

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi dan informasi berkembang dengan pesat sampai saat ini dan hampir menyentuh banyak bidang dan mempermudah kita dalam kegiatan sehari-hari yang kita lakukan. Dalam penerapannya, teknologi memang dirancang untuk mempermudah atau meringankan pekerjaan manusia. Persainganlah yang memacu perkembangan teknologi mampu berkembang dengan pesat sampai saat ini. Salah satunya adalah teknologi 3D, salah satu teknologi yang menarik perhatian dalam penyampaian pada halayak umum.

Augmented Reality, merupakan sebuah teknologi yang dapat menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi kedalam sebuah lingkungan nyata dan kemudian memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Maka dalam hal ini lingkungan nyata yang saya sebutkan diatas nantinya akan berperan sebagai background dari benda-benda maya yang akan diproyeksikan. *Augmented Reality* atau disingkat AR, pada saat ini sedang megalami perkembangan yang cukup pesat, dimana teknologi ini telah menyentuh begitu banyak bidang dalam kehidupan. Begitu juga dalam dunia bisnis, seperti promosi produk perusahaan.

Seperti judul diatas "Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Pemasaran Pada Kupu-kupu Malam Car Auto-Fashion", membuat

sebuah objek 3D yang dirancang dan digabungkan dengan teknologi Augmented Reality pasti bisa menjadi sebuah presentasi produk yang menarik kepada customers.

Dijadikan sebuah katalog yang interaktif karena bukanlah sebuah presentasi 2Dimensi yang customers dapatkan melainkan sebuah presentasi 3Dimensi. Bahkan setelah digabungkan dengan teknologi *Augmented Reality* objek 3D yang telah dibuat bisa secara langsung diputar maupun digerakan oleh Anda, sehingga objek tersebut bisa dilihat dari segala arah tetapi Anda yang menggerakkan. Jadi katalog ini dibuat agar objek 3Dimensi tersebut bisa berinteraksi secara langsung kepada Anda.

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini menyebabkan diperlukannya sebuah media penyampaian informasi berbasis multimedia yang lebih interaktif agar proses penyampaian informasi dapat berjalan maksimal.

Agar dapat menyelesaikan masalah sesuai yang penulis harapkan, maka penulis merumuskan bahwa masalah yang ingin dipecahkan sebagai berikut :

“ Bagaimana merancang sebuah media informasi yang interaktif dan efektif untuk presentasi produk di kpu-kpu malam ? ”

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi informasi sangat luas, sesuai fungsi penerapannya masing-masing dibidang yang berbeda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu:

1. Data-data dari Kupu-kupu Malam, meliputi produk-produk seperti mobil yang telah di modifikasi oleh Kupu-kupu Malam.
2. Software
Autodesk Maya untuk perancangan modeling 3D dari produk perusahaan dalam hal ini hanya meliputi dua buah mobil yang telah di modifikasi.
3. Augmented Reality
Penulis tidak merancang ataupun membuat *Software Augmented Reality* sendiri. Melainkan menggunakan software yang sudah ada, yaitu ARtoolkit.
4. Hardware
Hardware yang digunakan adalah sebuah webcam sebagai penangkap gambar dan beberapa penanda yang telah di print disebut dengan marker.
5. Sistem Operasi
Sistem operasi yang digunakan penulis memakai Windows 7.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari analisis dan perancangan media informasi pemasaran pada kupu-kupu malam car auto-fashion ini antara lain :

1. Belajar menerapkan teori-teori yang telah didapat selama kuliah dan membandingkan dengan kenyataan di lingkungan masyarakat.
2. Dapat merancang atau membangun suatu media informasi yang efektif dan interaktif yang dapat memenuhi kebutuhan client.
3. Membuat sebuah bentuk catalog baru sebagai bentuk presentasi yang atraktif kepada client.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Hasil Penelitian diharapkan dapat membuat proses penyampaian produk kepada client lebih efektif dan interaktif.
2. Memanfaatkan Sistem Informasi yang berbasis 3D sebagai alat untuk mempresentasikan produk-produk Kupu-kupu Malam.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah awal dalam pembuatan desktop application ini adalah dengan pengumpulan dan Penganalisaan data. Metode pengumpulan data yang dipergunakan adalah:

1. Study Literature

Metode pengumpulan data dengan cara membaca teori-teori, catatan kuliah yang berkaitan dengan tugas akhir ini dari buku-buku referensi, artikel-artikel, jurnal maupun internet dan lain-lain untuk mendapatkan dasar teori yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di tempat penelitian terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan.

3. Konsultasi

Melakukan diskusi topic tugas akhir ini dengan dosen pembimbing dan teman-teman mahasiswa yang dapat membantu.

1.7 Sistematika Penulisan

Sebelum mengemukakan dan merumuskan mekanisme pembuatan desktop application yang akan dibahas, terlebih dahulu akan sistematika penulisan yang akan dipergunakan dalam penulisan tugas akhir ini agar terarah sesuai dengan fokus dan tujuan yang dikehendaki. Adapun sistematika penulisan dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Dalam bab pendahuluan diungkapkan gambaran keseluruhan berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan masalah yang diteliti.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap mekanisme yang dilakukan dan perancangan yang dilakukan, baik perancangan secara umum maupun perancangan yang dibangun secara spesifik.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan secara kuantitatif maupun statistik.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran dikemukakan kembali tentang masalah penelitian dan hasil dari penyelesaian masalah apakah hasil yang didapat layak untuk diimplementasikan/digunakan.

