

**ANALISIS PEMBUATAN INTERACTIVE MARKETING
PRODUK BAKERY DAN BEVERAGES BERBASIS
AUGMENTED REALITY DI TOKO MOMIKIYA SLEMAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat sarjana Program
Studi Sistem Informasi



Disusun oleh

Dian Briliano Adhamsyah

19.12.1146

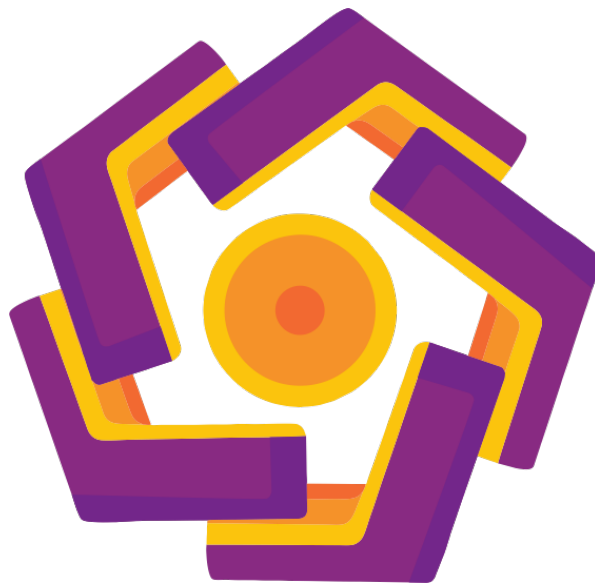
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**ANALISIS PEMBUATAN INTERACTIVE MARKETING
PRODUK BAKERY DAN BEVERAGES BERBASIS
AUGMENTED REALITY DI TOKO MOMIKIYA SLEMAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat sarjana Program
Studi Sistem Informasi



Disusun oleh

Dian Briliano Adhamsyah

19.12.1146

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS PEMBUATAN INTERACTIVE MARKETING PRODUK
BAKERY DAN BEVERAGES BERBASIS AUGMENTED REALITY DI
TOKO MOMIKIYA SLEMAN YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Dian Briliano Adhamsyah
19.12.1146

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 April 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kuwniawan, M.Kom
NIK. 190302270

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS PEMBUATAN INTERACTIVE MARKETING PRODUK
BAKERY DAN BEVERAGES BERBASIS AUGMENTED REALITY DI
TOKO MOMIKIYA SLEMAN YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Dian Briliano Adhamsyah

19.12.1146

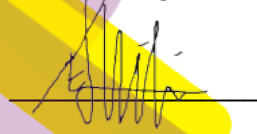
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 3 April 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231



Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 April 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Dian Briliano Adhamsyah

NIM : 19.12.1146

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Analisis Pembuatan Interactive Marketing Produk Bakery dan Beverages Berbasis Augmented Reality di Toko Momikiya Sleman Yogyakarta

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 3 April 2023

Yang Menyatakan,



Dian Briliano Adhamsyah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur selalu tercurahkan kepada Ilahi Rabbi Allah Swt. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyusun skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat dan para pengikutnya seluruh umat Islam. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur hanya milik Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua, yang selalu memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang tanpa henti. Tanpa dukungan dan bimbingan mereka, penulis tidak akan mampu menyelesaikan pendidikan dan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, keselamatan, dan kebahagiaan yang berlimpah pada mereka.
3. Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada dosen pembimbing, Bapak Mei P Kurniawan, M. Kom. yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini. Dosen pembimbing telah membantu penulis untuk mengembangkan ide dan wawasan, serta memberikan pandangan yang kritis dan konstruktif untuk memperbaiki skripsi ini. Penulis sangat berterima kasih atas waktu dan usahanya yang telah diberikan.

Terakhir, penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan berkah dan kesuksesan pada kita semua.

