

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media promosi merupakan alat bantu yang untuk mengenalkan atau menawarkan suatu produk ke Masyarakat. Dalam kasus ini Rumah Makan Purna Bahari 1 banyak masyarakat yang belum mengetahui apa itu Augmented Reality berdasarkan wawancara kepada 25 warga dan 1 pemilik rumah makan banyak yang tidak mengetahui apa itu Augmented reality, maka dibutuhkan media untuk mengenalkan Augmented Reality kepada masyarakat untuk pengenalan Teknologi 3D animasi kepada UMKM khususnya Rumah makan Purna Bahari 1 dan masyarakat sekitar .

Belakangan ini teknologi berkembang pesat. Perkembangan ini sudah terasa saat ini dengan teknologi baru. Salah satu teknologi ini *Augmented Reality* untuk Komunikasi, Sosial dan Hiburan, menarik perhatian aplikasi seluler untuk meningkatkan pengalaman pelanggan (G.Waltner dkk. 2015). Perlu penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) di Rumah Makan Purna Bahari 1 untuk aplikasi identifikasi makanan untuk menambah informasi dan pengetahuan tentang apa itu Augmented Reality kepada warga sekitar. *Augmented reality* (AR) muncul sebagai inovasi yang berkembang pesat dan inovasi ritel masa depan, yang digunakan di toko fisik dan toko online untuk meningkatkan lingkungan ritel dan pengalaman pelanggan (CL Chiu dkk. 2001).

Dalam kasus ini Rumah Makan Purna Bahari 1 menyediakan macam-macam makanan dari makanan tradisional dan macam macam minuman sehingga muncul Permasalahan yang sering terjadi di dalam lingkungan usaha rumah makan ini adalah kurangnya informasi tentang apa itu Augmented Reality untuk 3D makanan di rumah makan tersebut sehingga di perlukan solusi untuk menggunakan Teknologi Augmented Reality unuk mengenalkan teknologi 3D untuk menarik pelangggan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di Rumah Purna Bahari 1 Bekasi masih kurangnya informasi mengenai Augmented Reality pada warga sekitar. Perkembangan teknologi informasi membutuhkan informasi yang dapat memfasilitasi kemajuan di bidang tertentu, seperti perdagangan. Dengan kemajuan teknologi informasi seperti internet, pemasaran dan promosi produk dapat dilakukan secara luas. sebagai media promosi atau untuk memperkenalkan produknya kepada pengguna (AZ Prabowo dkk. 2015).

Seperti yang dinyatakan oleh Hilken dkk. (2018), AR memungkinkan tertanam (misalnya, papan gambar kehidupan nyata), diwujudkan (misalnya, rotasi produk 360 derajat atau layar sentuh), dan diperpanjang (misalnya, *peer-review rating*) bentuk baru pengalaman pelanggan digital selama proses. Dalam industri catering, restoran memperkenalkan menu digital elektronik dengan berbagai fitur interaktif (Yim dan Yoo dalam Candy dkk. 2021). *Augmented Reality* dapat menghidupkan pengalaman bersantap dengan mengunduh aplikasi di smartphone mereka dan mengarahkan *smartphone* mereka ke kode *QR* atau objek yang ingin dianimasikan oleh pelanggan (Russel, 2012).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pertanyaan di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Diperlukannya inovasi dengan Augmented Reality dalam memperkenalkan makanan dalam bentuk 3D,
2. Akhir-akhir ini Banyak pelanggan yang kurang memahami dalam perkembangan Teknologi Augmented Reality,
3. Masih jarangya media aplikasi berbentuk 3 dimensi yang digunakan di masyarakat sekitar.
4. Kurangnya kesadaran masyarakat sekitar tentang perkembangan Teknologi Augmented Reality

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menggunakan teknologi Augmented Reality yang dapat diterapkan pada aplikasi Android agar calon pembeli dapat memahami apa itu Augmented Reality secara sederhana menggunakan aplikasi ini dan dapat menarik perhatian berdasarkan kebutuhan pelanggan.

