

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini telah 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)*. Dalam buku *Emerging Technologies of Augmented Reality: Interfaces and Design* (Haller, Billinghurst, dan Thomas, 2006) AR adalah sebuah teknologi yang memiliki kemampuan untuk dapat memadukan antara konten digital yang dibuat dengan menggunakan komputer dengan dunia nyata [1]. 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. Berdasarkan buku *Marketing Management* edisi 14 (Kotler dan Keller, 2012) Pemasaran adalah tentang mengidentifikasi dan memenuhi kebutuhan manusia dan sosial [2]. 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. Oleh karena itu, kegiatan usaha dengan pemasaran merupakan sebuah hal yang dimana tidak akan dapat dipisahkan.

Berdasarkan data Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (KemerkopUKM) bulan Maret 2021, jumlah UMKM mencapai 64,2 juta dengan kontribusi terhadap Produk Domestik Bruto sebesar 61,07 persen atau senilai Rp8.573,89 triliun [3]. Salah satunya adalah UMKM di daerah Kabupaten Sleman, Yogyakarta yaitu Toko Momikiya. Toko Momikiya awalnya berdiri karena hobi pemilik usaha, untuk mengisi waktu luang sebagai ibu rumah tangga. Dari hobi tersebut kemudian pemilik ingin meneruskannya sebagai pekerjaan yang bisa menghasilkan sesuatu.

Produk yang diproduksi oleh Toko Momikiya adalah produk bakery dan beverages yang dibuat handmade dan fresh. Akan tetapi, ketika peneliti melakukan survei pada Toko Momikiya, peneliti menemukan sebuah masalah pada rendahnya tingkat kegiatan pemasaran yang dilakukan oleh pemilik Toko Momikiya dikarenakan diperlukan biaya untuk melakukan kegiatan pemasaran seperti mencetak brosur dan pamflet, dan hal tersebut masih belum dapat dilakukan dikarenakan faktor pendanaan yang dimiliki oleh pemilik. Hal tersebut membuat produk yang ditawarkan oleh Toko Momikiya masih belum mampu untuk dikenal oleh pelanggan.

Oleh karena itu, dengan berbagai macam penjelasan yang ada, peneliti melihat adanya peluang penerapan sebuah metode pemasaran yang dapat menekan biaya pemasaran namun mampu meningkatkan visibilitas merek dari produk yang dimiliki oleh Toko Momikiya. Maka dari itu, peneliti mengangkat judul “Analisis Pembuatan *Interactive Marketing* Produk *Bakery* dan *Beverages* Berbasis *Augmented Reality* di Toko Momikiya Sleman Yogyakarta”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : “*Bagaimana menerapkan augmented reality sebagai media pemasaran agar mampu meningkatkan visibilitas merek dan mengurangi beban biaya pemasaran pada Toko Momikiya?*”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi berisi katalog produk, detail dan kontak Toko Momikiya.
2. Aplikasi tidak dapat melakukan pelayanan jual-beli produk.
3. Uji kelayakan yang dilakukan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada customer Toko Momikiya.
4. Peneliti memiliki asumsi bahwa data yang diberikan oleh pengguna adalah data yang valid.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Menjadi media promosi dan meningkatkan visibilitas merek yang dimiliki oleh Toko Momikiya.
2. Sebagai sebuah media promosi yang tidak memerlukan biaya untuk Toko Momikiya.
3. Mengetahui tingkat efektivitas dari penggunaan *augmented reality* sebagai sebuah media promosi interaktif dalam melakukan kegiatan pemasaran.
4. Melakukan pemenuhan terhadap syarat kelulusan dari program Strata I Program Studi Sistem Informasi pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penyusunan laporan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian, peneliti memerlukan beberapa metode, yaitu adalah :

1. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan cara melakukan komunikasi dengan pemilik dari Toko Momikiya

## 2. Metode Literatur

Metode literatur dilakukan dengan cara menggunakan berbagai macam referensi yang ada seperti buku dan jurnal yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dibuat.

## 3. Metode Kuesioner

Metode kuesioner dilakukan untuk mencari fakta terhadap hipotesis yang dibuat kepada responden, baik itu nilai, saran dan masukan yang dimana pada kemudian akhir akan menjadi sebuah bahan evaluasi.

### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode hipotesis statistik sampling aksidental.

### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang diterapkan oleh peneliti didasarkan pada *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* oleh D. Adrianto, F. A. Luwinda dan V. YesMaya (2016) dimana rancangan pada tahapan *desain* mencakup : *UML design, UI design, dan Design Architecture.*

### 1.5.4 Metode Pengembangan

Untuk metode pengembangan mencakup : *Application Development dan Coding.*

### **1.5.5 Metode Testing**

Tahapan MDLC selanjutnya yaitu *Application testing* dan *Application Evaluation*. Metode *testing* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *user acceptance test*.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Pada penyusunan penelitian ini agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian bab-bab sebagai berikut :

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan tentang perbandingan dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan tinjauan pustaka.

#### **BAB III: METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan di dalam melakukan analisis pembuatan aplikasi.

#### **BAB IV: IMPLEMENTASI DAN ANALISIS PENGUJIAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai implementasi dan hasil dari analisis yang telah dilakukan dalam pengujian.

#### **BAB V: PENUTUP**

Bab ini adalah bagian akhir dari penulisan penelitian yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan penelitian.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berikan tentang buku dan jurnal yang dimana digunakan untuk menjadi sumber dalam referensi penulisan penelitian.

