

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cafe Gubug Lor Ndeso merupakan tempat makan yang menyajikan cita rasa makanan khas Jawa. Cafe ini berlokasi di Jalan Kaliurang, Purworejo, Pakem, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Selain menawarkan jasa catering, Cafe ini menawarkan fasilitas sewa untuk acara pesta pernikahan, ulang tahun, meeting, dan lainnya. Dengan promosi yang baik diharapkan calon konsumen dapat mengetahui restorannya dan jasa yang ditawarkan. Pemilik Cafe Gubug Lor Ndeso ini menampung beberapa keluhan dari calon konsumen yang akan menyewa cafe yang menilai media promosi Cafe Gubug Lor Ndeso kurang efisien. Karena lokasinya yang jauh dari perkotaan, konsumen harus menempuh jarak jauh untuk datang langsung ke cafe untuk memastikan kesesuaian fasilitas dan pelayanan yang ditawarkan dengan kebutuhan sewa. Hal tersebut menimbulkan kekhawatiran pemilik cafe akan kehilangan konsumen jasa sewanya. Oleh karena itu perlu adanya inovasi media promosi di cafe tersebut untuk menunjang pelayanan dan meningkatkan kepuasan konsumen.

Penggunaan media promosi dengan multimedia mempunyai daya tarik untuk menarik minat konsumen. Media promosi interaktif merupakan inovasi yang baik untuk memberikan informasi pada konsumen tentang Cafe Gubug Lor Ndeso. Aplikasi didalamnya mempunyai desain yang menarik. Dengan dikombinasikan menggunakan *Augmented Reality (AR)* yang merupakan teknologi yang dapat menampilkan objek dalam bentuk 3D sehingga teknologi

tersebut dapat digunakan sebagai media untuk mengetahui desain bangunan dari Cafe Gubug Lor Ndeso.

Berdasarkan latar belakang maka penulis berencana untuk membuat sebuah aplikasi dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality (AR)* menampilkan bangunan Cafe Gubug Lor Ndeso dalam bentuk 3D yang dijalankan di Smartphone dengan system android sebagai media promosi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka “ bagaimana merancang aplikasi *Augmented Reality* sebagai media promosi Cafe Gubug Lor Ndeso ?”.

1.3 Batasan Masalah

Guna memudahkan dalam penyusunan atau perancangan aplikasi yang dibuat, penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *Augmented Reality* hanya dapat dijalankan di smartphone yang memiliki fasilitas *platform android*. Berikut adalah versi android yang bisa digunakan di aplikasi ini :
 - a. Android 4.4 (KitKat)
 - b. Android 5.0 (Lollipop)
 - c. Android 6.0 (Marshmallow)
 - d. Android 7.0 (Nougat)
 - e. Android 8.0 (Oreo)
 - f. Android 9.0 (Pie)
 - g. Android 10

2. Aplikasi *Augmented Reality* yang dirancang hanya menampilkan objek desain bangunan Cafe Gubug Lor Ndeso dalam bentuk 3D dan beberapa fitur pendukung.
3. Aplikasi ini menggunakan katalog yang ada dalam brosur sebagai Markernya.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan media promosi ini adalah Unity3D, Vuforia, Autodesk 3D Max, Adobe Photoshop.
5. Penelitian ini sampai pada tahap pembuatan aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian membuat media aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android sebagai media promosi Cafe Gubug Lor Ndeso.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis
 - a. Sebagai bekal ilmu penulis untuk mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android.
 - b. Menambah pengetahuan tentang *Augmented Reality*
 - c. Sebagai sarana untuk menuangkan ide penulis pada aplikasi *Augmented Reality*.
2. Bagi mahasiswa

Sebagai referensi untuk mahasiswa dalam penyusunan skripsi mengenai pembuatan aplikasi *Augmented Reality* sebagai media promosi berbasis *android*
3. Bagi kalangan umum

Sebagai media inovasi di bidang digital marketing yang diharapkan menjadi bahan referensi untuk mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* yang sejenis.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penyusunan skripsi ini sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini antara lain

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan terhadap objek penelitian yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan terhadap bangunan cafe untuk membuat 3D nya.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan metode tanya jawab kepada narasumber untuk merumuskan dan menjelaskan data. Narasumber wawancara ini adalah pemilik dari Cafe Gubug Lor Ndeso.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara mempelajari teori-teori yang diperoleh dari buku, laporan maupun module untuk referensi dan pembandingan yang dijadikan sebagai landasan teori dalam pembuatan skripsi.

1.6.2 Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan beberapa model analisis untuk melengkapi data penelitian. Model Analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.6.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis ini dilakukan untuk mengembangkan aplikasi baru agar dapat memberikan fitur yang dibutuhkan saat ini oleh *user*. Analisis ini meliputi analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Analisis fungsional membahas informasi yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem, sedangkan analisis non-fungsional membahas kebutuhan sistem.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari *concept design, material collection assembly, testing, dan distribution*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab, adapun garis besar penulisan laporan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi penjelasan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar teori yang digunakan pada penelitian pengaruh aplikasi *Augmented Reality* sebagai media promosi di *cafe Gubuk Lor Ndeso*.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi objek dan ruang lingkup penelitian, sejarah perusahaan, analisis, metode pengumpulan data, data metode pengembangan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang implementasi sistem yang akan dibuat.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang ditujukan untuk perbaikan dari yang ada menjadi sistem yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

