tujuan penelitian skripsi ini adalah:

1. Pembuatan aplikasi *Augmented Reality* pengenalan pakaian Adat Minangkabau Provinsi Sumatera Barat.
2. Menghasilkan aplikasi sebagai media promosi budaya yang dapat menjadi alternatif bagi penggunaanya untuk mengetahui informasi yang terdapat pada pakaian Adat

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Minangkabau Sumatera Barat serta ikut melestarikan dan mengenalkan budaya Sumatera Barat kepada masyarakat.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi kepada masyarakat untuk mengenai pakaian Adat Minangkabau Sumatera Barat dengan teknologi *augmented reality*
2. Memanfaatkan aplikasi ini sebagai media promosi budaya khususnya Budaya Minangkabau Sumatera Barat untuk menambah pengetahuan tentang pakaian adat Sumatera Barat.

1.5 Metode Pelaksanaan Skripsi

Metode penelitian pengenalan pakaian Adat Minangkabau sebagai media promosi budaya menggunakan teknologi *augmented reality* adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data , pengamatan, pencatatan dan pencarian informasi tentang semua informasi tentang pakaian Adat Minangkabau yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang dibuat menggunakan *google form* dan kunjungan ke Anjungan Sumatera Barat yang berada di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Jakarta.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan suatu metode yang digunakan mencari buku-buku referensi serta informasi yang membahas tentang kebudayaan Minangkabau, dan jurnal multimedia serta tutorial pembuatan *augmented reality*.

c. Dokumentasi

Tahap dokumentasi disini mencari informasi tentang pakaian Adat Minangkabau yang dapat berupa foto, infografis, dan perangkat informasi lainnya sewaktu melakukan kunjungan ke anjungan Sumatera Barat di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) serta hasil akhir dokumentasi berbentuk laporan proposal dan tugas akhir.

Metode pengembangan yang diterapkan pada proyek ini adalah metode model Luther. Metode ini digunakan karena tahapan yang ada dirasa cocok dengan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

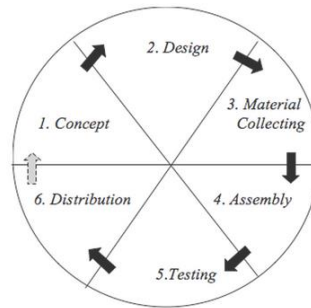


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

pengerjaan proyek yang akan kami lakukan. Adapun tahapan metode model Luther ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Metode Multimedia Luther

1. Konsep (*concept*) adalah tahapan awal pada metode pengembangan multimedia ini, untuk menentukan tujuan dan target pengguna dari aplikasi yang dibuat. Pengenalan pakaian adat Minangkabau dengan teknologi *augmented reality* ditujukan kepada pengunjung anjungan Sumatera Barat di Taman Mini Indonesia Indah Jakarta sebagai media promosi budaya.
2. *Design*, yaitu tahap membuat spesifikasi mengenai *storyboard*, mockup aplikasi, modeling objek 3D dari pakaian adat .
3. *Material Collecting*, yaitu tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Pada tahap ini dilakukan pencarian referensi untuk materi pakaian adat Minangkabau, pembuatan *asset* model 3D pakaian adat, , foto dan *audio* yang dibutuhkan. Pengumpulan bahan *audio* dapat diambil dari dubber. Tahap *material collecting* dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*.
4. *Assembly*, yaitu tahap pembuatan proyek akhir. Pada tahap ini akan dilakukan pemrograman aplikasi yang dilakukan di *Unity*.
5. *Testing*, yaitu tahap pengujian yang dilakukan setelah menyelesaikan produk akhir. Pertama, pengujian dilakukan di Anjungan Sumatra Barat di Taman Mini Indonesia Indah yang ditujukan kepada pengunjung anjungan. Selanjutnya, tahapan ini akan dilakukan pengujian secara mandiri dengan menggunakan teknik kuesioner kepada beberapa pengunjung yang sudah dipilih oleh peneliti.
6. *Distribution*, yaitu tahap pengemasan dan penyebaran dari produk akhir. Pada tahap ini berupa penyerahan aplikasi kepada pihak Anjungan Sumatera Barat Taman Mini Indonesia Indah kemudian dari pihak anjungan akan diserahkan kepada Badan Penghubung Sumatera Barat.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengerjaan skripsi yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Pengenalan Pakaian Adat Minangkabau Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Budaya” dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi *Augmented Reality* pengenalan pakaian adat Minangkabau berhasil dibuat dan berjalan dengan baik, fitur kamera AR dapat menampilkan objek 3D dari pakaian adat Minangkabau.
2. Aplikasi *Augmented Reality* ini terdiri dari 2 menu utama yaitu menu Sumatera Barat dan menu pakaian adat Minangkabau, kedua menu ini berhasil memberikan informasi penjelasan tentang daerah kabupaten/kota yang ada di Provinsi Sumatera Barat dan informasi mengenai pakaian adat Minangkabau kepada pengunjung anjungan Sumatera Barat Taman Mini Indonesia Indah.
3. Dalam menggunakan aplikasi ini perlu diperhatikan pencahayaan, jarak, dan kemiringan kamera dengan marker. Semakin bagus intensitas cahaya yang didapatkan maka sistem akan semakin cepat dalam mengenali *marker*. Jarak scan *marker* sangat mempengaruhi munculnya objek, jarak terdekat scan *marker* adalah 10 cm, maksimal 100 cm untuk kemiringan kamera sebesar 45 ° dan 90 °.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembuatan aplikasi “Pengenalan Pakaian Adat Minangkabau Menggunakan Teknologi *Augmented Reality Sebagai Media Promosi Budaya* “, saran dari penulis ialah untuk kedepannya jika dikembangkan sebaiknya aplikasi dibuat lebih lengkap lagi mencakup seluruh daerah 19 kabupaten/kota yang ada di Provinsi Sumatera Barat.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2019). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Media Jurnal Informatika Vol. 11, no.1, Juni 2019*, 43-50.
- Anonim. (2020, Januari 24). *Cleanpedia*. From [cleanpedia.com: https://www.cleanipedia.com/id/merawat-pakaian/yuk--mengenal-pakaian-adat-sumatera-barat.html](https://www.cleanipedia.com/id/merawat-pakaian/yuk--mengenal-pakaian-adat-sumatera-barat.html)
- Anonim. (2021, Mei 24). *Pemerintah Kabupaten Dharmasraya*. From [dharmasrayakab.go.id: https://dharmasrayakab.go.id/profil/1/kata-sambutan.html](https://dharmasrayakab.go.id/profil/1/kata-sambutan.html)
- Anonim. (2021, Mei 24). *Pemerintah Kabupaten Lima Puluh Kota*. From <https://limapuluhkotakab.go.id/>: <https://limapuluhkotakab.go.id/>
- Anonim. (2021, Mei 24). *Pemerintah Kabupaten Pasaman*. From <https://www.pasamankab.go.id/>: <https://www.pasamankab.go.id/>
- Anonim. (2021, Mei 24). *Pemerintah Kabupaten Pasaman Barat*. From <https://bkpsdm.pasamanbaratkab.go.id/>: <https://bkpsdm.pasamanbaratkab.go.id/>
- Anonim. (2021, Mei 24). *Pemerintah Kabupaten Pesisir Selatan*. From <https://berita.pesisirselatankab.go.id/>: <https://berita.pesisirselatankab.go.id/>
- Ibrahim, A., Djafri, Yanis, M., Alimunar, Ilyas, M., & Akbar, R. (1986). *PAKAIAN ADAT TRADISIONAL DAERAH SUMATERA BARAT*. Sumatera Barat: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Indra, E., Sianturi, S. S., Siregar, R. S., & Buulolo, D. (2020). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pakaian Adat Nusantara Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JIKOMSI Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi Vol 3 No 2*, 26-33.
- Mahendra, I. B. (2016). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK. *Jurnal Ilmu Komputer*, 1-5.
- Palanta, A. (2019, Desember 29). *Langgam*. From <https://langgam.id/>: <https://langgam.id/kabupaten-sijunjung-sumatra-barat/>
- Palanta, A. (2019, Desember 29). *Langgam*. From <https://langgam.id/>: <https://langgam.id/kabupaten-solok-sumatra-barat/>

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Palanta, A. (2019, Desember 29). *Langgam*. From <https://langgam.id/>:
<https://langgam.id/kota-padang-sumatra-barat/>
- Pemerintahan Kabupaten Padang Pariaman. (2021, Mei 24). From <https://padangpariamankab.go.id/>: <https://padangpariamankab.go.id/>
- Pemerintahan Kota Bukittinggi. (2021, Mei 24). From <http://bukittinggikota.go.id/>:
<http://bukittinggikota.go.id/profil/about>
- Toyib, R., Syafrizal, A., & Sanjaya, P. (2020). Penerapan Augmented Reality Pengenalan Pakaian Tradisional Adat Rejang dengan Objek Virtual 3D. *SEMINAR NASIONAL Dinamika Informatika 2020 Universitas PGRI Yogyakarta*, 38-42.
- Vannisa. (2018, September 26). *Perpustakaan Online Nasional* . From perpustakaan.id:
<https://perpustakaan.id/pakaian-adat-minangkabau/>
- Winando, Y. (2020, November 1). *Guru Pendidikan*. From gurupendidikan.co.id:
<https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-budaya/>

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Muhammad Rizki

Lahir di Gorontalo, 10 Mei 1999. Penulis adalah anak kedua dari tiga bersaudara yang bertempat tinggal di Jalan Tirtonadi Kuamang Ujunggading Kecamatan Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat Provinsi Sumatera Barat. Lulus dari MIM Tamiang tahun 2011, SMP Negeri 1 Lembah Melintang tahun 2014, dan SMA Negeri 1 Lembah Melintang tahun 2017. Sedang menempuh gelar sarjana di Politeknik Negeri Jakarta program studi D4 Teknik Multimedia Digital sejak tahun 2017.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

Jl. Prof. DR. G.A. Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425
Telp: (021)91274097, Fax : (021) 7863531, (021)7270036 Honting
Laman :http://www.pnj.ac.id, e-mail : tik@pnj.ac.id

Nomor : B. 210 /PL3.13/KM/2021
Perihal : Surat Izin Observasi

Depok, 21 April 2021

Kepada Yth.

1. Pimpinan Taman Mini Indonesia Indah
2. Pimpinan Anjungan Sumatera Barat Taman Mini Indonesia Indah
3. Kepala Badan Penghubung Provinsi Sumatera Barat Cq. Kasi Promosi dan Investasi Di Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya kegiatan observasi mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Program Studi Teknik Multimedia Digital Politeknik Negeri Jakarta, maka dengan ini ditugaskan mahasiswa kami atas nama:

No.	Nama	NIM	Program Studi	No Hp & Email
1	Muhammad Rizki	4617040007	TMD	082170757878 muhammad.rizki.tik17 @mhs.w.pnj.ac.id

Adapun tujuan kegiatan observasi ini dilaksanakan untuk keperluan penyusunan Skripsi di Anjungan Sumatera Barat Taman Mini Indonesia Indah dengan judul "Pengenalan Pakaian Adat Minangkabau menggunakan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Promosi Budaya". Dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa kami dalam keperluan tersebut.

Demikian surat ini kami buat, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,
Ketua Jurusan,



Maulay Laya, S.Kom., M.Kom
NIP. 197802112009121003

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Penilaian Terhadap Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Pakaian Adat Minangkabau Sebagai Media Promosi Budaya						
No.	Pernyataan	Penilaian				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
1	Aplikasi pengenalan pakaian adat Minangkabau sudah sesuai untuk pengunjung Anjungan Sumatera Barat Taman Mini Indonesia Indah					
2	Aplikasi dapat membantu pengunjung anjungan Sumatera Barat untuk mengetahui tentang pakaian adat Minangkabau					
3	Aplikasi pengenalan pakaian adat Minangkabau dengan konsep Augmented Reality ini cocok untuk diterapkan di Anjungan Sumatera Barat Taman Mini Indonesia Indah sebagai media promosi budaya					
4	Tampilan pada aplikasi media promosi budaya "ARMINATURE" sudah menarik					
5	Fitur kamera AR dalam mendeteksi dan menampilkan objek berfungsi dengan baik (rotasi, zoom in zoom out)					

