

BAB 1**PENDAHULUAN****1.1 Latar Belakang**

Di zaman modern seperti saat ini, media informasi dan teknologi selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Banyak perusahaan yang berlomba lomba untuk menyajikan teknologi yang semakin modern dan semakin canggih terutama dalam bidang informasi. Pada saat ini banyak perusahaan yang membutuhkan kemajuan di bidang informasi, khususnya untuk mempromosikan produk yang di tawarkan kepada konsumen agar menarik perhatian konsumen terhadap produk perusahaan tersebut. Banyak perusahaan yang mempromosikan produknya hanya dengan memberikan brosur gambar.

Dalam penelitian ini Penulis menyediakan solusi atau inovasi dalam mempromosikan produk dari perusahaan tour and travel. Yakni dengan menggunakan aplikasi Augmented Reality dengan bantuan software unity3D sebagai alat bantu promosi yang mengubah gambar dalam bentuk 2D menjadi video dari gambar yang di scan, ketika video dimunculkan konsumen tidak hanya melihat gambar saja namun juga bisa melihat video singkat tentang wisata yang ingin dikunjungi. Aplikasi ini menggunakan brosur sebagai media pengidentifikasian marker yang sudah diatur untuk memunculkan video yang berkaitan dengan gambar yang sudah ditandai, pengidentifikasian marker ini menggunakan kamera smartphone android. Aplikasi ini juga akan di buat dengan menggunakan metode prototype. Dengan menggunakan Augmented Reality, konsumen akan lebih mengetahui dan akan lebih tertarik dengan brosur paket tour dan travel yang di lengkapi dengan video singkat.

Dari kajian di atas penulis menetapkan **“PENGIMPLEMENTASIAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI PAKET TOUR AND TRAVEL”** sebagai judul dari tugas akhir ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini ada beberapa rumusan masalah yang akan di kaji, yaitu :

- Apa manfaat dari penggunaan Augmented Reality dalam mempromosikan produk?
- Bagaimana membangun aplikasi Augmented Reality dalam mempromosikan produk?
- Apakah dengan adanya aplikasi Augmented Reality ini dapat membantu mempromosikan produk?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Maksud dan tujuan di buatnya penelitian ini, yaitu :

- Membangun aplikasi android dengan teknologi Augmented Reality.
- Memanfaatkan teknologi Augmented Reality sebagai media promosi dan penjualan produk.
- Menciptakan inovasi dalam memasarkan sebuah produk.

1.4 Lingkup Tugas

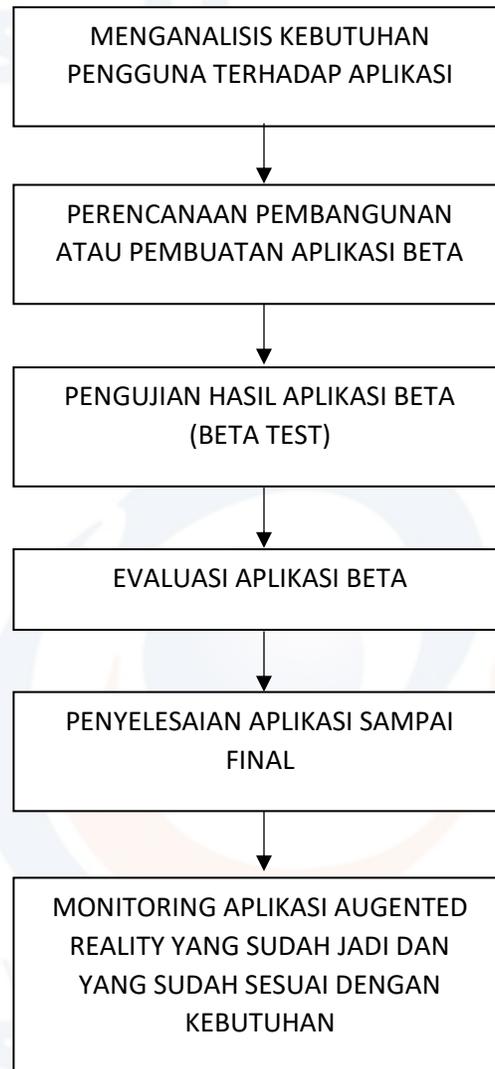
Adapun batasan masalah yang penulis lakukan pada penelitian ini, yaitu :

- Aplikasi ini di jalankan dengan bantuan kamera smartphone.
- Aplikasi ini di rancang dan di buat menggunakan software unity3D, vuforia dan android SDK.
- Aplikasi ini bisa dikembangkan untuk perangkat iOS.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

- Dapat memanfaatkan dari penggunaan Augmented Reality dalam pemasaran produk.
- Mengetahui definisi Augmented Reality dan cara kerjanya.
- Membantu agar perusahaan bisa mempromosikan produknya dengan brosur yang menampilkan gambar 3D.

1.6 Kerangka Berfikir



Mengacu pada diagram diatas :

1. Mengumpulkan Kebutuhan Pada tahap ini akan di lakukan perencanaan atas aplikasi yang akan di bangun, dengan Menganalisa kebutuhan sistem baru berdasarkan skenario kebutuhan pengguna terhadap sistem dan bagaimana sistem itu dapat merespon interaksi dari pengguna yang menggunakan aplikasi tersebut dan dapat di operasi kana tau mudah di gunakan oleh user (*user friendly*).
2. Membangun Prototyping Pada tahap ini peneliti akan membangun aplikasi beta dengan menggunakan unity 3d dan vuforia. Aplikasi beta ini di tujuan untuk gambaran awal aplikasi augmented reality yang akan di bangun.

3. Evaluasi Prototipe Pada tahap ini merupakan evaluasi dari aplikasi beta yang sudah di buat , bila sudah sesuai maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya , jika tidak akan kembali ke tahap pembuatan ulang.
4. Penyelesaian Aplikasi Setelah aplikasi beta sudah di setujui maka akan di lanjutkan untuk penyelesaian aplikasi sampai tahap akhir. Dengan memasukan semua objek atau image target serta penyesuaian user interface pada aplikasi.
5. Pengujian Akhir Aplikasi Pada tahap ini merupakan testing atau menguji sistem yang telah dibuat dan di setujui di tahap pembuatan aplikasi beta.
6. Evaluasi Aplikasi Pada tahap ini merupakan evaluasi terhadap sistem yang ditelah dibuat apakah sudah sesuai dengan kebutuhan, desain yang telah dibuat di tahap sebelumnya jika sesuai sistem akan di implementasikan atau digunakan jika tidak akan kembali merubah sistem sesuaikebutuhan pengguna dan desain yang telah dibuat di tahap sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Berikut sistematika penulisan yang disusun dalam laporan ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan, manfaat, kerangka berpikir penelitian, dan metodologi ringkas.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi sumber pengetahuan yang menjadi dasar dan mendukung argumentasi proposal TA. Studi teoritis sesuai dengan yang diuraikan dalam kerangka berpikir.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisi pendekatan yang akan digunakan untuk menyelesaikan TA sesuai dengan konteks penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil dari pengimplementasian augmented reality untuk media promosi pada brosur.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran terhadap penyusunan proposal tugas akhir.