

ABSTRAKSI

Surabaya memiliki banyak destinasi wisata salah satunya adalah wisata kulinernya. Namun, masih terdapat wisatawan lokal yang kurang mengenal makanan khas Surabaya sehingga merasa kebingungan dalam membedakannya. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media yang menarik, mudah digunakan mudah dibawa dan mampu membantu para wisatawan lokal untuk mengenal dan mengetahui bentuk dari makanan khas Surabaya lebih baik yaitu dengan sebuah *guidebook* dengan fitur *augmented reality*. Agar pembuatan *guidebook* makanan khas dengan fitur *augmented reality* dapat memenuhi kebutuhan dilakukan sebuah wawancara dengan seorang *local guide* Kota Surabaya, seorang chef dan 4 wisatawan lokal yang tidak mengenal makanan khas Surabaya untuk mengetahui keadaan saat ini. Selain itu dilakukan survei berupa kuisioner online yang disebarkan kepada 32 responden berumur 18 tahun keatas namun tidak mengenal makanan khas Surabaya dengan baik untuk mengetahui kebutuhan isi *guidebook*. Desain dan aset dari *guidebook* makanan khas Surabaya dibuat menggunakan Adobe Illustrator CC 2018, Adobe Photoshop CC 2018, dan Adobe Lightroom 6.1. Bentuk model 3D makanan dibuat menggunakan 3Ds Max, serta untuk aplikasi fitur *augmented reality* dibuat menggunakan Unity. Setelah implementasi selesai dilakukan proses uji coba dan evaluasi kemudian didapat kesimpulan bahwan *guidebook* makanan khas Surabaya dengan fitur *augmented reality* ini dapat membantu wisatawan lokal untuk mengenal dan mengetahui bentuk makanan khas Surabaya lebih baik

Kata kunci : Makanan khas Surabaya, Guidebook, Augmented Reality

Abstract- Surabaya is the second biggest after Jakarta. Surabaya has some tourism resorts one of them is culinary resort. Anyhow, there are still many domestic tourists that who have not known about Surabaya distinctive food, and they are confused to differentiate it. Because of this, an easy media is needed to be applied and to help the domestic tourists to recognize and to know better food appearance that is a Surabaya distinctive food guidebook with augmented reality feature. In order to be able to publish a Surabaya distinctive food guidebook with augmented reality feature, an interview needs to be conducted against the chef and four domestic tourists that who don't recognize the Surabaya food well to know the current condition. Besides that, a survey needs conducted by distributing the online questionnaires to 32 respondents who don't recognize Surabaya food well with the age ranging from the above 18 years old in order to know the content of the guidebook. Adobe Illustrator CC 2018, Adobe Photoshop CC 2018, and Adobe Lightroom 6.1. are applied to make the design and the assets of the guidebook. To make the 3D food model, 3Ds Max is also applied and Unity is used to make the augmented reality application. After it has completed the implementation, a trial and error are then conducted and it can be concluded, that Surabaya distinctive food guidebook with the augmented reality feature can help the domestic tourist to recognize and to know Surabaya distinctive food better.

Keyword

s: Surabaya distinctive food, guidebook, augmented reality