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



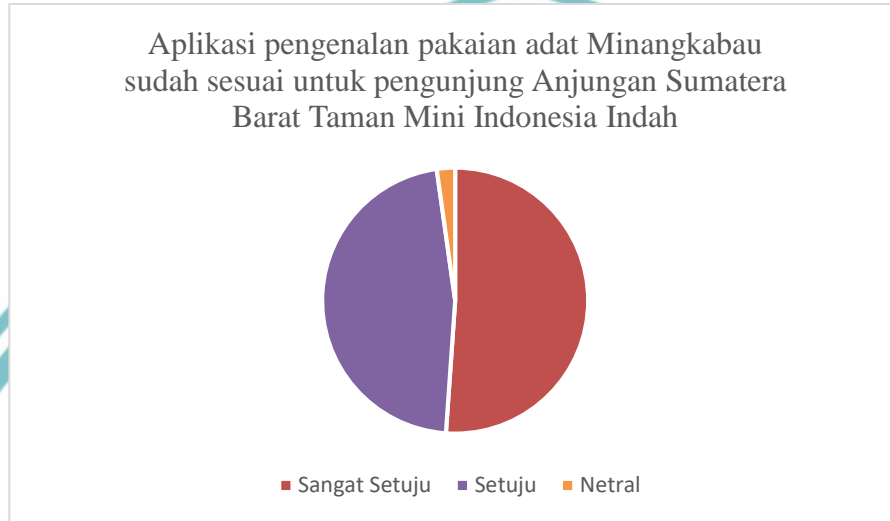
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

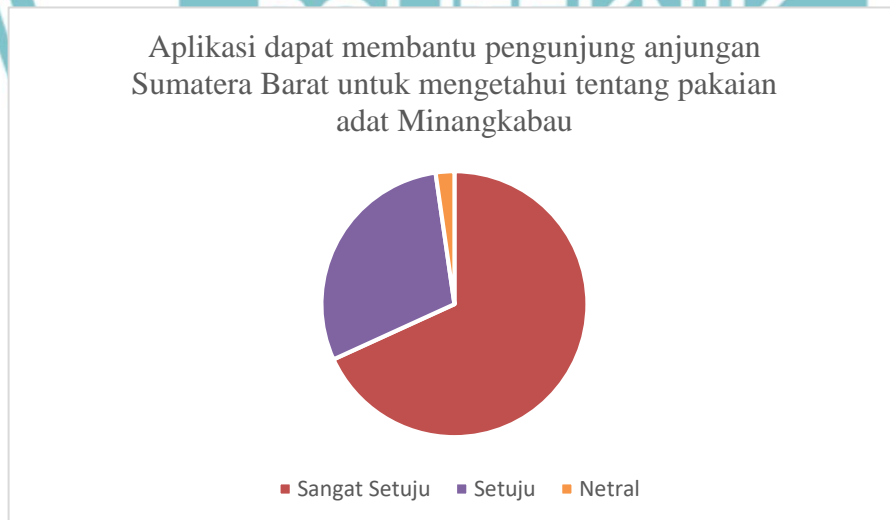
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No.	Pernyataan	Penilaian				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
6	Informasi tentang profile daerah- daerah kabupaten/kota di Sumatera Barat tersampaikan dengan jelas					
7	Informasi tentang pakaian adat Minangkabau tersampaikan dengan jelas					
8	Objek 3D Pakaian adat Minangkabau terlihat dengan jelas					
9	Fitur suara penjelasan membantu pengguna saat menggunakan aplikasi					
10	Tata letak (tombol dan papan penjelasan) sudah sesuai dan terbaca dengan jelas sehingga informasi tersampaikan.					

1. “Aplikasi pengenalan pakaian adat Minangkabau sudah sesuai untuk pengunjung Anjungan Sumatera Barat Taman Mini Indonesia Indah”



2. “Aplikasi dapat membantu pengunjung anjungan Sumatera Barat untuk mengetahui tentang pakaian adat Minangkabau”



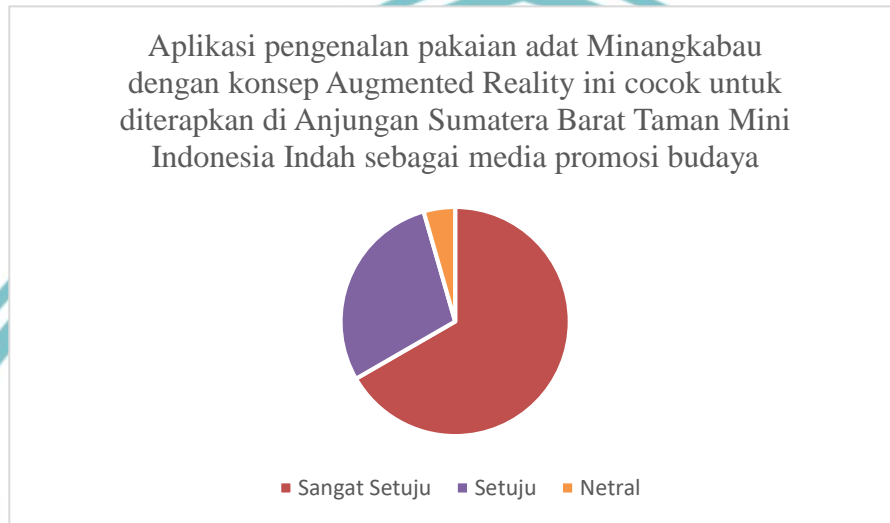
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

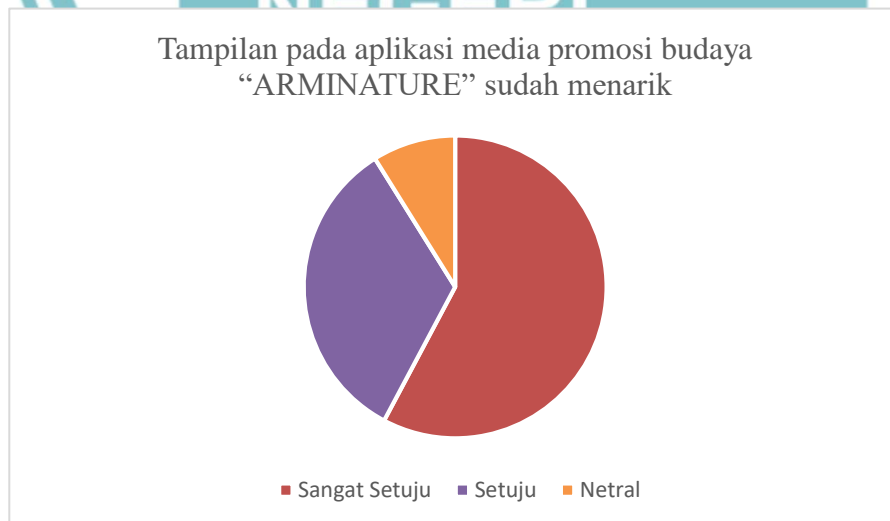
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. “Aplikasi pengenalan pakaian adat Minangkabau dengan konsep Augmented Reality ini cocok untuk diterapkan di Anjungan Sumatera Barat Taman Mini Indonesia Indah sebagai media promosi budaya”



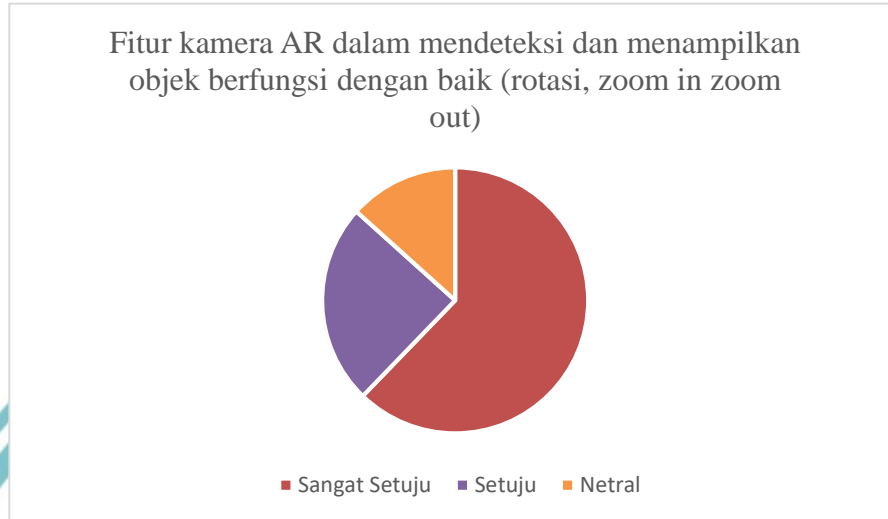
4. “Tampilan pada aplikasi media promosi budaya “ARMINATURE” sudah menarik”



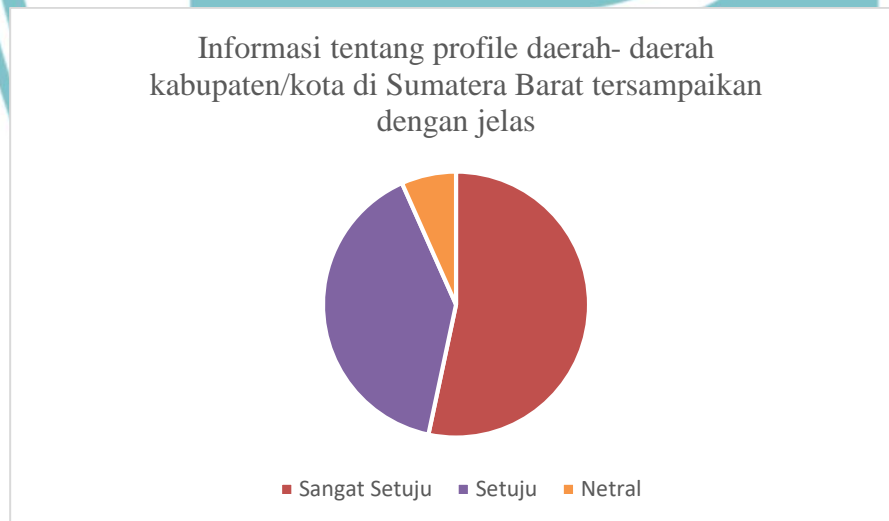
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5. “Fitur kamera AR dalam mendeteksi dan menampilkan objek berfungsi dengan baik (rotasi, zoom in zoom out)”



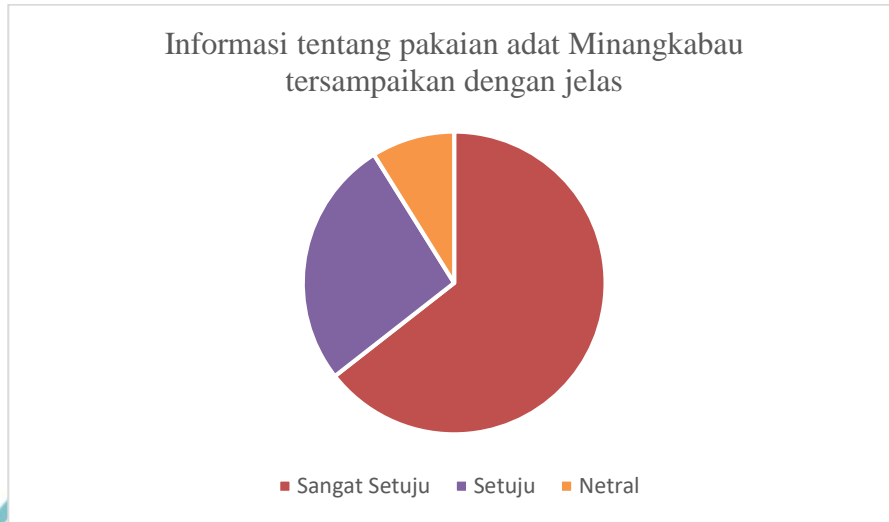
6. “Informasi tentang profil daerah- daerah kabupaten/kota di Sumatera Barat tersampaikan dengan jelas”.



