

**ANALISIS PEMBUATAN *INTERACTIVE MARKETING* PRODUK
LOKAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* DI BUMDESMA
MENOREH TERPADU KULON PROGO YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Danny Rizky Pradana Dakhrisman

16.12.9561

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**ANALISIS PEMBUATAN *INTERACTIVE MARKETING* PRODUK
LOKAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* DI BUMDESMA
MENOREH TERPADU KULON PROGO YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Danny Rizky Pradana Dakhrisman

16.12.9561

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

i



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS PEMBUATAN *INTERACTIVE MARKETING* PRODUK
LOKAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* DI BUMDESMA
MENOREH TERPADU KULON PROGO YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danny Rizky Pradana Dakhrisman

16.12.9561

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Oktober 2019

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS PEMBUATAN *INTERACTIVE MARKETING* PRODUK
LOKAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* DI BUMDESMA
MENOREH TERPADU KULON PROGO YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danny Rizky Pradana Dakhrisman

16.12.9561

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Oktober 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Bety Wulan Sari, M.Kom.
NIK. 190302254



Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Oktober 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah ini dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 Agustus 2019

METERAI
TEMPEL

7D03BAEF934378115

6000
ENAM RIBU RUPIAH

Danny Rizky Pradana Dakhrisman

NIM. 16.12.9561

MOTTO

"No, I don't ever give up. I would have to be dead or completely incapacitated"

— Elon Musk

"A library outranks any other one thing a community can do to benefit its people.

It is a never failing spring in the desert."

— Andrew Carnegie

"Hanya ada 2 jenis anak muda di dunia. Mereka yang menuntut perubahan dan mereka yang menciptakan perubahan. Silakan pilih perjuanganmu." — Pandji

Pragiwaksono

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Terima kasih kepada Allah SWT atas segala kesabaran, kekuatan, ilmu serta pertolongan dengan memberikan beragam bantuan melewati nama dibawah ini. Penulis, memberikan segala rasa hormat, cinta, dan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Mamah, Papah, Monica dan Angel yang selalu menjadi motivasi didalam melakukan pengerjaan skripsi.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah mulai membimbing saya sejak awal perkuliahan di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan.
3. Pihak pengelola BUMDESMA Menoreh Terpadu, Ibu Sri Yulianti yang telah memberikan kesempatan untuk menjadi objek didalam penelitian.
4. OneContrakan, Maulvi, Adit, dan Putut yang telah memberikan masukan dan dukungan dalam proses pengerjaan skripsi.
5. Pengurus HIMMSI 2017/2018, yang telah membantu dengan memberikan berbagai macam demotivasi untuk memperlambat kelulusan.
6. Big Family HIMMSI khususnya Norma dan Mbak Sekar yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi.
7. Zhella Ley Kharismatara dan Hario Esti Aji Purbawinata yang telah meminjamkan laptopnya sehingga proses skripsi dapat berjalan lebih cepat.
8. Keluarga besar Sofyan Ismael dan Kai Amud atas doa dan dukungannya.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penelitian dengan judul “Analisis Pembuatan *Interactive Marketing* Produk Lokal Berbasis Augmented Reality di BUMDESMA Menoreh Terpadu Kulon Progo Yogyakarta” telah selesai dilakukan.

Dalam penyusunannya, skripsi yang dibuat merupan salah satu dari syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta dan menjadi sebuah bukti bahwa mahasiswa telah mampu menyelesaikan perkuliahan pada jenjang program Strata 1 dan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing peneliti didalam pembuatan skripsi.
4. Ibu Norhikmah, M.Kom selaku dosen wali yang telah membantu saya dalam permasalahan perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam proses perkuliahan

6. Seluruh keluarga besar peneliti, terutama kedua orang tua dan adik-adik serta sahabat yang selalu memberikan berbagai macam dukungan, semangat, motivasi, hingga doa yang diberikan kepada penulis.
7. Dan seluruh pihak yang penulis tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan seluruh dukungan baik dalam bentuk moril dan materil.

