

BAB I

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 pemasaran produk yang di tawarkan kepada konsumen agar menarik perhatian konsumen terhadap produk perusahaan tersebut. Banyak perusahaan yang mempromosikan produknya hanya dengan memberikan brosur gambar 2D.

Dalam penelitian ini Penulis menyediakan solusi atau inovasi dalam pemasaran produk agar para perusahaan bisa mempromosikan produknya dengan lebih atraktif. Yakni dengan menggunakan aplikasi *Augmented Reality* dengan bantuan *software unity 3D* sebagai alat bantu promosi yang mengubah gambar dalam bentuk 2D menjadi gambar 3D secara *realtime*, ketika produk dimunculkan secara 3D.

Tidak hanya melihat produk dalam gambar 3D saja, namun juga bisa mengetahui spesifikasi dari produk tersebut. Aplikasi ini menggunakan *magic book* sebagai media pengidentifikasian marker yang sudah diatur untuk

memunculkan produk dalam gambar 3D, pengidentifikasian marker ini menggunakan kamera smartphone android. Dengan menggunakan Augmented Reality, konsumen akan lebih mudah untuk memahami dalam menggambarkan suatu model objek atau produk yang akan di beli.

Toko Nurhayati shop ini adalah UMKM yang bergerak di bidang peralatan rumah tangga. Di toko nurhayati shop ini terdapat permasalahan dalam proses penyajian sebuah produk. Pada proses penyajian sebuah produk di Nurhayati shop menyediakan katalog yang masih dalam bentuk 2D sehingga jika konsumen yang akan membeli atau sekedar liat liat masih akan memerlukan waktu yang lama dalam pemilihan produk dikarenakan owner masi perlu mengeluarkan produk tersebut dari dalam lemari dan konsumen juga tidak mengetahui fitur detail apa saja yang terdapat di dalam produk tersebut. Di toko nurhayati shop ini owner juga menggunakan sistem promosi *personal selling* yang mana owner akan datang langsung ke calon costumer sehingga membuat owner kewalahan dalam membawa suatu produk di karenakan produk tersebut tergolong banyak dan ribet.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis perlu melakukan pembuatan aplikasi yang akan menyelesaikan permasalahan dengan judul **“Implementasi teknologi augmented reality menggunakan magic book sebagai media pemasaran produk berbasis android”**. Dengan adanya aplikasi ini maka penjual hanya perlu menenggunakan teknologi augmented reality (AR) dengan magic book yang sudah berbasis android, sehingga objek yang akan terlihat dalam bentuk 3D. Aplikasi ini akan membuat waktu pembeli

dalam memilih produk lebih efektif, efisien, dan juga bisa memudahkan owner untuk mempromosikan menggunakan Teknik *personal selling*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Permasalahan tersebut, maka yang menjadi topik permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: bagaimana merancang dan mengimplementasikan teknologi augmented reality menggunakan magic book sebagai media pemasaran produk untuk membantu mempromosikan dan menyajikan produk nurhayati shop kepada konsumen ?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini berfokus pada proses penyajian dan pemasaran produk nurhayati shop menggunakan teknologi augmented reality dan magic book
2. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah tupperware
3. Aplikasi yang dibangun dapat menampilkan produk dalam bentuk objek 3D.
4. Tools yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Unity3D (64-bit) dan Microsoft Visual Studio.
5. Tools yang digunakan dalam pemodelan objek 3D adalah Blender.
6. Tools yang digunakan dalam pembuatan marker adalah qrcode monkey.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan teknologi AR menggunakan magic book sebagai manajemen pemasaran produk untuk membantu mempromosikan dan menyajikan produk nurhayati shop kepada konsumen

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu proses mempromosikan dan memenejemen produk di nurhayati shop sehingga dapat dengan mudah dan cepat.
2. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pemasaran produk menggunakan teknologi AR menggunakan magic book