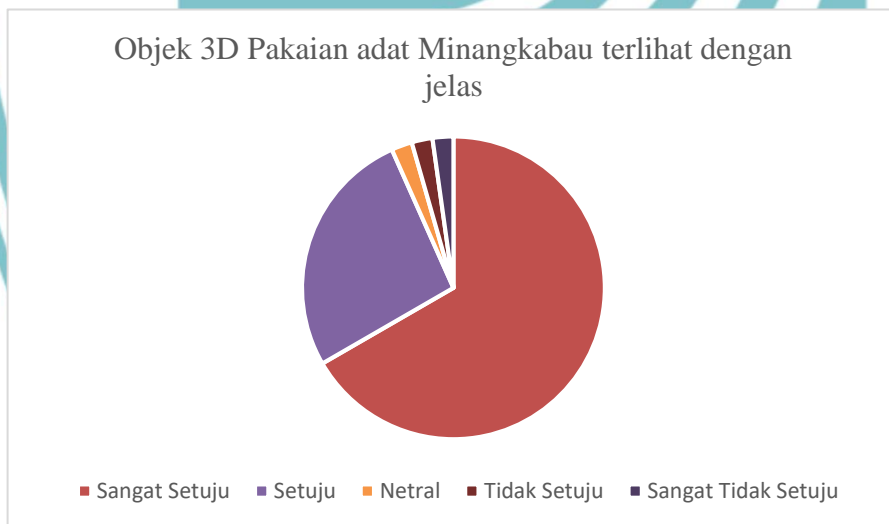
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

7. “Informasi tentang pakaian adat Minangkabau tersampaikan dengan jelas”.



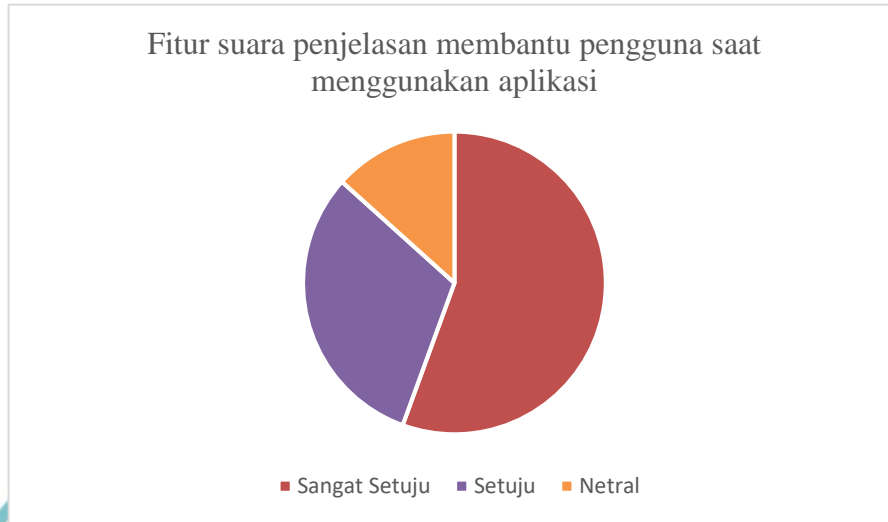
8. Pernyataan “Objek 3D Pakaian adat Minangkabau terlihat dengan jelas”



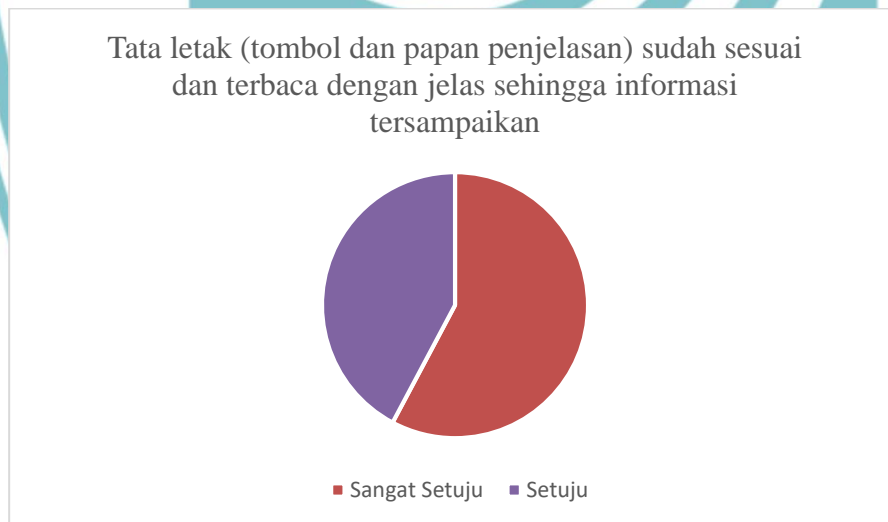
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9. “Fitur suara penjelasan membantu pengguna saat menggunakan aplikasi”



10. “Tata letak (tombol dan papan penjelasan) sudah sesuai dan terbaca dengan jelas sehingga informasi tersampaikan”





PAKAIAN ADAT KABUPATEN TANAH DATAR

Pakaian adat Kabupaten Tanah Datar merupakan pakaian kebesaran atau pakaian adat yang dipakai oleh seorang Ninik Mamak (penghulu) dan pakaian adat Bundo Kandung (bunda kandung) yang mempunyai peran penting dalam mengatur kaumnya. Pada pakaian adat Ninik Mamak terdiri dari “saluak” sebagai penutup kepala penghulu, baju hitam longgar (besar lengan) berbahan beledru atau shaten, tidak mempunyai saku dan tidak berbuah (kancing), sarawa (celana) yang bahannya berasal dari beludru atau shaten berwarna hitam, cawek (ikat pinggang) yang terbuat dari kain sutera, kain kaciak (kain sandang) yang terbuat dari kain cindai, dan keris yang diselipkan pada pinggang Ninik Mamak.

Untuk pakaian adat Bundo Kandung (bunda kandung) terdiri dari tengkuluk tanduk bertingkat, bentuknya seperti tanduk kerbau, baju kurung beludru berwarna hitam bertabur, sarung atau kodek, selendang, dan kalung.

PAKAIAN ADAT KABUPATEN AGAM

Pakaian adat Kabupaten Agam adalah pakaian kebesaran atau pakaian adat yang dipakai oleh seorang Ninik Mamak (penghulu) dan pakaian adat Bundo Kandung (bunda kandung). Sama halnya dengan daerah lain, pakaian adat Ninik Mamak menggunakan “saluak” untuk penutup kepalanya, baju lapang yang dibuat dari kain balapak dengan warna merah sebagai lambang luhak Agam serta melambangkan keberanian, celana telapak itik berwarna merah yang terbuat dari kain balapak dengan gunting lapang (besar) dan sandang (salempang) yang disalempangkan pada bahu sebelah kanan.

Untuk pakaian adat Bundo Kandung (bunda kandung) terdiri dari tengkuluk sebagai penutup kepala, baju bertanti berwarna merah sebagai ciri dari luhak Agam, lambak (sarung) dari kain songket berwarna merah sebagai lambang keberanian dan bertanggung jawab, dan salempang dari kain songket.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



PAKAIAN ADAT KOTA PAYAKUMBUH

Pakaian adat Kota Payakumbuh merupakan pakaian kebesaran atau pakaian adat yang dipakai oleh seorang Ninik Mamak (penghulu) dan pakaian adat Bundo Kandung (bunda kandung). Masih sama dengan daerah lain, pakaian adat penghulu tidak banyak berbeda dengan daerah-daerah lainnya di Minangkabau. Pada pakaian adat Ninik Mamak di Kota Payakumbuh terdiri dari Destar yang merupakan penutup kepala berwarna hitam melambangkan warna daerah luhak Lima Puluh Kota, Baju Gadang (besar) berbahan beludru berwarna hitam dengan guntingannya yang lapang melambangkan si pemakai berjiwa besar, beralam lapang dan bersifat sabar. Kemudian celana gadang (besar) lapang melambangkan langkah yang selesai untuk menjaga segala kemungkinan musuh datang tiba-tiba, walaupun lapang namun ada batasanya, kain kaciak (kecil) atau sandang yang diselempangkan. Terakhir, keris yang melambangkan pertahanan diri dan penghadang musuh dan pemasangannya condong ke arah kiri melambangkan perdamaian.

Untuk pakaian adat Bundo Kandung (bunda kandung) terdiri dari tengkuluk tanduk baikek (berikat) berbentuk tanduk sebagai penutup kepala, baju kurung beledru berwarna hitam, dan salempang dari kain songket.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



1. Kabupaten Agam

Kabupaten Agam adalah sebuah kabupaten yang terletak di provinsi Sumatra Barat dengan ibu kota Lubuk Basung. Diresmikan pada tanggal 19 Maret 1956 terdiri dari 16 Kecamatan dengan Luas daerah seluas 2.232,30 km² atau sekitar 85 km² merupakan daerah yang masih ditutupi hutan lebat. Hutan-hutan tersebut, selain menjadi cadangan persediaan air, merupakan suaka bagi berbagai hewan yang dilindungi, di antaranya harimau Sumatra, rusa, kijang, siamang, dan berbagai jenis burung seperti burung kua, burung muo, burung ketitiran, burung pungguk, dan burung balam.

2. Kabupaten Dharmasraya

Kabupaten Dharmasraya adalah salah satu kabupaten di Provinsi Sumatera Barat dengan ibu kota Pulau Punjung. Kabupaten ini dibentuk berdasarkan Undang-undang No. 38 Tahun 2003, dan merupakan pemekaran dari Kabupaten Sijunjung. Kabupaten Dharmasraya dikenal juga dengan sebutan Ranah Cati Nan Tigo.

Kabupaten Dharmasraya merupakan salah satu dari 3 kabupaten baru hasil pemekaran Kabupaten Sawahlunto/Sijunjung sebelumnya, yang dibentuk berdasarkan Undang-undang nomor 38 tahun 2003 tentang pembentukan Kabupaten Dharmasraya, Kabupaten Solok Selatan dan Kabupaten Pasaman Barat di Provinsi Sumatera Barat, dan diresmikan pada tanggal 7 Januari 2004.

3. Kabupaten Kepulauan Mentawai

Kabupaten Kepulauan Mentawai adalah salah satu kabupaten yang terletak di provinsi Sumatra Barat dengan ibu kota Tuapejat. Kabupaten ini dibentuk berdasarkan UU RI No. 49 Tahun 1999. Kabupaten ini terdiri dari 4 kelompok pulau utama yang berpenghuni yaitu Pulau Siberut, Pulau Sipora, Pulau Pagai Utara dan Pulau Pagai Selatan yang dihuni oleh mayoritas masyarakat suku Mentawai.

Suku Mentawai sebagai penduduk utama di kabupaten ini, secara garis besar masyarakat tidak mempunyai gambaran yang jelas tentang asal usul mereka, walaupun ada di antara mereka mengenal beberapa mitologi yang kadang agak kabur dan sukar dipercaya. Masyarakat setempat menyebut negeri mereka dengan nama *Bumi Sikerei*.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Kabupaten Lima Puluh Kota

Kabupaten Lima Puluh Kota adalah sebuah kabupaten di Provinsi Sumatra Barat Ibu kota kabupaten terletak di Sarilamak. Kabupaten ini memiliki luas wilayah 3.354,30 km² dan berpenduduk sebanyak 372.568 jiwa. Kabupaten Lima Puluh Kota diapit oleh 4 kabupaten dan 1 provinsi yaitu : Kabupaten Agam, Kabupaten Tanah Datar, Kabupaten Sijunjung dan Kabupaten Pasaman serta Provinsi Riau. Kabupaten Lima Puluh Kota terdiri dari 13 kecamatan. Masyarakat Kabupaten Limapuluh Kota sebagian besar merupakan masyarakat dengan suku minangkabau, jawa, dan batak mempunyai keragaman dan kekayaan budaya yang dimilikinya.

5. Kabupaten Padang Pariaman

Padang Pariaman adalah sebuah kabupaten di provinsi Sumatra Barat. Kabupaten Padang Pariaman dengan Ibu Kota Parit Malintang berbatasan langsung dengan Kota Padang sebagai Ibukota Propinsi Sumatera Barat, dengan luas 1.328,79 Km². Daerah ini berada di pesisir barat Pulau Sumatera dengan panjang garis pantai 60,5 km dan membentang hingga wilayah pergunungan Bukit Barisan. Jumlah penduduk Kabupaten Padang Pariaman tahun 2015 tercatat sebanyak 458.746 jiwa. Kabupaten ini bermotto "Saiyo Sakato".