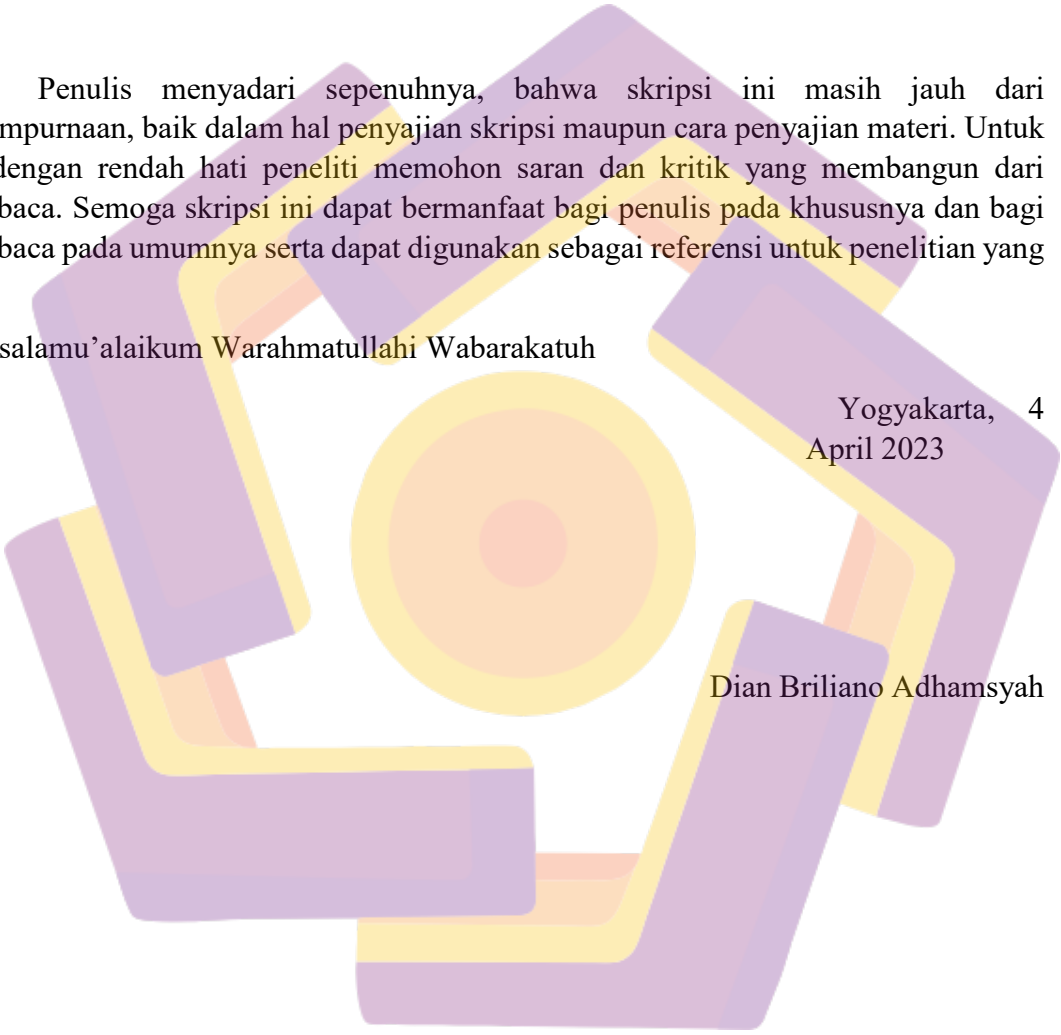
KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, peneliti masih diberikan kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata 1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta dan meraih gelar Sarjana Komputer (S. Kom) Pembuat skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dari segi materi dan spiritual. Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, M.M., selaku rector Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, saran, bantuan dan bimbingan dalam menyelesaikan naskah skripsi ini.
3. Hanif Al Fatta, S. Kom., M. Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Anggit Dwi Hartanto M. Kom selaku ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman, terimakasih semua jasa Bapak dan Ibu sekalian.
6. Orang tua yang tidak pernah lelah dalam memberikan dukungan restu dan do'anya.
7. Teman-teman dan sahabat yang telah memberikan semangat, motivasi dan bantuan dalam pengerjaan skripsi ini
8. Seluruh staff karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang banyak membantu kelancaran segala aktivitas dan administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu sampai selesainya penyusunan skripsi ini yang tentunya sangat berharga dan tidak bisa disebutkan satu persatu.



Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dalam hal penyajian skripsi maupun cara penyajian materi. Untuk itu dengan rendah hati peneliti memohon saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya serta dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang lain.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

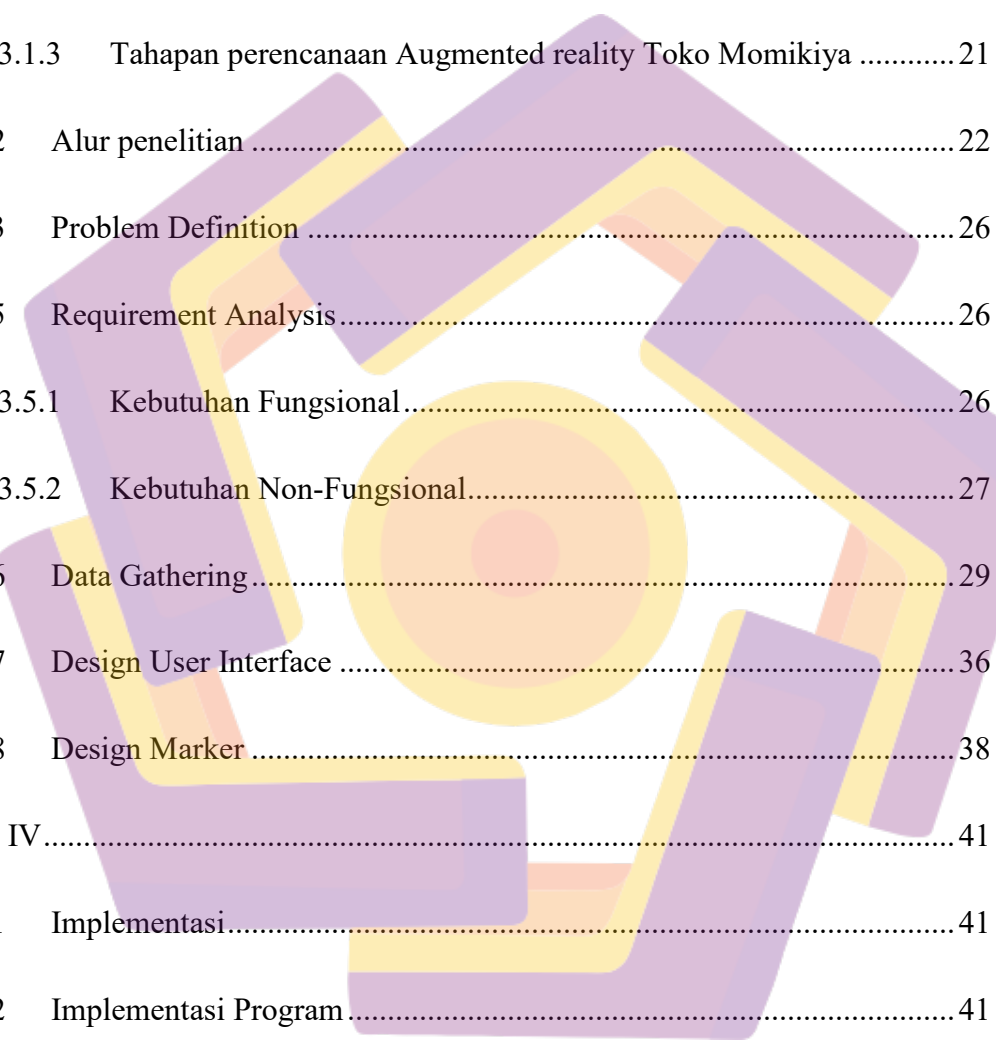
Yogyakarta, 4
April 2023

Dian Briliano Adhamsyah

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi.....	iv
Halaman Persembahan.....	v
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Intisari.....	xvii
Abstrak.....	xviii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis.....	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing.....	5

