

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer sekarang ini merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar selalu ada di samping kehidupan manusia. Berbagai media yang sering digunakan manusia pada umumnya tidak lepas dari peran kemajuan teknologi. Multimedia merupakan salah satu cara interaksi manusia dengan computer melalui media gambar, teks, audio, video dan animasi sehingga informasi yang di sampaikan dapat lebih jelas dan menarik. Semakin berkembang pesatnya teknologi dengan sumberdaya yang semakin meningkat, maka kebutuhan informasi akan semakin banyak. Dengan demikian dalam penyampaian dan penyebaran informasi dengan menggunakan teknologi akan semakin diminati.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, muncullah teknologi realitas maya atau biasa disebut dengan virtual reality (VR). Virtual-Reality yaitu teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer. Namun, perkembangan memiliki cabang baru yang bahkan menyaingi virtual reality itu sendiri. Teknologi tersebut bernama Augmented Reality (AR). Prinsipnya secara umum menurut Ronald T. Azuma(1997:2) masih sama dengan virtual reality, yaitu bersifat interaktif, immersion (membenamkan/memasukkan), realtime, dan objek virtual biasanya berbentuk 3 dimensi. Namun kebalikan dari virtual

reality yang menggabungkan objek nyata(user) kedalam lingkungan virtual, augmented reality menggabungkan objek virtual padalingkungan nyata. Kelebihan utama dari Augmented reality dibandingkan Virtual reality adalah pengembangannya yang lebih mudah dan murah (Kauffman,2002:4).

Media informasi di CV. SOLOFOOD INDONUSA masih kurang menarik. Perusahaan ini akan menggunakan Company Profile untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas. Agar masyarakat tahu lebih dalam tentang perusahaan yang bergerak di bidang Cake And Bakery. Karena Company Profile merupakan salah satu media yang mendukung dalam penyampaian informasi yang efektif. Di dalam penyampaiannya, disertakan juga media gambar dan animasi yang bertujuan agar masyarakat luar atau perusahaan lain yang ingin bekerjasama dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat dan mendesain Company Profil sebagai media informasi dengan menggunakan Augmented Reality agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan jelas dan beda dengan yang lain (unik)?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunannya ini penulis akan membatasi pembahasannya:

1. Penelitian ini berpusat pada pembuatan company profile CV. SOLOFOOD INDONUSA berbasis multimedia flash Augmented Reality dengan Flartoolkit.
2. Obyek hanya meliputi 3 jenis kue.
3. Hardware yang digunakan adalah sebuah webcamp pada laptop.
4. Software yang digunakan adalah Adobe Flash, Adobe Photoshop, 3DS MAX 2009, FlashDevelop.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- Membuat aplikasi multimedia sebagai media informasi kepada masyarakat.
- Agar perusahaan tersebut dapat berkembang dengan baik.
- Sebagai syarat kelulusan bagi jenjang Strata-1 jurusan Teknik Informatika di STMIK-AMIKOM Yogyakarta

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- Sebagai sarana untuk memudahkan masyarakat agar lebih mengetahui tentang perusahaan ini.
- Membangun citra perusahaan menjadi lebih baik.
- Memperoleh gelar sarjana computer (S.Kom).

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini meliputi beberapa bab, yang akan diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang melandasi penelitian ini.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas mengenai analisis sistem, kelayakan sistem, perancangan aplikasi.

### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Pada bagian ini dijelaskan realisasi aplikasi yang telah dirancang.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan terhadap aplikasi yang dibuat berdasarkan dari analisa yang telah dilakukan serta saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.