

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan teknologi berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Berbagai macam teknologi telah diciptakan untuk berbagai keperluan dan pada berbagai bidang ilmu. Terutama di dalam bidang informasi, edukasi dan komunikasi. Adapun perkembangan ini menimbulkan dampak positif bagi para pemakai atau user.

Dalam kebutuhan sehari-hari bentuk informasi dalam media promosi suatu produk dalam dunia bisnis, masih banyak yang menggunakan cara konvensional dan belum memadukan unsur-unsur teknologi modern. Salah satu bentuk teknologi yang berkembang sekarang yang dapat digunakan adalah Augmented Reality (AR). Augmented Reality (AR) adalah bidang penelitian komputer yang menggabungkan data komputer grafis 3D dengan dunia nyata atau dengan kata lain realita yang ditambahkan ke suatu media. Media ini dapat berupa kertas, sebuah marker atau penanda melalui perangkat-perangkat input tertentu.

Dari segi strategi pemasaran, PT. OTA INDONESIA bergerak dalam bidang toko furniture. Dalam kegiatan operasionalnya, PT. OTA INDONESIA menggunakan media gambar 2D/3D di dalamnya sebagai media promosi atau mengenalkan produknya kepada konsumen. Tentunya dengan cara tersebut disira masih kurang kreatif dan inovatif yang bisa saja konsumen menjadi kurang tertarik ataupun kurang dipahaminya produk tersebut oleh konsumen.

Dengan adanya perpaduan teknologi modern yaitu visualisasi 3D dalam hal ini kita menggunakan Augmented Reality, maka produk furniture yang akan ditawarkan pada konsumen akan terasa lebih menarik dan membuat konsumen semakin mengerti dengan produk yang sedang diperkenalkan.

Teknologi ini tidak sepenuhnya menggantikan sebuah realitas, tetapi menambahkan (Augment) sebuah atau beberapa benda-benda maya dalam bentuk 2 atau 3 dimensi ke dalam lingkungan nyata 3D dan di tampilkan secara langsung. Teknologi Augmented Reality ini berbeda dengan teknologi Virtual Reality yang telah dikenal sebelumnya. Jika Virtual Reality mengacu pada penggabungan dari object dunia nyata ke dunia maya atau virtual.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mengambil tugas akhir dengan judul **"BROSUR INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY SEBAGAI SARANA PROMOSI PRODUK FURNITURE PT.OTA INDONESIA"** dengan harapan kedepannya dapat menarik para konsumen untuk dan memberikan pemahaman mengenai semua produk PT. OTA INDONESIA sehingga dapat meningkatkan penjualan secara berkala.

1.2 Rumusan Masalah

Agar tugas akhir ini dapat sesuai dengan target yang hendak di capai, maka perlu adanya suatu rumusan masalah yang jelas dan terarah. Adapun perumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana menerapkan Augmented Reality untuk produk furniture PT. OTA INDONESIA dan menampilkan furniture tersebut secara 3D supaya konsumen menjadi lebih tertarik dengan produk furniture yang sedang ditawarkan.

1.3 Batasan Masalah

Penerapan teknologi Augmented Reality dalam multimedia tentu sangatlah luas. Untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas, maka peneliti perlu memberikan batasan masalah. Pembahasan dalam penelitian mencakup:

- Produk furniture yang sudah ada dibuat menjadi 3D.
- Proses pembuatan brosur menggunakan software Adobe Photoshop CS3.
- Proses pembuatan Augmented Reality menggunakan ARToolKit untuk menampilkan 3D furniture.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat Katalog Produk furnitue berbasis Augmented Reality untuk PT. OTA INDONESIA
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama menempuh kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

3. Syarat kelulusan program Diploma III dan memperoleh gelar Ahlimadya (AMD) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Sebagai langkah untuk mengimplementasikan TI dalam dunia bisnis.
5. Menambah wawasan secara langsung melalui perancangan obyek multimedia khususnya dalam perancangan katalog produk berbasis Augmented Reality, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat kegiatan bagi perusahaan adalah:
 - Penelitian yang dilakukan di PT.OTA INDONESIA ini agar dapat membantu perusahaan tersebut dalam proses pengenalan produk furnitur kepada konsumen agar dapat menarik minat para konsumen.
 - Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan pengembangan pada media promosi perusahaan terutama untuk pengenalan produk furniture dan peningkatan penjualan kedepannya.
 - Terjalin hubungan baik antara PT.OTA INDONESIA dengan pihak STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Manfaat kegiatan bagi mahasiswa adalah:

- Agar mahasiswa memiliki gambaran kedepan sebagai perbandingan antara teori dan praktek yang diterapkan dalam dunia kerja sesungguhnya.
- Membina mahasiswa agar mempunyai kemampuan menganalisis dan mengatasi masalah-masalah yang ada dalam lingkungan kerja.
- Membantu pembuatan media promosi pada PT.OTA INDONESIA.

3. Manfaat kegiatan bagi masyarakat adalah:

Memberikan suatu contoh dari kemajuan teknologi yang ada dalam hal industri. Dengan adanya teknologi seperti ini, dapat membantu industri yang sedang berkembang, selangkah lebih maju dari kompetitor khususnya dalam hal media promosi kepada calon konsumen.

1.6. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah:

1. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library research*)

Dengan mempelajari literatur, buku, atau brosur yang ada kaitannya dengan objek yang akan diteliti. Menggunakan metode ini diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang diperlukan.

2. Metode Dokumentasi

Melakukan dokumentasi terhadap aktivitas yang terjadi di tempat penelitian untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan sebagai perencanaan dan perancangan modeling 3D serta desain katalog agar sesuai dengan keinginan perusahaan.

3. Metode Observasi

Pengamatan secara langsung di tempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang akan digunakan peneliti dengan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan penyusunan tugas akhir.

4. Metode Interview

Mengadakan tanya jawab langsung kepada pihak yang berkaitan dengan objek penelitian untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan tentang PT.OTA INDONESIA. Sebagai sumber wawancara Dody Hariyanto (HRD & GA PT.OTA INDONESIA)

1.7. Sistematik Penulisan

Penulisan tugas akhir ini dilakukan berdasarkan urutan pembahasan sesuai dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan permasalahan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat kegiatan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penguraian teori-teori yang digunakan dalam mendukung penelitian ini, yang dapat dijadikan dasar untuk pemecahan masalah dan dilakukan studi pustaka sebagai landasan penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang gambaran obyek penelitian, analisis permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan dalam penelitian. Pada bab ini akan di laporkan secara detail mengenai rancangan terhadap mekanisme yang dilakukan, baik perancangan yang dibangun secara umum ataupun perancangan yang dibangun secara lebih spesifik.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi perangkat lunak, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian perangkat lunak yang dirancang serta menguraikan tentang evaluasi penelitian ini.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian serta sasaran yang diusulkan guna pengembangan lebih lanjut agar hasil yang dicapai bisa lebih baik nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

Isi dari daftar pustaka adalah daftar buku-buku ataupun e-book yang menjadi referensi dalam pembuatan tugas akhir ini.



