

Smart Cultural Heritage : Strategi Wujudkan Kelestarian Budaya Di Era Smart City Terintegrasi Augmented Reality Melalui Platform Mojangki.id

by Siska Nurnaningati

Submission date: 05-Oct-2024 08:49AM (UTC+0700)

Submission ID: 2475478738

File name: ARTIKEL_SMART_CULTURAL_DONE.docx (532.14K)

Word count: 2776

Character count: 17920

***Smart Cultural Heritage : Strategi Wujudkan Kelestarian Budaya Di Era Smart City
Terintegrasi Augmented Reality Melalui Platform Mojangki.id***

***Smart Cultural Heritage: Strategy for Realizing Cultural Preservation in the Smart City
Era Integrated with Augmented Reality through the Mojangki.id Platform***

Siska Nurnaningati^{1*}, Tri Ayu Mukaromatul², Elvina Eka Saputri³

¹⁻³Universitas Negeri Malang, Indonesia

Korespondensi penulis: siska.nurnaningati.2104136@students.um.ac.id*

Keywords: Smart City, Augmented Reality, and Culture

Abstract: Smart City is the first step with the concept of a region that combines information and communication technology packaged with regional authenticity. Smart City aims to help provide better public services. With several government regulations that have developed ¹⁰ted to smart cities, it is hoped that technological developments can improve the quality of life of the people so as to encourage sustainability. The forerunner in moving towards a smart city is seen from the potential of an area that can be developed. Smart Cultural Heritage is a regional concept that combines technology with cultural ¹¹ritage to promote, enhance, and preserve culture by involving technologies such as Aug⁵mented Reality (AR), Virtual Reality (VR) and others. Tulusbesar Village is a village located in Tumpang District, Malang Reg¹⁷y which is rich in culture, but on the other hand the community does not have the ability to utilize technology in its development. The PPK Orma¹²BEM FEB UM team initiated Mojangki.id innovations made with the needs of the community in the field of arts and culture to increase the Cultural Capital of Tulusbesar Village so that Mojangki.id innovations have a positive impact on increasing profits and managing tourism assets of Tulusbesar Cultural Village.

Abstrak

Smart City merupakan sebuah langkah awal dengan konsep sebuah wilayah yang menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi yang dikemas dengan keaslian daerah. Smart City bertujuan agar teknologi dapat membantu memberikan layanan publik yang lebih baik. Dengan beberapa peraturan pemerintah yang sudah berkembang terkait smart city, diharapkan perkembangan teknologi dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakatnya sehingga mendorong keberlanjutan. Cikal bakal dalam menuju smart city dilihat dari potensi sebuah wilayah yang dapat dikembangkan. Smart Cultural Heritage merupakan sebuah konsep wilayah yang menggabungkan sebuah tek¹³ogi dengan warisan budaya untuk mempromosikan, meningkatkan, dan melestarikan budaya dengan meliba⁵an teknologi seperti Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) dan lainnya. Desa Tulusbesar merupakan sebuah desa yang terletak di Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang yang kaya akan budaya, tetapi disisi lain Masyarakat yang belum memiliki kemampuan pemanfaatan teknologi dalam pengembangannya. Tim PPK Ormawa BEM FEB UM menginisiasi adanya inovasi Mojangki.id yang dibuat dengan kebutuhan masyarakat dalam bidang seni dan budaya untuk meningkatkan Cultural Capital Desa Tulusbesar sehingga inovasi Mojangki.id memiliki dampak positif terhadap peningkatan keuntungan serta pengelolaan asset wisata Desa Budaya Tulusbesar.

Kata Kunci: Smart City, Augmented Reality, dan Budaya

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keberagaman suku dan budaya yang memberikan warna pada kehidupan berbangsa dan bernegara. Keberagaman suku, agama, adat istiadat, dan budaya menjadikan bangsa Indonesia sebagai negara yang heterogen (Pratiwi et al, 2023). Dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika menjadikan perbedaan menjadi modal pembangunan bangsa dan identitas nasional merupakan elemen penting dalam membangun ¹⁸ **persatuan dan kesatuan bangsa** (Luthfia & Dewi, 2021). **Hal tersebut** dimanifestasikan pada esensi identitas bangsa itu sendiri. Kebudayaan menjadi investasi yang mampu membangun masa depan dan peradaban. ⁴ Secara keseluruhan pulau-pulau di Indonesia berjumlah 17.508 pulau baik besar dan kecil. Banyaknya suku berjumlah 1.128 suku dengan lebih dari 700 bahasa Daerah, dan memiliki ⁵ **agama**. Berdasarkan data tersebut, tingkat keanekaragaman budaya Indonesia memiliki heterogenitas yang tinggi (Az & Adnan, 2020). Sayangnya, hal ini juga menjadi rentan terhadap kepunahan jika tidak ada mekanisme yang dapat mendukung konservasi. Selain itu, ada persoalan klaim budaya yang diakibatkan minimnya perlindungan unsur budaya yang ada (Herzani, 2021). Perlindungan dan konservasi tidak dapat dilaksanakan jika tidak ada informasi atau data tentang budaya.

Desa Tulusbesar merupakan desa dengan keanekaragaman budaya yang kental dengan ¹⁶ **potensi kearifan lokal**. ⁹ **Tulusbesar adalah sebuah desa di wilayah Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Desa Tulusbesar terbentuk dari 4 dusun yaitu Dusun Krajan, Dusun Kemulan, Dusun Pratapan, dan Dusun Sumbersari.** Desa Tulusbesar memiliki beberapa padepokan seni dan kelompok seni yang didukung dengan adanya berbagai fasilitas seperti panggung seni terbuka dan sanggar tari. Potensi budaya menjadi landasan untuk menjadikan Desa Tulusbesar sebagai desa budaya. Desa Tulusbesar juga memiliki acara rutin tahunan yang masih terus dilestarikan hingga saat ini dengan menggelar doa bersama. Potensi kesenian yang dimiliki Desa Tulusbesar diantaranya kesenian bantengan, kuda lumping, karawitan, topeng khas Malang, kerajinan tangan, dan berbagai macam produk seni seperti wayang, kerajinan pahat, dan wayang orang. Kesenian ini dilatarbelakangi dari kesamaan keberagaman, lingkungan hingga kultural budaya yang diwariskan oleh leluhur. Potensi ⁸ **budaya tersebut menjadi landasan untuk menjadikan Desa Tulusbesar sebagai Desa Budaya. Selain potensi desa kesenian, Desa Tulusbesar mempunyai banyak industri dan sumber daya alam, akan tetapi** masyarakat belum mampu mengeksplorasi potensi tersebut sebagai mata pencaharian.



Gambar 1. Kesenian Desa Tulusbesar

Keterbatasan tersebut dapat dimanifestasikan dalam tingkat penjualan seni (topeng) yang menurun drastis dari 900 saat ini lebih dari 500 topeng terbengkalai didalam gudang. Di sisi lain, tata kelola yang kurang optimal pada potensi budaya memberikan ancaman bagi keberlanjutan Desa Budaya Tulusbesar. Potensi budaya yang ada di desa tersebut belum mengenal pemasaran dan digitalisasi untuk target penjualan. Dalam mengembangkan budaya Desa Tulusbesar yang beragam membutuhkan komponen kecerdasan budaya atau bisa disebut dengan *Intelligence Cultural Space* untuk memahami adat istiadat dan cara hidup dalam berbagai budaya (Garung et al., 2021). Strategi yang dapat digunakan dalam mengimplementasikan hal ini menggunakan metode *Smart Cultural Heritage (SmaCh)* yang di prakarsai oleh INTACH *Heritage Academy* (2017) untuk menjawab tantangan yang membahas pelestarian kawasan cagar budaya di era *Smart City* dengan menggunakan kemajuan Teknologi Komunikasi Informasi (TIK). Hal ini dapat mengikuti paradigma internet baru yang mampu mengubah ruang budaya menjadi lingkungan budaya cerdas berbasis *Augmented Reality* yang dapat dinikmati oleh para wisatawan dan meningkatkan kepuasan bagi orang-orang yang terlibat. Inovasi ini bernama *Mojangki.id*.

