

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia. Hal ini membawa kita ke dalam persaingan global yang semakin ketat. Agar dapat bersaing dalam era persaingan global ini, maka sebagai generasi penerus bangsa kita perlu terus meningkatkan dan mengembangkan kualitas diri dan mengajak masyarakat agar mereka lebih mengenal teknologi masa depan.

ART (*Augmented Reality Technology*) merupakan teknologi yang menggabungkan benda-benda nyata dan maya di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu bersamaan dan terdapat integrasi antar benda sehingga teknologi tersebut dapat digunakan sebagai media promosi yang efektif dan efisien.

PT. Gagas Anagata Nusantara merupakan sebuah wadah yang memfasilitasi para penggemar dalam bidang robotika untuk menyalurkan hobinya dalam bermain robot dengan konsep yang menyenangkan dan tetap mendapatkan sisi edukasi.

Dalam rangka untuk memberikan informasi mengenai keberadaan, keunggulan, keindahan dan kehebatan penemuan serta ilmu yang dimiliki PT. Gagas Anagata Nusantara kepada masyarakat luas, serta meningkatkan kemampuan dalam berwirausaha dan meningkatkan perekonomian PT. Gagas

Anagata Nusantara melalui penjualan berbagai jenis oleh-oleh atau cinderamata herteknologi terkini maka, akan di buat sebuah aplikasi *Augmented Reality*, dimana aplikasi promosi yang dibuat tersebut akan diimplementasikan dengan ART yang akan memanfaatkan brosur dan perangkat smartphone dengan sistem operasi android sebagai mediana.

Merchandise adalah segala macam produk yang digunakan sebagai hadiah, oleh-oleh, souvenir atau cinderamata. Dengan memanfaatkan brosur sebagai media promosi dan informasi yang diimplementasikan dengan ART akan membuat promosi dan pemberian informasi bisa di dapat oleh masyarakat luas secara mudah, interaktif dan lebih efisien dengan menggunakan android

Dari penjelasan diatas maka penulis mempunyai ide untuk merancang sebuah aplikasi yang dipadukan dengan ART dan memanfaatkan brosur dan android sebagai media promosi untuk PT. Gagas Anagata Nusantara dengan judul " Perancangan Media Promosi Iklan Menggunakan Media Brosur Dengan Visualisasi *Augmented Reality* Pada Produk PT. Gagas Anagata Nusantara".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini. Masalah yang akan dibahas adalah bagaimana membuat media promosi mengenai produk PT. Gagas Anagata Nusantara

menggunakan *Augmented Reality Technology* dengan memanfaatkan media brosur dan aplikasi berbasis android

1.3 Batasan Masalah

Tidak semua hal akan dibahas pada laporan ini, oleh karena itu agar pembahasan tidak melebar maka Penulis menentukan batasan-batasan masalah yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Objek penerapan dan implementasi adalah PT. Gagas Anagata Nusantara
2. Menerapkan *3D Modelling* sebagai bentuk dari objek-objek yang ada di PT. Gagas Anagata Nusantara
3. *3D Modelling* yang sudah jadi diimplementasikan dengan *Augmented Reality Technology* yang dijalankan menggunakan android dengan media brosur.
4. Aplikasi android hanya akan menampilkan tampilan *3D Modelling* dengan bantuan media brosur sebagai marker.
5. Media sebagai marker yang digunakan adalah QRcode yang akan di letakkan dibrosur.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh Penulis dalam penyusunan Skripsi ini adalah membuat media promosi tentang PT. Gagas Anagata Nusantara agar dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas. Tujuan selain dari itu adalah sebagai berikut :

