

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi gabungan antara objek dari dunia nyata dan objek virtual dalam kondisi *realtime*. Penggabungan ini terjadi dengan adanya dukungan teknologi yang tepat, sementara interaksi yang terjadi harus menggunakan perangkat-perangkat tertentu. AR adalah variasi dari *Virtual Reality* (VR). Teknologi VR menjadi media pengguna agar tergabung pada lingkungan virtual, sementara teknologi *Augmented reality* ini cepat sekali berkembang, di Indonesia sendiri juga banyak aplikasi yang menggunakan teknologi AR berbasis Android. AR terobosan di bidang teknologi yang terkini dan sangat canggih, karena dengan teknologi ini, pengguna dapat membuat segala hal yang abstrak atau virtual bisa kelihatan nyata. Perkembangan *augmented reality* sangat efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran untuk menjelaskan informasi agar dapat diterima dan juga memberikan interaksi.. Dalam dunia kuliner khususnya di lingkup Kedai Kopi *augmented reality* sangat dibutuhkan sebagai media pengenalan dan visualisasi jenis menu makanan dan minuman dari menu, terutama yang sesuai dengan tema pada penelitian ini yaitu tentang menu kopi.

Aroem Coffee merupakan sebuah kedai kopi di kawasan Kota Yogyakarta yang terus melakukan peningkatan utamanya dalam hal penyajian produk dan sistem pelayanan. Dalam hal pelayanan Aroem Kopi masih mempunyai masalah teknis yang terjadi di internal kedai saat ini. Sebagai salah satunya adalah tentang pelanggan yang masih awam mengenai beberapa menu minuman kopi. Hal tersebut adalah dalam pemilihan menu yang akan di pesan di Aroem Coffee masih menggunakan daftar menu yang hanya berisi tulisan nama menu dan harga saja, hal ini dirasa kurang efisien karena menambah waktu dalam menjelaskan kepada pelanggan, tidak jarang juga menu seperti ini membuat bingung pelanggan, apalagi pelanggan yang tidak begitu memahami atau mengerti tentang kopi.

Untuk memberikan edukasi masyarakat terhadap jenis varian minuman kopi, dirancanglah media interaktif yang bersifat informatif. Penelitian ini ditujukan bagi masyarakat awam yang belum mengetahui varian minuman kopi secara menyeluruh. Peneliti memberikan usulan untuk membuat sistem berupa Media interaktif dengan menggunakan teknologi *Augmented reality* untuk memvisualisasikan informasi yang mudah diterima bagi penggunanya. Dengan adanya media interaktif ini, masyarakat diharapkan akan lebih mengapresiasi minuman kopi dan dapat menikmatinya dengan cara berbeda. Terdapat berbagai media interaktif yang berfokus pada media pembelajaran, salah satunya menggunakan media interaktif *Augmented reality*. Dengan adanya teknologi ini, terdapat manfaat khususnya perihal komunikasi pendidikan terutama proses pembelajaran.

Teknologi *Augmented reality* pun dapat digunakan sebagai media edukasi permainan dan pembelajaran salah satu permainan papan di dunia. Dari berbagai media komunikasi, media interaktif dalam penggunaan teknologi *Augmented reality* memungkinkan dalam hal penyampaian informasi mendalam, sehingga pengguna mendapatkan pengetahuan visual dengan lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membangun aplikasi daftar menu di Aroem Kopi dengan *Augmented reality* yang efisien bagi pelanggan dan memberi inovasi baru pada sistem pelayanan pemilihan menu di Kedai Kopi?

1.3 Batasan Masalah

1. Menampilkan beberapa menu pada katalog menu di Aroem Kopi.
2. Output keluaran yang dihasilkan yaitu berupa gambar dan teks deskripsi.
3. Sistem hanya untuk platform berbasis android.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membangun daftar menu Aroem Kopi yang interaktif melalui gambar dan tulisan.
2. Memberikan edukasi daftar menu yang menarik dan interaktif.
3. Menerapkan teknologi *Augmented reality* pada aplikasi menu dengan memanfaatkan teknologi android.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Membuat pelanggan lebih mudah memilih menu yang akan dipesan
2. Aplikasi AR akan menjadi panduan interaktif yang mudah dimengerti melalui representasi gambar dan tulisan.
3. Membuat bisnis di Aroem Kopi menjadi bisnis yang mengikuti kemajuan teknologi.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini terdiri dari lima bab Masing-masing bab memiliki pembahasan tersendiri. Berikut sistematika penulisan tugas akhir yang diuraikan dalam bentuk bab :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini landasan teori terdapat tujuan pustaka beberapa tema yang pernah diteliti sebelumnya, uraian teori yang mendasari penelitian serta yang berhubungan dengan objek penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai tinjauan umum mengenai gambaran objek penelitian, analisis masalah, analisis sampel serta solusi yang diterapkan, solusi

yang dipilih, sampai dengan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai tahapan yang penulis lakukan dalam mengimplementasikan hingga pengujian system.

BAB V PENUTUP,

Bab ini berisi hasil kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan diimplementasikan system di objek, serta berisi saran yang dapat menjadi masukan bagi pengembang .