1.6	Sistematika Penulisan	6
BAB II		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Dasar Teori	9
2.2.1	Definisi Augmented Reality	9
2.2.2	Marker	10
2.3	Metode Analisis	11
2.3.1	Problem Definition	11
2.3.2	Requirement Analysis	12
2.3.3	Data Gathering.....	13
2.4	Metode Perancangan.....	15
2.4.1	UML Design.....	15
2.4.2	UI Design.....	16
2.4.3	Design Architecture.....	17
2.5	Application Development.....	18
2.5.1	Application Design.....	19
2.6	Metode Testing	20
BAB III.....		21



3.1	Tinjauan Umum	21
3.1.1	Augmented Reality	21
3.1.2	Toko Momikiya	21
3.1.3	Tahapan perencanaan Augmented reality Toko Momikiya	21
3.2	Alur penelitian	22
3.3	Problem Definition	26
3.5	Requirement Analysis	26
3.5.1	Kebutuhan Fungsional	26
3.5.2	Kebutuhan Non-Fungsional	27
3.6	Data Gathering	29
3.7	Design User Interface	36
3.8	Design Marker	38
BAB IV	41
4.1	Implementasi	41
4.2	Implementasi Program	41
4.3	Pembuatan Marker	42
4.4	Pembuatan Button User Interface	42
4.4.1	Pembuatan Button Command	42

4.4.2	Pembuatan Button Sosial Media.....	43
4.5	Pembuatan Konten.....	45
4.6	Pembuatan License Key.....	48
4.7	Pembuatan Database.....	48
4.8	Pembuatan Kode.....	49
4.8.1	Pembuatan Action Script UserInterfaceButtons.....	50
4.8.2	Action Script UrlOpener.....	50
4.9	Pembuatan Augmented Reality.....	51
4.9.1	Persiapan Pembuatan.....	51
4.9.2	Pembuatan Scene0.....	56
4.9.3	Pembuatan Scene1 - Scene7.....	59
4.9.4	Menggabungkan Scene.....	61
4.9.5	Build Aplikasi.....	61
4.9.6	Tampilan Aplikasi.....	63
4.10	Pengujian Aplikasi.....	65
4.11	Penilaian Objek.....	73
BAB V	74
5.2	Saran.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Wawancara	23
Tabel 3.2 Kebutuhan Non fungsional	27
Tabel 3.3 Gambar Produk	31
Tabel 4.1 Button Command	42
Tabel 4.2 Sosial Media	43
Tabel 4.3 Gambar Produk	45
Tabel 4.4 List Scene	59
Tabel 4.5 Bobot Nilai Jawaban	65
Tabel 4.6 Data Jawaban Kuisiner	65