1. Dapat meningkatkan ketertarikan kepada produk PT. Gagas Anagata Nusantara sebagai media promosi dengan teknologi terkini.
2. Menerapkan tampilan 3D yang di implementasikan dengan *Augmented Reality Technology* dengan menggunakan brosur sebagai media promosi dan android.
3. Untuk mengaplikasikan dari ilmu-ilmu yang telah Penulis dapatkan selama belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) dan menyelesaikan Pendidikan jenjang Strata 1 pada jurusan Teknik Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan Skripsi ini diharapkan oleh Penulis dapat memberikan manfaat yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
Diharapkan Penulis dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapatkan selama mengikuti pendidikan di Universitas AMIKOM Yogyakarta dalam bidang ilmu multimedia.
2. Bagi PT. Gagas Anagata Nusantara
Diharapkan dapat menjadi salah satu media promosi yang efektif dan efisien bagi PT. Gagas Anagata Nusantara untuk memperkenalkan produk kepada masyarakat luas.
3. Bagi Pembaca

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa yang ingin mengetahui bagaimana cara membuat sebuah media promosi menggunakan *3D Modelling* yang di implementasikan dengan *Augmented Reality Technology* dan menggunakan brosur sebagai media promosi

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan *3D Modelling* pada produk PT. Gagas Anagata Nusantara Ini akan diuraikan sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan atau observasi terhadap produk-produk PT. Gagas Anagata Nusantara untuk mendapatkan bentuk produk untuk pembuatan *3D Modelling*.

1.6.2 Metode Perancangan

Pada tahap ini akan dilakukan proses perancangan yang menggunakan metode perancangan terstruktur melalui tahapan pembuatan perencanaan, pembuatan konsep dan pembuatan program yang telah disesuaikan berdasarkan analisis kebutuhan produk.

1.6.3 Produksi

Pada tahap ini dilakukan proses eksekusi data yang akan diolah menjadi sebuah produk dimana disini adalah pembuatan *3D Modelling* pada produk PT. Gagas Anagata Nusantara, pembuatan aplikasi dan pembuatan brosur.

1.6.4 Implementasi

Penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan baru, untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung dilapangan secara nyata berdasarkan perencanaan yang sudah dibuat sebelumnya.

1.6.5 Evaluasi

Mengkaji suatu penelitian dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudahnya serta membandingkan dengan kondisi yang ada dengan ketetapan perencanaan yang ada. Evaluasi merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk memeriksa proses perjalanan program.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan laporan lebih terarah pada permasalahan dan tujuan maka dibuat dalam beberapa bab, yang di uraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas mengenai latar belakang produk, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan

penulisan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan Skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan landasan teori pada perancangan dan pembuatan media promosi yang akan dimulai dari konsep dasar multimedia, konsep pembuatan *3D Modelling*, konsep dasar pembuatan *Augmented Reality Technology* sampai tentang kebutuhan hardware dan software yang akan digunakan didalam pembuatan media promosi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan secara umum tentang objek yang akan digunakan yaitu PT. Gagas Anagata Nusantara .analisis kebutuhan produksi dan menjelaskan tahapan praproduksi hingga pembuatan aplikasi dan brosur.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tahapan-tahapan perancangan media promosi mulai dari tahap produksi hingga pasca produksi, tahap perancangan aplikasi dan pembuatan brosur, hingga pembahasan dalam penggunaan aplikasi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dikemukakan secara singkat kesimpulan, mencakup jawaban terhadap permasalahan penelitian, nilai lebih dan kelemahan dari penelitian yang dilakukan. Berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis, pengumpulan data dan hasil dari pembuatan media promosi yang dikerjakan, serta bagian penutup.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisikan tentang kajian pustaka yang dijadikan acuan dalam penelitian, yaitu semua sumber yang dikutip baik dari buku-buku, modul-modul, makalah-makalah, jurnal serta internet dan berfungsi sebagai referensi maupun panduan dalam pembuatan penyusunan laporan skripsi ini.

LAMPIRAN

Lampiran digunakan untuk memberikan keterangan lain yang berisikan data dan informasi untuk melengkapi dan menerangkan pokok bahasan dalam penulisan skripsi.