Peneliti sendiri memiliki kesadaran bahwa pembuatan skripsi yang dilakukan masih sangat banyak kekrangan dan kelemahan. Oleh karena itu, peneliti memeiliki harapan kepada semua pihak untuk dapat memberikan kritik dan masukan yang membangun guna menambah kesempurnaan skripsi ini. Akan tetapi, peneliti tetap memiliki harapan bahwa skripsi yang dibuat memiliki manfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 22 Oktober 2019

Penulis,

Danny Rizky Pradana Dakhrisman

16.12.9561

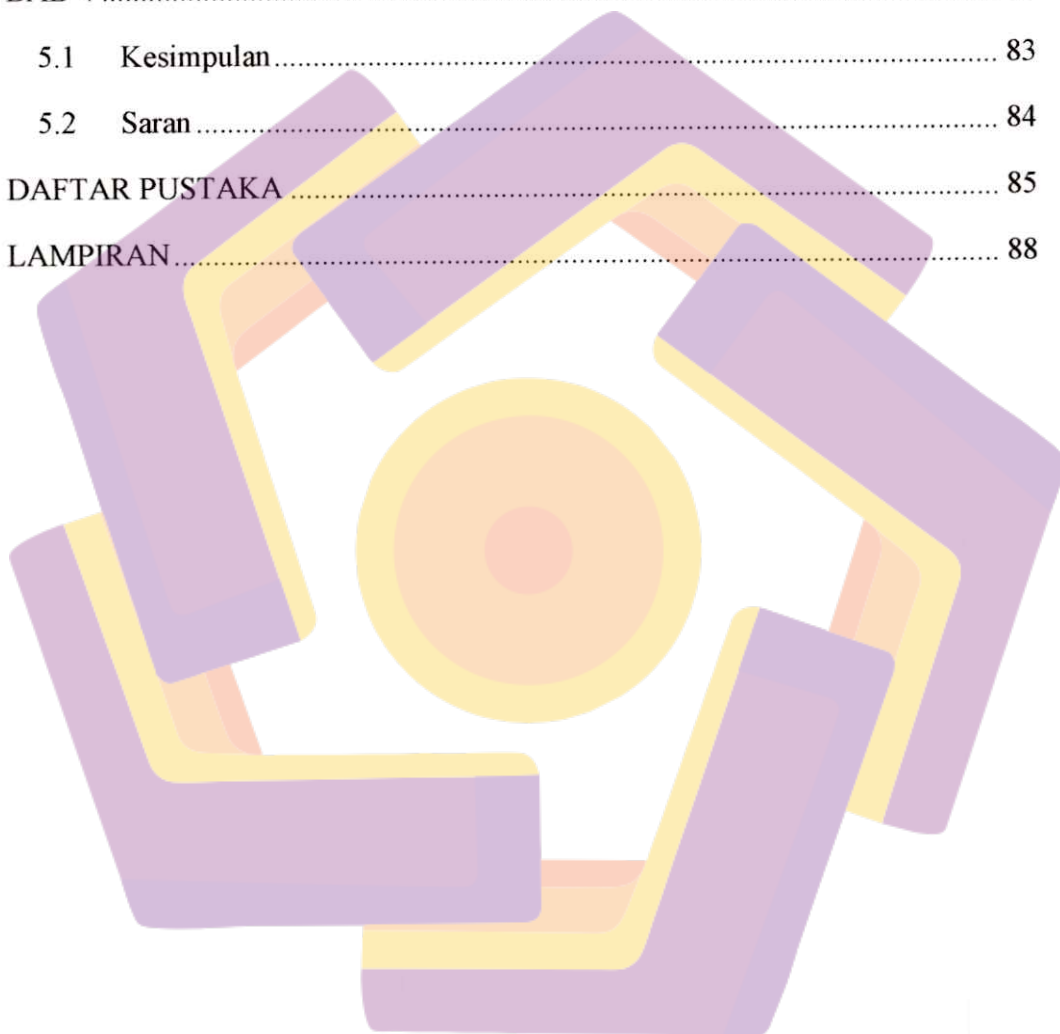
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
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.....	8

2.1	Tinjauan Pustaka	8
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	12
2.4	Metode Perancangan	13
2.4.1	UML Design	14
2.4.2	UI Design	15
2.4.3	Design Architecture	16
2.5	Application Development.....	16
2.5.3	Application Design.....	17
2.5.4	Blender	18
2.6	Metode Testing.....	18
BAB III		19
3.1	Tinjauan Umum.....	19
3.1.1	Augmented Reality.....	19
3.1.2	Badan Usaha Milik Desa Bersama Menoreh Terpadu.....	19
3.1.3	Tahapan perencanaan Augmented reality Menoreh terpadu.....	19
3.2	Analisis Sistem	21
3.2.1	Strength	22
3.2.2	Weaknesses	22
3.2.3	Opporunities.....	23
3.2.4	Threat	23
3.3	Alur penelitian	23
3.4	Problem Analysis	24

3.5	Problem Definition	28
3.6	Requirement Analysis	28
3.6.1	Kebutuhan Fungsional	28
3.6.2	Kebutuhan Non-Fungsional	28
3.7	Data Gathering	31
3.8	Design User Interface	44
3.9	User Experience	46
3.10	Design Marker	47
BAB IV	49
4.1	Implementasi	49
4.2	Application Development	49
4.3	Pembuatan Marker	50
4.4	Pembuatan Button User Interface	52
4.4.1	Pembuatan Button Command	52
4.4.2	Pembuatan Button Sosial Media	53
4.5	Pembuatan Konten	55
4.6	Pembuatan License Key	58
4.7	Pembuatan Database	59
4.8	Pembuatan Kode	60
4.8.1	Pembuatan Action Script UserInterfaceButtons	60
4.8.2	Action Script UrlOpener	61
4.9	Pembuatan Produk 3D	61
4.10	Pembuatan Augmented Reality	63
4.10.1	Persiapan Pembuatan	63
4.10.2	Pembuatan Scene0	66
4.10.3	Pembuatan Scene1 - Scene7	69
4.10.4	Menggabungkan Scene	71

4.10.5	Build Aplikasi	72
4.10.6	Tampilan Aplikasi	74
4.11	Pengujian Aplikasi	74
4.12	Penilaian Objek	81
BAB V	83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	88



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	21
Tabel 3.2 Wawancara.....	25
Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Non-Fungsional	29
Tabel 3.4 Tabel Gambar Produk.....	33
Tabel 4.1 Button Command.....	53
Tabel 4.2 Button Media Sosial.....	54
Tabel 4.3 Gambar Produk.....	56
Tabel 4.4 Kemasan 3D Produk BUMDESMA Menoreh Terpadu	62
Tabel 4.5 List Scene.....	69
Tabel 4.6 Bobot Nilai Jawaban.....	75
Tabel 4.7 Data Jawaban Kuesioner Sebelum Diolah.....	75
Tabel 4.8 Data Jawaban Kuesioner Sebelum Diolah Dengan Persentase.....	76
Tabel 4.9 Data Jawaban Kuesioner Setelah Diolah.....	78

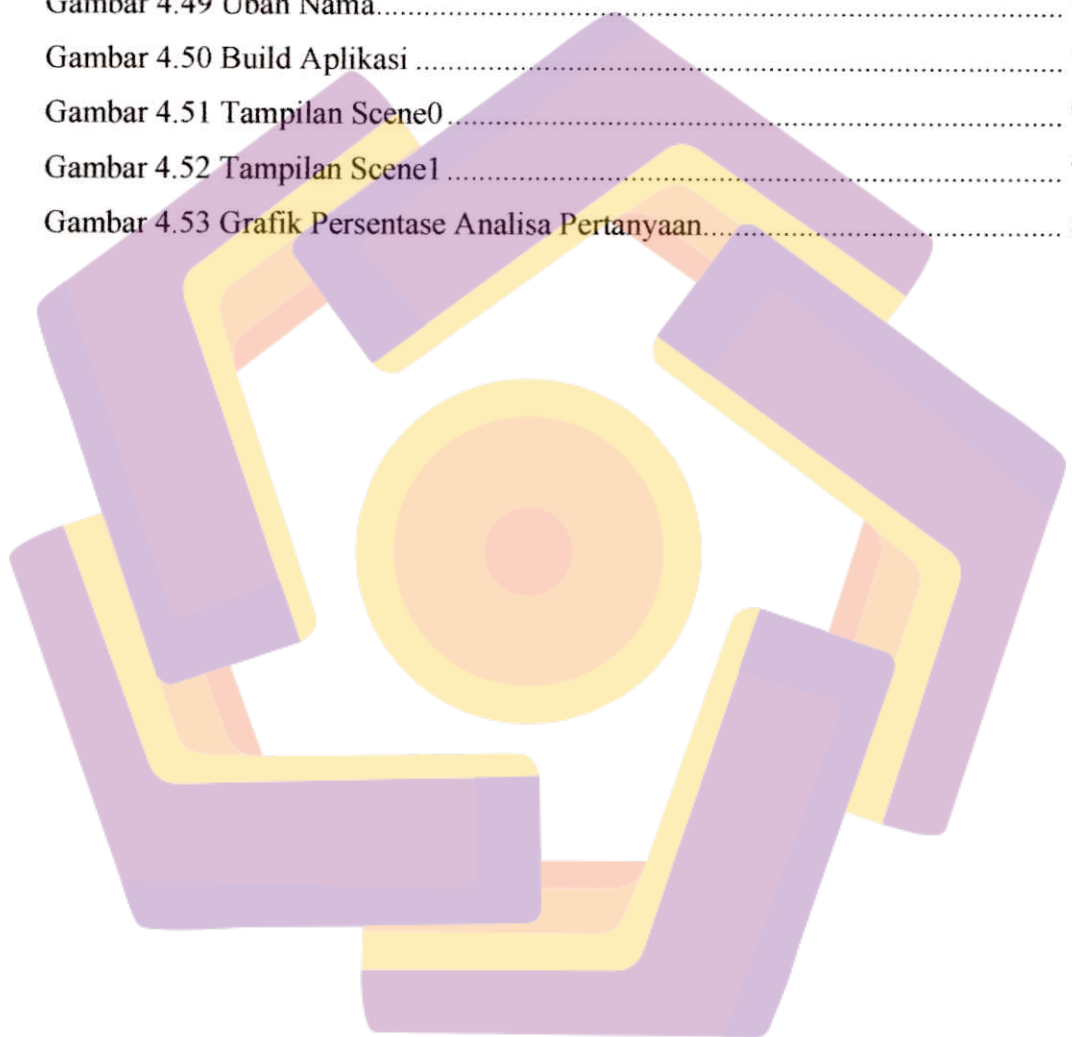
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Alur Augmented Reality	10
Gambar 2.2 Metode Tahapan Development	11
Gambar 2.3 Contoh Sequence Diagram	14
Gambar 2.4 Contoh Desain User Interface	15
Gambar 2.5 Contoh Design Architecture	16
Gambar 3.1 Tahapan Perencanaan Augmented Reality BUMDESMA Menoreh Terpadu	20
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	24
Gambar 3.3 Toko Swalayan dan Kafe BUMDESMA Menoreh Terpadu	32
Gambar 3.4 Lokasi BUMDESMA Menoreh Terpadu Pada Google Maps.....	32
Gambar 3.5 Jam Tangan Kayu.....	33
Gambar 3.7 Parfum.....	34
Gambar 3.8 Wondis Chocolate Drink & Coklat Batang Rasa Dark Choco.....	34
Gambar 3.9 Wondis Chocolate Drink & Coklat Batang Rasa Cabe.....	34
Gambar 3.10 Wondis Chocolate Drink & Coklat Batang Rasa Cabe.....	35
Gambar 3.11 Listua – Bahan Minuman Herbal	35
Gambar 3.12 Temu Lawak Instan.....	35
Gambar 3.13 Pati Garut Cap “Garut”	36
Gambar 3.14 Kecap Benguk	36
Gambar 3.15 Kopi Moka Menoreh – Robusta.....	36
Gambar 3.16 Kopi Moka Menoreh – Single.....	37
Gambar 3.17 Kopi Moka Menoreh – Arabika	37
Gambar 3.18 Kopi Suroloyo – Robusta	37
Gambar 3.19 Kopi Suroloyo – Biji Kopi Arabika	38
Gambar 3.20 Kopi Suroloyo – Bubuk Robusta	38
Gambar 3.21 Slondok	38
Gambar 3.22 Peyek Kacang Ijo	39
Gambar 3.23 Bola Bola Asam Manis Pepaya.....	39
Gambar 3.24 Peyek Pare.....	39
Gambar 3.25 Stik Lele Semagung	40

Gambar 3.26 Teh Suroloyo – Daun Kering	40
Gambar 3.27 Teh Suroloyo – Kantung	40
Gambar 3.28 Keripik.....	41
Gambar 3.29 Keripik Terong.....	41
Gambar 3.30 Egg Roll Suweg.....	41
Gambar 3.31 Peyek Kacang.....	41
Gambar 3.32 Keripik.....	42
Gambar 3.33 Peyek Kedelai Hitam.....	42
Gambar 3.34 Peyek Lombok.....	42
Gambar 3.35 Keripik Pegagan.....	43
Gambar 3.36 Keripik Nasi.....	43
Gambar 3.37 Peyek Putri Malu.....	43
Gambar 3.38 Keripik Purun.....	44
Gambar 3.39 Sketsa User Interface Dengan Desain Melingkar	45
Gambar 3.40 Sketsa User Interface Dengan Desain Baris.....	45
Gambar 3.41 Sketsa User Interface Dengan Desain Galeri.....	45
Gambar 3.42 Peneliti Melakukan Konsultasi Dengan Pengelola.....	46
Gambar 3.43 Sketsa Desain Kartu Nama.....	47
Gambar 3.44 Label Produk Pada BUMDESMA Menoreh Terpadu.....	48
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Marker.....	50
Gambar 4.2 Marker Kartu Nama.....	50
Gambar 4.3 Marker Label Batik.....	51
Gambar 4.4 Marker Label Keripik Bunga Durian.....	51
Gambar 4.5 Marker Label Slondok Gethuk.....	51
Gambar 4.6 Tampilan Proses Pembuatan Image Button Next.....	52
Gambar 4.7 NextButton.....	53
Gambar 4.8 PreviousButton.....	53
Gambar 4.9 Tahapan Pembuatan Button Sosial Media.....	54
Gambar 4.10 instagramlogo.....	54
Gambar 4.11 twitterlogo.....	54
Gambar 4.12 Tahapan Pembuatan Desain Produk.....	55

Gambar 4.13 Produk Coklat.....	56
Gambar 4.14 Produk Bumbu Dapur	56
Gambar 4.15 Produk Herbal	56
Gambar 4.16 Produk Kopi	57
Gambar 4.17 Produk Fashion.....	57
Gambar 4.18 Produk Snack.....	57
Gambar 4.19 Produk Teh	58
Gambar 4.20 License Key.....	59
Gambar 4.21 Database Vuforia.....	60
Gambar 4.22 Action Script UserInterfaceButtons	60
Gambar 4.23 Action Script UrlOpener	61
Gambar 4.24 Pembuatan Kemasan Coklat 3D.....	62
Gambar 4.25 Kemasan 3D Coklat	62
Gambar 4.26 Kemasan 3D Wedang Secang	63
Gambar 4.27 Kemasan 3D Kopi Suroloyo	63
Gambar 4.28 Tipe Tekstur	64
Gambar 4.29 Import Asset.....	64
Gambar 4.30 Memasukkan License Key	65
Gambar 4.31 Mengubah Render Mode dan Event Camera	65
Gambar 4.32 Memilih Image Target.....	65
Gambar 4.33 Mulai Pengerjaan.....	65
Gambar 4.34 Kebutuhan Button Scene0.....	66
Gambar 4.35 Memilih Desain Button	66
Gambar 4.36 Mengatur Script Pada Gambar	67
Gambar 4.37 Menggunakan Script Mengubah Scene.....	67
Gambar 4.38 Scene0	68
Gambar 4.39 Pengandaan Image Target	68
Gambar 4.40 Scene1	69
Gambar 4.41 Scene2	69
Gambar 4.42 Scene3	70
Gambar 4.43 Scene4	70

Gambar 4.44 Scene5	70
Gambar 4.45 Scene6	71
Gambar 4.46 Scene7	71
Gambar 4.47 Gabung Scene.....	72
Gambar 4.48 Build Setting.....	72
Gambar 4.49 Ubah Nama.....	73
Gambar 4.50 Build Aplikasi	73
Gambar 4.51 Tampilan Scene0.....	74
Gambar 4.52 Tampilan Scene1	74
Gambar 4.53 Grafik Persentase Analisa Pertanyaan.....	80



INTISARI

BUMDESMA Menoreh Terpadu adalah sebuah unit usaha yang melakukan penghimpunan dari beragam jenis produk lokal didaerah Kab. Kulon Progo untuk dilakukan pemasaran bagi ke dalam maupun ke luar daerah. BUMDESMA Menoreh Terpadu dibentuk berdasarkan Peraturan Bersama Kepala Desa Banjararum, Desa Banjarasri, Desa Banjarharjo, Desa Banjaroyo, Desa Sidoharjo dan Desa Gerbosari No. 1 Tahun 2018, No. 2 Tahun 2018 dan No. 4 Tahun 2018.

Dalam proses kegiatan promosi, BUMDESMA Menoreh Terpadu hanya menggunakan brosur dan promosi pada kegiatan pameran. Tindakan tersebut kemudian dianggap sebagai sebuah tindakan yang boros terhadap pengeluaran karena memerlukan biaya untuk mencetak brosur setiap harinya sehingga hal itu menjadi beban usaha apabila dilakukan secara terus menerus.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan aplikasi *interactive marketing* yang membantu melakukan kegiatan promosi di BUMDESMA Menoreh Terpadu sehingga menjadi lebih menarik dan tidak menggunakan biaya promosi. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian adalah dengan metode observasi, wawancara, literatur, dan wawancara. Metode pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

Kata Kunci : BUMDESMA, *Interactive Marketing*, MDLC

ABSTRACT

BUMDESMA Menoreh Terpadu is a business unit that collects various types of local products in the Kulon Progo district for marketing to inside and outside the region. BUMDESMA Menoreh Terpadu is formed based on Rules With Heads of Banjararum Village, Banjarasri Village, Banjarharjo Village, Banjaroyo Village, Sidoharjo Village and Gerbosari Village No. 1 of 2018, No. 2 of 2018 and No. 4th of 2018.

In the process of promotional activities, BUMDESMA Menoreh Terpadu only uses brochures and promotions at exhibition activities. The action is then considered as an extravagant action against expenses because it requires the cost to print brochures every day so that it becomes a burden of business if done continuously.

Therefore, it is necessary to develop an interactive marketing application that helps carry out promotional activities in the BUMDESMA Menoreh Terpadu so that it becomes more attractive and does not use promotional costs. The research method used in the study is the method of observation, interviews, literature, and interviews. The development method used is to use the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method.

Keywords : BUMDESMA, Interactive Marketing, MDLC