Mojangki.id merupakan pameran seni mengenai sejarah dan adat istiadat berupa *Augmented Reality*. Dalam *Mojangki.id* terdapat fitur booking tiket online untuk paket wisata budaya yang di tawarkan oleh Desa Tulusbesar. Dalam realisasinya terdapat *QR Code* di setiap sudut tempat wisata budaya, ketika pengunjung *Scan Barcode* akan muncul *Augmented Reality* budaya tersebut. *QR Code* atau *Scan Barcode* akan memudahkan pengunjung untuk mempresentasikan seni budaya yang ada di Desa Tulusbesar hanya menggunakan *smartphone* dapat melihat khas Malang di lingkungan sekitar. Inovasi ini belum ditemukan pada desa budaya yang ada di Malang Raya yang dapat dijadikan sebagai mediator oleh pengunjung sehingga para pengunjung dapat menikmati adat dan budaya dari Desa Tulusbesar melalui

smartphone. Hal ini bertujuan untuk dapat mewujudkan *Cultural Capital* Desa Tulusbesar yang dapat *sustain* dan *survive* untuk mengembangkan desa budaya.

Dalam realisasinya melibatkan masyarakat setempat serta mitra yang dapat membantu mengembangkan program seperti Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Malang. Adanya kontribusi dari Tokoh Masyarakat yakni Perangkat Desa terutama Kepala Desa serta Kelompok Sasaran Desa Budaya yakni Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS) dapat mewujudkan program Mojangki. Dengan adanya Mojangki.id, Tim Pelaksana Program Penguatan Kapasitas Organisasi Kemahasiswaan (PPK Ormawa) Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Malang (BEM FEB UM) untuk mewujudkan *cultural capital* Desa Tulusbesar melalui desa budaya berbasis *Augmented Reality*. Inovasi Mojangki.id akan di launching untuk memperkenalkan website Desa Budaya kepada masyarakat luas sehingga dapat di kelola untuk program wisata desa budaya.

METODE

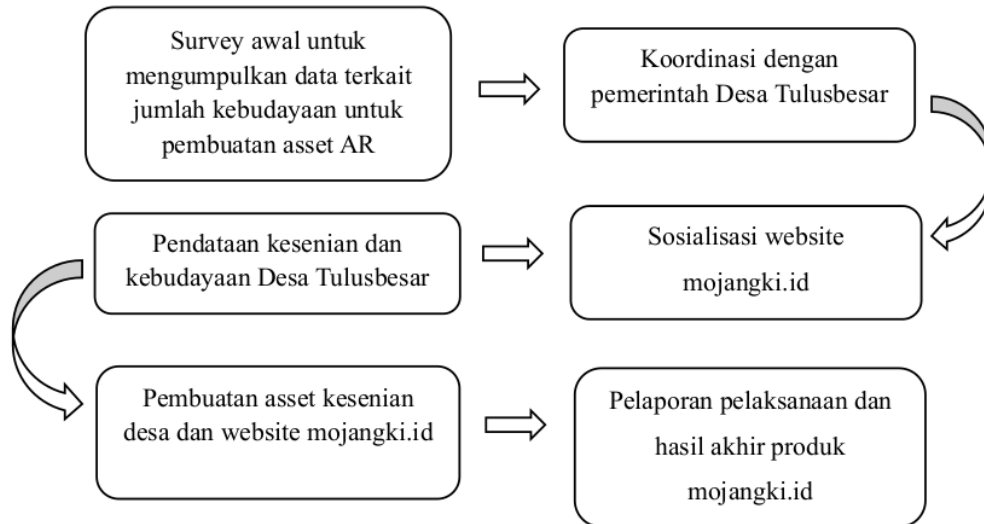
Pelaksanaan tahapan dalam kegiatan realisasi *mojangki.id* untuk mewujudkan *cultural capital* Desa Tulusbesar melalui desa budaya berbasis *Augmented Reality* yang dilakukan oleh Tim Pelaksana PPK Ormawa BEM FEB UM 2024 berlangsung selama 4 bulan dimulai dari bulan Juli – Oktober 2024. Metode yang di gunakan adalah metode Kualitatif dengan beberapa teknik penyelesaian masalah terdiri dari:

1. Identifikasi masalah
2. *Collecting data*
3. Pembuatan asset
4. Pembuatan website Mojangki.id
5. Pelaporan

Identifikasi masalah ditujukan sebagai langkah awal serta upaya dalam menjelaskan suatu masalah. Selanjutnya, Tim Pelaksana mengumpulkan data sekaligus mengukur informasi dari berbagai informan atau narasumber yang kami temukan di Desa Tulusbesar agar mendapatkan gambaran yang lengkap dan akurat. Selanjutnya, pembuatan asset adalah sumber daya yang akan di sisipkan ke dalam Website Mojangki.id, Tim Pelaksana memperbanyak dokumentasi kegiatan seni budaya maupun tempat-tempat budaya yang ada di Desa Tulusbesar. Ketika informasi untuk *story board* dan asset sudah terkumpul lengkap maka dapat membuat sebuah website yaitu Website Mojangki.id yang akan di launching dan di gunakan sebagai informasi utama bagi wisatawan. Langkah terakhir adalah Pelaporan yang bertujuan untuk

mengumpulkan dan menyimpan hasil kegiatan dalam suatu dokumen penting yang dapat di jadikan acuan oleh Tim Pelaksana maupun Desa Tulusbesar.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan ini dapat digambarkan dalam diagram berikut:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap awal kegiatan mewujudkan *smart cultural heritage* untuk mewujudkan *cultural capital* Desa Tulusbesar melalui pendalaman kearifan lokal Desa Tulusbesar melalui pencarian data, wawancara mendalam, dan observasi lapangan terkait adat istiadat, legenda, kesenian tradisional, arsitektur kuno, makanan khas, dan nilai-nilai budaya lain yang unik. Selain itu pengumpulan data potensi desa juga dilakukan terkait kesiapan *homestay*, transportasi desa, penyedia catering, hingga ketersediaan pemandu wisata setempat yang paham sejarah Tulusbesar. Kegiatan ini berlangsung di bulan Juli – November 2024 dengan mengamati secara langsung kondisi sekitar Desa Tulusbesar dan beberapa sarana dan prasarana yang dapat menunjang Desa Budaya Tulusbesar. Ketika data telah terkumpul Tim Pelaksana PPK Ormawa BEM FEB UM melakukan koordinasi dengan kepala desa dan kelompok sasaran guna menyamakan persepsi dan menyepakati maksud dan tujuan, strategi, dan jadwal realisasi.



Gambar 2. Wawancara Tokoh Masyarakat



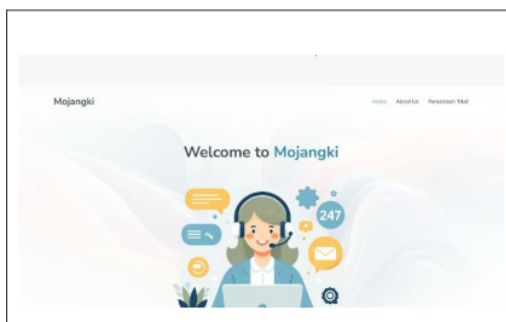
Gambar 3. Pengumpulan Informasi

³
Smart Heritage merupakan media manajemen yang relatif baru dan diprakarsai oleh INTACH Heritage Academy tahun 2017 untuk menjawab tantangan yang membahas Pelestarian Kawasan Cagar Budaya di Era Smart City dengan menggunakan kemajuan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK).¹ Dalam kerangka tersebut, Pemerintah Kota Malang telah menerbitkan Peraturan Walikota (Perwali) Nomor 43 tahun 2020 tentang Rencana Induk Malang Kota Cerdas 2020-2025. Hal ini merupakan salah satu perwujudan menjadikan Kota Malang sebagai salah satu *smart city* terkemuka di kancah nasional. Penerapan *smart city* diwujudkan dalam 6 (enam) aspek atau dimensi yaitu *smart governance*, *smart environment*, *smart living*, *smart economy*, *smart society*, dan *smart branding*. Berbagai upaya telah dilakukan menyasar pada 6 aspek tersebut diantaranya dengan membangun berbagai aplikasi digital dalam layanan *public* yang disediakan oleh pemerintah Kota Malang (Ryandhika & Albab, 2023).