1.4 Batasan Penelitian

Di karenakan luasnya materi yang di bahas pada penelitian ini, maka di berikan Batasan masalah sebagai berikut :

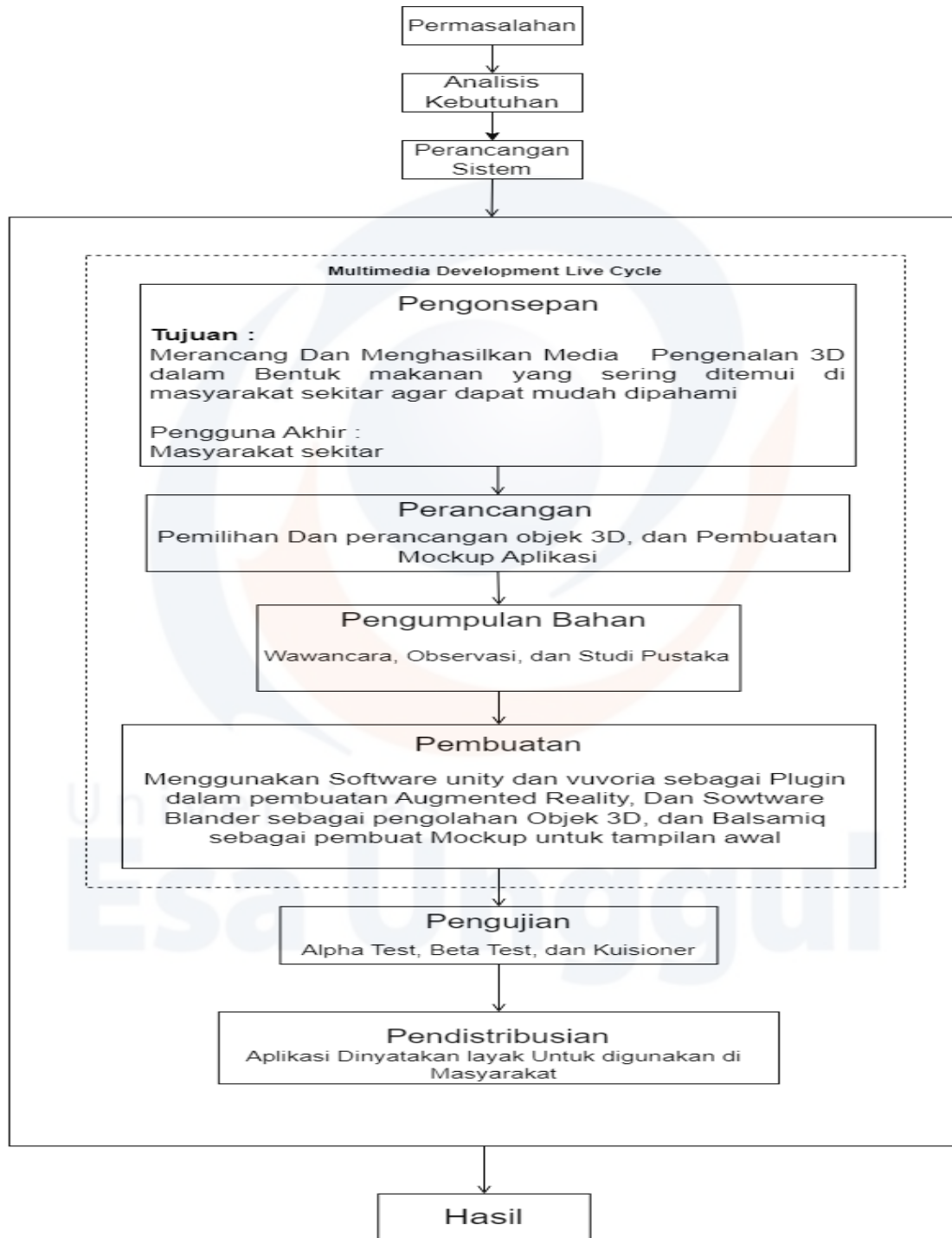
1. Tujuan akhir yang menghasilkan tampilan Makanan-makanan dalam bentuk 3D secara virtual.
2. Aplikasi ini bertujuan sebagai media promosi guna mengenalkan berbagai produk makanan dalam bentuk 3D.
3. Sistem dibuat hanya untuk untuk handphone android 4.0 ke atas.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Mempermudah Pengguna untuk melihat makanan dalam bentuk 3D,
2. Mempermudah pelanggan untuk mengetahui makanan dalam bentuk 3D dan menampah pengetahuan dalam bentuk 3D,
3. Menambah interaktif antara penjual dan pembeli.
4. Menambah pengetahuan tentang apa itu Augmented Reality

1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini, menjelaskan sebuah garis besar atau rancangan terhadap proses atau cara untuk merancang aplikasi Augmented Reality sebagai berikut :



Gambar 1.1 : Kerangka Berfikir

Sistematika Penulisan Tugas Akhir

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, lingkup masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan teori-teori yang akan menjadi landasan untuk memaparkan pokok-pokok dalam permasalahan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan terhadap penelitian data yang diperoleh.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan terhadap penelitian data yang diperoleh.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini.