

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

“Ritel” atau “Retail” merupakan usaha di bidang perniagaan dalam jumlah kecil kepada pengguna akhir[1]. Atau secara harfiah, Ritel merupakan pedagang yang menjual barang dagangannya kepada konsumen dalam skala pengecer. Seiring dengan perkembangan zaman, Di dalam dunia ritel terjadi persaingan bisnis sangat ketat. Tuntutan dari kondisi internal maupun kondisi eksternal perusahaan yang akan di hadapi, Membuat Para pelaku bisnis Ritel harus selalu siap dan tanggap dalam menghadapi segala permasalahan yang ada. Pada tahun 2023, Sesuai yang diproyeksikan oleh Asosiasi Pengusaha Ritel Indonesia (Aprindo) bahwa penjualan Ritel mengalami pertumbuhan mencapai angka 4% sampai 4,5%.

Perilaku konsumen dalam berbelanja sangat dipengaruhi oleh Perubahan Sosial Budaya serta Perkembangan Teknologi Telekomunikasi. Pada Konsumen Ritel, juga terjadi perubahan perilaku konsumen. Untuk dapat bersaing, Pelaku bisnis harus memiliki keunggulan keunggulan kompetitif. Toko ritel modern diminati, karena terjadi pergeseran minat konsumen dalam berbelanja dari pasar tradisional ke pasar modern[2].

Banyaknya pemain baru yang memanfaatkan peluang diatas untuk ikut terjun dalam dunia ritel. Di Indonesia banyak sekali toko ritel yang mudah ditemukan, mulai dari perkotaan bahkan hingga pelosok desa. Para Pelaku bisnis ritel harus meningkatkan daya saingnya dikarenakan banyaknya Kompetitor dalam bisnis ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu penerapan teknologi AR. Augmented Reality atau yang dikenal dengan (AR) merupakan sebuah Teknologi yang mana sistem kerjanya menggabungkan objek nyata dengan objek virtual. Adapun Teknologi (AR) ini sendiri dapat diimplementasikan di berbagai bidang, salah satunya perdagangan atau pemasaran.

Toko Pojok Pak Roni adalah toko ritel yang bergerak dalam penjualan kebutuhan konsumsi rumah tangga. Toko Pojok Pak Roni beralamat di Jalan

Dandang Gendis Desa Doko Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Toko Pojok Pak Roni didirikan pada tahun 2000. Awal didirikannya Toko ini hanya melayani penjualan Beras dan Jagung. Kemudian seiring perkembangan waktu dan permintaan konsumen, toko ini menjual berbagai macam Sembako diantaranya beras, minyak, susu, gula, garam, gas Elpiji dan berbagai barang konsumsi lainnya. Sejak 20 tahun berdiri, toko ini telah menunjukkan kemajuan dan eksistensinya dengan bertambah dan semakin lengkapnya barang yang dijual.

Pembelian pada toko pojok pak roni dilayani oleh 4 orang yang mana 2 owner sebagai kasir dan 2 karyawan sebagai pramuniaga. Seringkali dikarenakan banyaknya konsumen menyebabkan antrian panjang. Beberapa antrian disebabkan oleh konsumen yang kebingungan dalam menentukan barang yang ingin dibeli. Dengan contoh Pak X datang ke toko pojok pak roni untuk membeli produk minyak goreng. tetapi karena banyaknya pilihan merk minyak goreng, Pak X mengalami kebingungan dalam menentukan minyak yang ingin dibeli.

Beberapa upaya yang harus diperhatikan salah satunya dengan meningkatkan kualitas pelayanan karena pelayanan mempengaruhi Kepuasan dan Loyalitas konsumen[3]. Solusi yang dapat dilakukan yaitu membuat katalog digital berbasis Augmented Reality agar membantu pelanggan dalam menentukan pilihan dengan melihat E – Katalog Top Sale dan tidak perlu antri untuk sekedar bertanya kepada pegawai toko.

Pembuatan katalog digital berbasis AR akan menggunakan Teknik marker base tracking yang mana markernya menggunakan katalog cetak. Untuk pengoperasian aplikasi ini, user dapat mengarahkan kamera smartphone kepada katalog cetak. Setelah marker terdeteksi, aplikasi akan menampilkan bentuk barang dengan ukuran 1:1 disertai Suara Interaktif yang berisi tentang informasi barang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Bagaimanakah proses membangun E – Katalog Toko Pojok Pak Roni berbasis Augmented Reality untuk membantu pelanggan

mengenali barang dan meningkatkan pelayanan?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan katalog digital menggunakan Teknologi AR (Augmented Reality) dengan memanfaatkan filter instagram untuk penggunaannya.
2. Teknik marker base tracking diimplementasikan dalam pembuatan katalog digital dan Bentuk yang akan ditampilkan dalam aplikasi ini berupa 3D Model.
3. Pembuatan katalog digital hanya akan menampilkan 3 jenis item yaitu Mie Instan kemasan karton, Beras kemasan 5kg, dan minyak goreng kemasan karton. sedangkan Setiap item hanya akan dibuat 2 - 3 Brand yang sering dibeli oleh konsumen.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan katalog digital adalah Spark AR, Adobe Illustrator, serta Blender.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan peneliti diatas, maka peneliti dapat membuat Tujuan Penelitian sebagai berikut

1. Peneliti dapat membuat Filter Instagram E – Katalog Toko Pojok Pak Roni berbasis Augmented Reality dengan Baik.
2. Peneliti dapat membuat Filter Instagram E – Katalog Toko Pojok Pak Roni yang dapat membantu Pelanggan mengenali barang yang tersedia di Toko Pojok Pak Roni.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian bagi peneliti adalah sebagai bekal bagi penelitian selanjutnya dalam membuat Sistem Katalog Digital pada Toko Ritel serta mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang di dapat peneliti selama mengikuti masa studi di Universitas.

Manfaat bagi Universitas supaya Universitas dapat mengabdikan diri

kepada Masyarakat dengan melalui penelitian ini.

Sedangkan Manfaat penelitian ini bagi Toko Pojok Pak Roni adalah dapat terbantu dalam menyelesaikan masalah yang terjadi di toko tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan sistematika penulisan ini bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami gambaran secara urut dalam membuat laporan skripsi ini. Berikut merupakan gambaran sistematika penulisan pada penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama berisi tentang penjelasan dari latar belakang masalah pada penelitian, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab kedua berisi tentang penjelasan teori – teori secara mendalam berupa definisi atau model – model yang berhubungan langsung dengan ilmu dan masalah penelitian yang diangkat.

BAB III METODE PENELITIAN

Alat dan Bahan yang digunakan dalam penelitian akan dibahas dalam bab tiga. Didalam bab ini juga akan membahas tentang alur proses penelitian mulai pengumpulan data, perencanaan, pembuatan atau implementasi, pengujian, dan finishing.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab empat berisi implementasi dan pengujian dari rancangan katalog digital berbasis Augmented Reality yang dibangun menggunakan Spark AR, Adobe Illustrator, serta Blender.

BAB V PENUTUP

kesimpulan dan saran dari isi yang telah dijelaskan pada bab - bab sebelumnya akan dijelaskan pada bab ini sehingga bab ini merupakan akhir

pembahasan dari skripsi ini, yang dapat digunakan sebagai studi perbandingan dan bekal yang nantinya dapat digunakan penelitian selanjutnya.