6. Kabupaten Pasaman

Kabupaten Pasaman terletak di bagian utara wilayah Provinsi Sumatera Barat dengan luas 4.447,63 Km² atau setara dengan 10,44% luas Provinsi Sumatera Barat. Ibu kota kabupaten terletak di Lubuk Sikaping. Penduduk Kabupaten Pasaman Tahun 2015 berjumlah 269.883 jiwa, Wilayah administrasi pemerintahan Kabupaten Pasaman dimekarkan menjadi 2 (dua) wilayah pemerintahan kabupaten yang ditetapkan dengan Undang-Undang No: 36 Tahun 2003, yaitu Kabupaten Pasaman dan Kabupaten Pasaman Barat.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

7. Kabupaten Pasaman Barat

Kabupaten Pasaman Barat adalah salah satu kabupaten di Sumatra Barat, Indonesia. Daerah ini dibentuk dari hasil pemekaran Kabupaten Pasaman berdasarkan UU No.38 Tahun 2003 tanggal 18 Desember 2003, dengan ibu kota kabupaten di Simpang Ampek. Kabupaten Pasaman Barat merupakan salah satu dari 3 (tiga) Kabupaten Pemekaran di Provinsi Sumatra Barat, berdasarkan Undang-undang Nomor 38 Tahun 2003 tentang Pembentukan Kabupaten Dharmasraya, Solok Selatan dan Pasaman Barat. Kabupaten Pasaman Barat dengan luas wilayah 3.864,02 km², jumlah penduduk 365.129 jiwa dengan administrasi pemerintahan yang meliputi 11 (sebelas) kecamatan.

8. Kabupaten Pesisir Selatan

Kabupaten Pesisir Selatan merupakan salah satu dari 19 kabupaten / kota di Propinsi Sumatra Barat, dengan luas wilayah 5.749,89 Km² dengan ibu kota kabupaten terletak di Painan. Wilayah Kabupaten Pesisir Selatan terletak di bagian selatan Propinsi Sumatra Barat, memanjang dari utara ke selatan dengan Panjang garis pantai 234 Km. Penduduk Kabupaten Pesisir Selatan tahun 2008 berjumlah 433.181 jiwa. Wilayah administrasi pemerintahan terdiri atas 15 kecamatan. Sebagian besar penduduk Pesisir Selatan bergantung pada sektor pertanian tanaman pangan, perikanan dan perdagangan. Sementara sumber daya potensial lainnya adalah pertambangan, perkebunan dan pariwisata.

9. Kabupaten Sijunjung

Kabupaten Sijunjung merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Sumatra Barat. Dengan luas wilayah 3.130,40 kilometer persegi, Kabupaten Sijunjung berpenduduk 233.444 jiwa. Kabupaten Sijunjung semula bernama Kabupaten Sawahlunto/Sijunjung. Dibentuk berdasarkan UU Nomor 12 Tahun 1956 tentang Pembentukan Daerah Otonom Kabupaten Dalam Lingkungan Daerah Propinsi Sumatera Tengah. Berdasarkan PP Nomor 25 Tahun 2008, Kabupaten ini berubah nama menjadi Kabupaten Sijunjung. Beribu kota di Muaro Sijunjung, Kabupaten Sijunjung terdiri dari 8 kecamatan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

10. Kabupaten Solok

Kabupaten Solok adalah sebuah kabupaten di provinsi Sumatra Barat. Kabupaten ini merupakan salah satu sentra produksi beras terbesar di Sumatra Barat, yang dikenal dengan nama *Bareh Solok*. Kabupaten Solok dibentuk berdasarkan UU Nomor 12 Tahun 1956 tentang Pembentukan Daerah Otonom Kabupaten dalam Lingkungan Daerah Propinsi Sumatera Tengah. Kabupaten Solok terdiri dari 14 kecamatan. Penduduk Kabupaten Solok pada 2017 hasil proyeksi penduduk sebanyak 371.105 jiwa. Kabupaten Solok merupakan dataran tinggi dengan ketinggian 284 m –1.458 m di atas permukaan laut dengan luas wilayah berupa daratan seluas 3.738 km².

11. Kabupaten Solok Selatan

Kabupaten Solok Selatan adalah kabupaten yang terletak di bagian timur Provinsi Sumatra Barat. Kabupaten ini resmi dimekarkan dari Kabupaten Solok pada tahun 2004 mencakup wilayah seluas 3.346,20 km². Pusat pemerintahannya terletak di Padang Aro, sekitar 161 km dari pusat Kota Padang. Kabupaten Solok Selatan dibentuk berdasar UU Nomor 38 Tahun 2003 tentang Pembentukan Kabupaten Dharmasraya, Kabupaten Solok Selatan dan Kabupaten Pasaman Barat. Pada tahun 2018 Kabupaten Solok Selatan berpenduduk 173.784 jiwa dan terdiri dari 7 Kecamatan. Solok Selatan memiliki sejumlah objek wisata alam, sejarah, dan budaya. Di kawasan yang dijuluki sebagai Nagari Seribu Rumah Gadang, banyak ditemukan rumah-rumah gadang berusia ratusan tahun lamanya yang masih ditinggali oleh penghuninya.

12. Kabupaten Tanah Datar

Kabupaten Tanah Datar merupakan salah satu kabupaten yang berada Provinsi Sumatra Barat dengan ibu kota Batusangkar. Kabupaten ini merupakan kabupaten terkecil kedua untuk luas wilayahnya di Sumatra Barat, yaitu 1.336 km² dengan jumlah penduduk 347.407 jiwa pada tahun 2018, terdiri dari 14 Kecamatan. Sebagai tempat asal mula suku Minangkabau, Kabupaten Tanah Datar memiliki banyak sekali tempat sejarah, antara lain Istana Pagaruyung, Balairuang Sari, Puncak Pato, Prasasti Adityawarman, Batu Angkek-angkek, Rumah Gadang Balimbing, Kincir Air, Batu Basurek, Nagari Tuo Pariangan, Benteng van der Capellen, Batu Batikam, dan Istano Rajo.



13. Kota Bukittinggi

Kota Bukittinggi dibentuk berdasar UU Nomor 9 Tahun 1956 tentang Pembentukan Daerah Otonom Kota Besar dalam Lingkungan Daerah Provinsi Sumatra Tengah. Kota seluas 25,24 kilometer persegi ini, berpenduduk 121.028 jiwa. Kota Bukittinggi pada zaman kolonial Belanda disebut dengan *Fort de Kock* dan juga pernah dijuluki sebagai *Parijs van Sumatra*. pernah juga ditunjuk menjadi ibu kota negara Republik Indonesia ketika Yogyakarta sebagai ibu kota negara saat itu diduduki oleh Belanda pada tanggal 19 Desember 1948.