Dengan kebijakan yang sudah dicanangkan oleh pemerintah dapat dilihat bahwasanya *smart city* merupakan sebuah goals yang bisa dicapai untuk peningkatan menuju perwujudan perkembangan bagi sebuah desa. Di arus globalisasi seperti saat ini, teknologi berkembang semakin pesat yang mengharuskan semua pihak juga turut andil di dalamnya. Dalam pengimplementasiannya seluruh masyarakat dituntut untuk bisa memahami agar tidak mengalami ketertinggalan dalam pemahaman teknologi. Desa Tulusbesar merupakan sebuah desa yang berpotensi untuk bisa memanfaatkan teknologi sebagai wadah pelestarian budaya yang ada di desa tersebut. Dilihat dari minat serta kepedulian masyarakat mengenai pelestarian budaya yang semakin menurun hari demi hari membuat semakin lebar peluang teknologi masuk sebagai inovasi untuk tetap mempertahankan budaya yang ada di desa ini. Perpaduan *Smart Heritage* dengan *Smart cultural* digabungkan dengan sebuah inovasi yang dikemas untuk mengabadikan kumpulan budaya yaitu dengan inovasi Mojangki.id.

Mojangki.id merupakan sebuah inovasi website pintar penyedia aset kumpulan budaya Desa Tulusbesar yang diinisiasi oleh tim pelaksana PPK Ormawa BEM FEB UM. *Mojangki Space* merupakan website pameran seni mengenai sejarah dan adat istiadat berupa *Augmented Reality*. Inovasi ini belum ditemukan pada desa budaya yang ada di Malang Raya yang dapat dijadikan sebagai mediator oleh pengunjung sehingga para pengunjung dapat menikmati adat dan budaya dari Desa Tulusbesar secara langsung maupun tidak langsung

Inovasi *Mojangki.id* diluncurkan untuk mewujudkan *Cultural Capital* Desa Tulusbesar yang *sustain* dan *survive* dalam pengembangan desa budaya. *Cultural Capital* di tujukan untuk mempengaruhi kesetaraan (Dwiningrum, 2018). Kesetaraan yang di maksud terutama dalam memberikan keuntungan yang lebih tinggi di masyarakat Desa Tulusbesar. Berdasarkan data yang di peroleh, saat ini masyarakat desa Tulusbesar masih bekerja sebagai petani bergantung pada musim panen dan non-pariwisata sehingga wisata yang seharusnya berkembang dengan cepat masih *stuck* di kondisi yang sama. Maka dari itu, dengan adanya program paket wisata dalam Website *Mojangki.id* Desa Tulusbesar akan menjadi desa berkembang dan dapat mengelola wisata sehingga menghasilkan keuntungan baru bagi Masyarakat Desa Tulusbesar. Dalam inovasi *Mojangki.id*, Tim Pelaksana PPK Ormawa BEM FEB UM mencantumkan beberapa fitur antara lain *QR code Augmented Reality*, *Storyboard* setiap budaya khas Malangan, Paket wisata program *Mojangki*, dan ketersediaan *booking* tiket online. Fitur-fitur tersebut dapat meningkatkan keberhasilan dalam inovasi *Mojangki.id* karena menarik perhatian dari wisatawan local maupun non-local.



Gambar 4. Website Mojangki



Gambar 5. Tiket Mojangki Space

KESIMPULAN

Inovasi sebuah website untuk mewujudkan Desa Budaya cerdas berbasis *Augmented Reality* yaitu *Mojangki.id* dapat diterima oleh masyarakat Desa Tulusbesar dan sekitarnya. Inovasi *Mojangki.id* dibuat dengan kebutuhan masyarakat dalam bidang seni dan budaya untuk

meningkatkan *Cultural Capital* Desa Tulusbesar sehingga inovasi *Mojangki.id* memiliki dampak positif terhadap peningkatan keuntungan serta pengelolaan asset wisata Desa Budaya Tulusbesar. Kegiatan yang dilakukan oleh Tim Pelaksana PPK Ormawa BEM FEB UM 2024 berlangsung selama 4 bulan dimulai dari bulan Juli – Oktober 2024. Metode yang digunakan dalam penyelesaian masalah tersebut adalah Metode Kualitatif dengan teknik mengidentifikasi masalah, *collecting data*, pembuatan asset, pembuatan website *Mojangki.id*, dan pelaporan. Hasil dari teknik yang dilakukan adalah memperoleh informasi akurat dari seluruh *stakeholder* yang memiliki pemahaman terkait sejarah maupun potensi dari seni budaya Desa Tulusbesar. Informasi tersebut akan dituangkan dalam Website *Mojangki.id* sehingga orang yang melihat tidak hanya menikmati *Augmented Reality* saja tetapi juga mendapat *insight* berupa sejarah terbentuknya suatu seni budaya Desa Tulusbesar. *Mojangki.id* memiliki beberapa fitur yaitu *QR code Augmented Reality*, *Storyboard* setiap budaya khas Malangan, Paket wisata program *Mojangki*, dan ketersediaan *booking* tiket online yang dapat di akses dimana saja menggunakan *smartphone*.

DAFTAR RUJUKAN

- Garung, G. Y., Agustina, T. S., Eliyana, A., & Fajariyanti, Y. (2021). Employee Voice Behavior of Governmental Organization. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 9(4), 1383–1392. <https://doi.org/10.26740/jim.v9n4.p1383-1392>
- Luthfia, R. A., & Dewi, D. A. (2021). Kajian Deskriptif tentang Identitas Nasional Untuk Integrasi Bangsa Indonesia. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(11), 391–397. <https://doi.org/10.56393/decive.v1i11.270>
- Ryandhika, P. H., & Albab, U. (2023). Analisis Aspek Smart City pada Program Pemerintah Kota Malang Sebagai Kota Cerdas. *Smia*, 1(2), 186.
- Herzani, A. P. (2021). Peran Pemerintah Dalam Menginventarisasi Ekspresi Budaya Tradisional Indonesia. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 50(4), 956-978.
- Az, A. S., & Adnan, M. (2020). Analisis Keterlibatan Masyarakat dan Integrasi Elit: Studi Kasus Program Desa Sadar Kerukunan di Kelurahan Kranggan Kecamatan Ambarawa Kabupaten Semarang. *Journal of Politic and Government Studies*, 9(03), 31-40.
- Pratiwi, C. Y., Yunita, R., & Novianita, R. (2023). Identifikasi Pola Komunikasi Antar Budaya Pada Suku Bajo Singkil Di Semenep Jawa Timur. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 158-162.
- Dwiningrum, S. I. A. (2018). Culture-based education to face disruption era. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* (Vol. 1, No. 2, pp. 20-38).
- Atasaldi, L., Hamdi, S., & Purwata, I. (2022). Peta 3D Desa Muncan Dengan Augmented Reality Berbasis Marker. *Explorer*, 2(1), 7-13.
- Handayani, P. I., Sari, N., & Dinanti, D. (2022). PENENTUAN KRITERIA WISATA BUDAYA DI KABUPATEN MALANG BERDASARKAN STAKEHOLDER. *Planning for Urban Region and Environment Journal (PURE)*, 8(2), 75-84.
- Iskandar, J., Sakti, F. T., Azzahra, N., & Nabila, N. (2021). Strategi Pengembangan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Desa. *Jurnal Dialektika: Jurnal Ilmu Sosial*, 19(2), 1-11.
- Palandi, E. H. (2024). PENDAMPINGAN PEMASARAN DENGAN DIGITAL MARKETING PRODUK SENI BUDAYA PADA UMKM DESA TULUSBESAR KABUPATEN MALANG. *Dharma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 27-39.
- Rewa, A. P., Trisno, T., & Kurra, T. (2024). PENERAPAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID UNTUK PENGENALAN PAKAIAN ADA SUMBA DI

KAMPUNG ADAT PRAIJING DESA TEBARA KABUPATEN SUMBA BARAT. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(1), 387-395.

- Suharto, R. P., Zubaidi, Z., Maulidiyah, F., Wahyuningsih, N., Suryanto, B., & Putra, D. M. (2023). Pelatihan Manajemen Event untuk Mengoptimalkan Potensi Desa Seni Budaya di Desa Tulusbesar, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang. *Pamasa: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 72-76.
- Tohir, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Memperkenalkan Warisan Budaya Berwujud Di Museum Lampung Menggunakan Siklus Hidup Pengembangan Multimedia. *Jurnal Portal Data*, 2(7).
- Wardhani, W. N., Pratiwi, R., Pambudi, B., Amaniyah, F., & Rohim, F. (2022). Local Uniqueness In The Global Village: Heritage Tourism In Kunir Jepara. *Jurnal Abdidas*, 3(4), 762-771.
- Ardinata, R. P., Rahmat, H. K., Andres, F. S., & Waryono, W. (2022). Kepemimpinan transformasional sebagai solusi pengembangan konsep smart city menuju era society 5.0: sebuah kajian literatur [Transformational leadership as a solution for the development of the smart city concept in the society era: a literature review]. *Al-Ihtiram: Multidisciplinary Journal of Counseling and Social Research*, 1(1).
- Izzuddin, F. N. (2022). Konsep Smart City dalam Pembangunan Berkelanjutan. *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(3), 376-382.
- Rahmat, A., Novianti, E., Khadijah, U. L. S., Tahir, R., & Yuliawati, A. K. (2021). A Literature Review on Smart City and Smart Tourism. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2255-2262.
- Ranawijaya, A., & Iryanti, E. (2020). Application of Augmented Reality Technology as Alternative Media for Tourism Promotion in Banyumas Regency. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 4(2), 260-267.
- Anwar, A., Nalisa, C. A., Hendrawati, H., Safriadi, S., & Arhami, M. (2022). Aceh's Historic Tourist Attractions: An Augmented Reality-Based Prototype of a Virtual Tour Application. *Journal of Informatics and Telecommunication Engineering*, 5(2), 502-509.

Smart Cultural Heritage : Strategi Wujudkan Kelestarian Budaya Di Era Smart City Terintegrasi Augemented Reality Melalui Platform Mojangki.id

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.unitomo.ac.id

Internet Source

4%

2

ukitoraja.id

Internet Source

3%

3

digilib.ui.ac.id

Internet Source

2%

4

www.scribd.com

Internet Source

1%

5

Talitha Shirleen Almira Zulaikha, Slamet Fauzan, Tasya Az Zahra Khadijah, Wahyu Fahmisyah. "Pendampingan Pengembangan Digital Marketing Desa Wisata Gubugklakah Kabupaten Malang", Jumat Ekonomi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2022

Publication

1%

6

laksara.id

Internet Source

1%

www.bengkulutoday.com

7	Internet Source	1 %
8	sipemas.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
9	Esy Nur Aisyah, Maretha Ika Prajawati, Didik Wahyudi. "Pelatihan Sertifikasi Halal sebagai Strategi Membangun Kepercayaan Konsumen bagi Masyarakat Desa Gadingkulon, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang", J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 2020 Publication	1 %
10	m.hanspub.org Internet Source	1 %
11	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
12	media.neliti.com Internet Source	<1 %
13	apbsrilanka.org Internet Source	<1 %
14	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
15	e-journal.unair.ac.id Internet Source	<1 %
16	id.unionpedia.org Internet Source	

<1 %

17

repository.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

18

docobook.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On