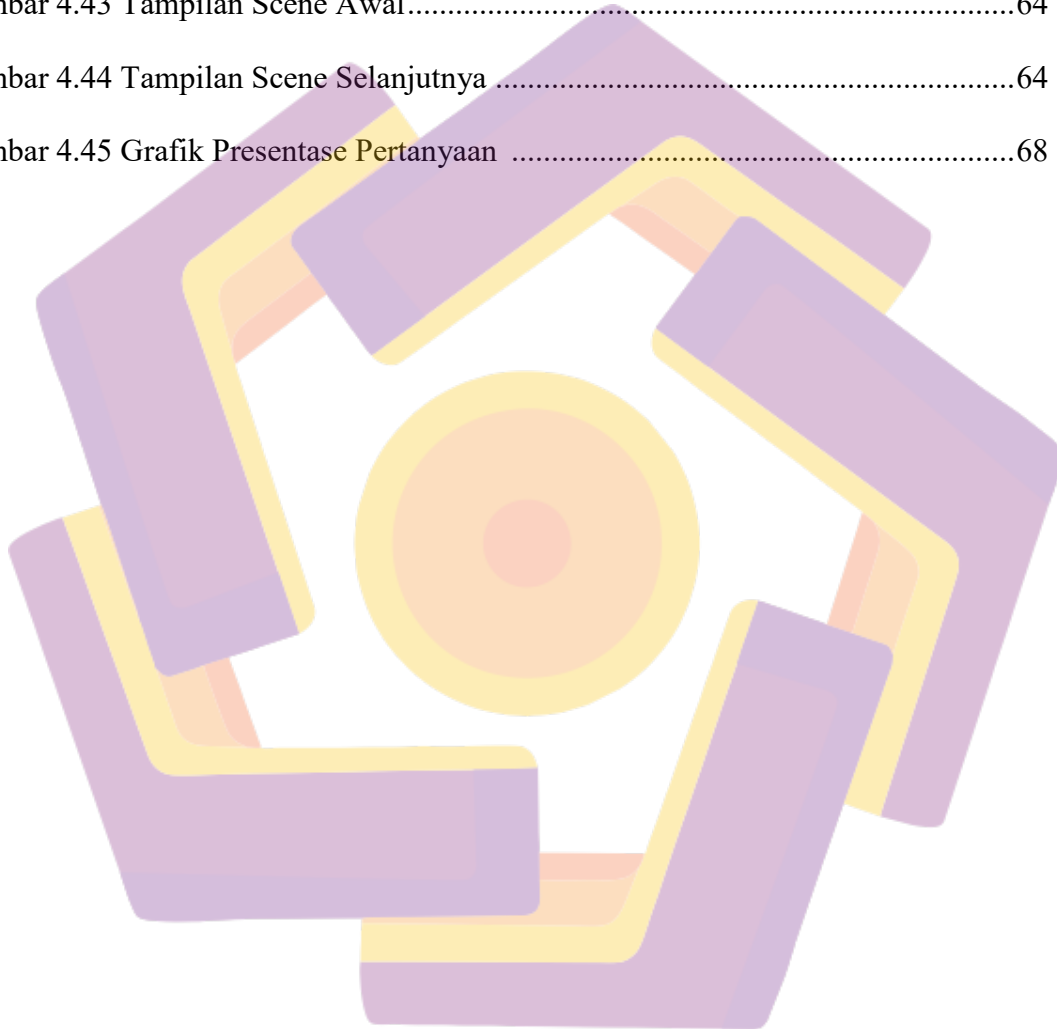
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Alur Augmented Reality	1
Gambar 2.2 Metode Tahapan Development.....	1
Gambar 2.3 Contoh Sequence Diagram	1
Gambar 2.4 Contoh Design User Interface	1
Gambar 2.5 Contoh Design Architecture	1
Gambar 2.6 Contoh Design Architecture	1
Gambar 3.1 Tahapan perencanaan Augmented Reality	1
Gambar 3.2 Alur Penelitian	1
Gambar 3.3 Rumah Produksi Momikiya	29
Gambar 3.4 Lokasi Produksi Momikiya.....	30
Gambar 3.5 Creamy Chocolate	31
Gambar 3.6 Palmia Coffe	31
Gambar 3.7 Matcha Latte	31
Gambar 3.8 Thai Tea	32
Gambar 3.9 Cinnamon Rolls	32
Gambar 3.10 Fudgy Brownies	32
Gambar 3.11 Roti Sobek	33
Gambar 3.12 Croffle	33

Gambar 3.13 Donut	34
Gambar 3.14 Birthday Cake	34
Gambar 3.15 Pizza	34
Gambar 3.16 Sale Pisang	35
Gambar 3.17 Keripik Pisang	35
Gambar 4.1 Logo Momikiya	41
Gambar 4.2 Marker	41
Gambar 4.3 Pembuatan Button	42
Gambar 4.4 Next Button	43
Gambar 4.5 Previous Button	43
Gambar 4.6 Button Social Media	44
Gambar 4.7 Instagram	44
Gambar 4.8 Grab	44
Gambar 4.9 Gojek	44
Gambar 4.10 Produk Minuman	46
Gambar 4.11 Cinnamon Rolls	46
Gambar 4.12 Produk Roti.....	46
Gambar 4.13 Pizza	47
Gambar 4.14 Brownies	47
Gambar 4.15 Kue.....	47
Gambar 4.16 Keripik	47
Gambar 4.17 License Key Vuforia	48

Gambar 4.18 Database Vuforia	49
Gambar 4.19 ActionScript UserButton	50
Gambar 4.20 ActionScript UrlOpener	51
Gambar 4.21 Tipe Tekstur	52
Gambar 4.22 Asset Unity	52
Gambar 4.23 Memasukan License Key.....	53
Gambar 4.24 Memastikan ARCamera.....	54
Gambar 4.25 Memilih Image Target	55
Gambar 4.26 Mulai Pengerjaan	56
Gambar 4.27 Kebutuhan Scene 0	56
Gambar 4.28 Memilih Desain Button	57
Gambar 4.29 Memilih Script Button	57
Gambar 4.30 Menggunakan Script Ubah Scene	58
Gambar 4.31 Scene 0.....	59
Gambar 4.32 Scene 1	59
Gambar 4.33 Scene 2	60
Gambar 4.34 Scene 3.....	60
Gambar 4.35 Scene 4	60
Gambar 4.36 Scene 5.....	60
Gambar 4.37 Scene 6.....	60
Gambar 4.38 Scene 7	61
Gambar 4.39 Gabung Scene	61

Gambar 4.40 Build Setting	62
Gambar 4.41 Ubah Nama	62
Gambar 4.42 Build Aplikasi	63
Gambar 4.43 Tampilan Scene Awal.....	64
Gambar 4.44 Tampilan Scene Selanjutnya	64
Gambar 4.45 Grafik Presentase Pertanyaan	68



INTISARI

Perkembangan teknologi pada saat ini memasuki berbagai macam kebutuhan hidup manusia. Hal ini, menjadi sebuah tantangan untuk meningkatkan pemanfaatan dalam penggunaan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi tersebut adalah Augmented Reality (AR). AR adalah sebuah teknologi yang memiliki kemampuan untuk dapat memadukan antara konten digital yang dibuat dengan menggunakan komputer dengan dunia nyata. Di dalam penggunaannya, AR membutuhkan kamera digital yang dijadikan sebagai alat untuk menampilkan visualisasi baik berbentuk 2D maupun 3D dengan penerapan marker atau markerless sebagai media untuk melakukan proses scanning. Sehingga dengan bantuan AR, kita dapat memanfaatkannya untuk memvisualisasikan berbagai macam unsur pada bidang kehidupan. Salah satunya bidang pemasaran. Pemasaran merupakan bagian dari kegiatan usaha untuk melakukan komunikasi kepada pelanggannya sehingga akan dapat mencapai tujuan yang dimiliki oleh sebuah kegiatan usaha. Secara umum, bagian dari pemasaran akan memperlihatkan produk, penentuan terhadap harga dari sebuah produk atau jasa hingga membuat sebuah perkataan yang mampu menarik pelanggan untuk membeli produk atau menggunakan jasa yang ditawarkan.

Kata Kunci: Produk, Teknologi, Pemasaran, Augmented Reality, Usaha

ABSTRACT

The development of technology at this time enters the various needs of human life. This, becomes a challenge to increase utilization in the use of technology. One of the uses of this technology is Augmented Reality (AR). AR is a technology that has the ability to combine digital content created using computers with the real world. In its use, AR requires a digital camera that is used as a tool to display visualizations in the form of 2D and 3D with the application of markers or markerless as media for the scanning process. So with the help of AR, we can use it to visualize various elements in the field of life. One of them is marketing. Marketing is part of business activities to communicate with customers so that they will be able to achieve the goals of a business activity. In general, part of marketing will show the product, determine the price of a product or service to make a word that is able to attract customers to buy the product or use the services offered.

Keywords: *Product, Technology, Marketing, Augmented Reality, Business*