Kota ini merupakan tempat kelahiran beberapa tokoh pendiri Republik Indonesia, di antaranya adalah Mohammad Hatta dan Assaat yang masing-masing merupakan proklamator dan pejabat presiden Republik Indonesia. Selain sebagai kota perjuangan, Bukittinggi juga terkenal sebagai kota wisata. Obyek wisata yang ramai dikunjungi adalah Jam Gadang, yang pada masa kolonial Belanda bernama *The Kurai Wilhelmina Tower*, yaitu sebuah menara jam yang terletak di jantung kota sekaligus menjadi markah tanah (landmark) kota.

14. Kota Padang

Kota Padang adalah Ibu Kota Provinsi Sumatra Barat. Kota ini dibentuk berdasar UU Nomor 9 Tahun 1956 tentang Pembentukan Daerah Otonom Kota Besar dalam Lingkungan Daerah Provinsi Sumatra Tengah. Kota seluas 694,96 kilometer persegi ini, berpenduduk 927.168 jiwa yang terdiri dari 11 Kecamatan. Di samping memiliki wilayah daratan, Kota Padang juga memiliki wilayah perairan yang dihiasi oleh 19 pulau kecil yang masuk dalam wilayah administrasi Kota Padang. Kesembilan belas pulau tersebut tersebar pada 3 Kecamatan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

15. Kota Padang Panjang

Kota Padang Panjang dibentuk berdasar UU Nomor 8 Tahun 1956 tentang Pembentukan Daerah Otonom Kota Kecil dalam Lingkungan Daerah Provinsi Sumatra Tengah. Kota seluas 23 kilometer persegi ini, berpenduduk 53.094 jiwa terdiri dari 2 kecataman yaitu Kecamatan Padang Panjang Timur dan Kecamatan Padang Panjang Barat. Kota Padang Panjang adalah kota dengan luas wilayah terkecil di Sumatra Barat, Indonesia. Kota ini memiliki julukan sebagai *Kota Serambi Mekkah*, dan juga dikenal sebagai *Mesir van Andalas* (Egypte van Andalas).

Pada kota ini terdapat Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM) yang terletak berdampingan dengan objek wisata Perkampungan Minangkabau (*Minang Village*) yang menyediakan berbagai informasi dan dokumentasi tentang sejarah dan budaya Minangkabau baik berupa buku-buku, mikrofilm, foto dan sebagainya.

16. Kota Payakumbuh

Kota Payakumbuh adalah salah satu kota dari 19 kabupaten dan kota di Provinsi Sumatra Barat. Kota seluas 85,22 kilometer persegi ini, berpenduduk 129.751 jiwa. Kota ini dibentuk berdasar UU Nomor 8 Tahun 1956 tentang Pembentukan Daerah Otonom Kota Kecil dalam Lingkungan Daerah Provinsi Sumatra Tengah yang memiliki 5 Kecamatan. Terletak di daerah dataran tinggi, Kota Payakumbuh merupakan bagian dari Bukit Barisan. Kota Payakumbuh dikenal memiliki makanan khas di antaranya botiah dan galamai, selain itu terdapat juga makanan khas lainnya seperti boreh, rondang, kipang, rondang boluk, rondang tolua dan martabak tolua. Pada Nagari Tiakar dikenal makanan khasnya bernama paniaram yaitu kue dari beras ketan di campur gula enau.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

17. Kota Pariaman

Kota Pariaman adalah salah satu kota dari 19 kabupaten dan kota yang ada di Provinsi Sumatra Barat. Kota seluas 73.36 kilometer persegi ini, berpenduduk 97.901 jiwa. Kota Pariaman dibentuk berdasar UU Nomor 12 Tahun 2002 tentang Pembentukan Kota Pariaman di Provinsi Sumatra Barat. Kota Pariaman terdiri dari 4 kecamatan. Kota Pariaman dikenal dengan pesta budaya tahunan *tabuik* yang prosesi acaranya diselenggarakan mulai dari tanggal 1 Muharam sampai pada puncaknya tanggal 10 Muharam setiap tahunnya. Untuk Tradisi perkawinannya, masyarakat Kota Pariaman masih mengenal tradisi yang dinamakan *Ba japuik*, yaitu semacam tradisi di mana pihak mempelai wanita mesti menyediakan uang dengan jumlah tertentu yang digunakan sebagai uang kehormatan untuk keluarga mempelai pria.

18. Kota Sawahlunto

Kota Sawahlunto adalah salah satu kota di provinsi Sumatra Barat, Indonesia. Memiliki luas 273,45 km², Jumlah penduduk Kota Sawahlunto pada 2017 adalah 61.398 jiwa. Kota Sawahlunto terdiri dari empat kecamatan. Pada masa pemerintah Hindia Belanda, kota Sawahlunto dikenal sebagai kota tambang batu bara. Kota ini sempat mati, setelah penambangan batu bara dihentikan. Objek wisata unggulan yang ada di kota ini adalah atraksi wisata tambang, di mana pengunjung dapat melakukan napak tilas pada areal bekas penambangan yang dibangun pada masa pemerintahan Hindia Belanda.

19. Kota Solok

Kota Solok adalah salah satu kota dari 19 kabupaten kota di Provinsi Sumatra Barat. Kota Solok memiliki 2 kecamatan. Luas wilayahnya mencapai 71,29 km² dan penduduk 68.241 jiwa pada tahun 2017. Kota Solok dibentuk berdasar 8 Tahun 1956 tentang Pembentukan Daerah Otonom Kota Kecil dalam Lingkungan Daerah Provinsi Sumatra Tengah. Motto Kota Solok adalah "Solok Kota Beras" ("Bersih, Elok, Rapi, Aman dan Sejahtera"). Objek wisata alam yang menjadi fokus pengembangan di masa mendatang adalah Taman Rekreasi Pulau Belibis, yang didukung oleh beberapa objek wisata seperti Taman Pramuka dan Arena Pacuan kuda Ampang Kualo.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

