

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

PT. Sebangku Jaya Abadi merupakan sebuah Perusahaan yang berpusat pada edukasi keluarga unggulan yang menyediakan pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan telah membuat dan mengembangkan sebuah program bernama "MARICA" yang merupakan media literasi Multi-Platform untuk anak-anak yang komunikatif, variatif dan imajinatif. Marica menyajikan cerita yang menarik, pengetahuan tentang literasi, dan berbagai aktivitas yang menyenangkan, menjadikannya sebagai media belajar yang interaktif dan menghibur. Di dalam Marica terdapat karakter gadis cilik yang riang Bernama Mari dan seekor Tarsius kecil Bernama Caca yang menjadi maskot serta teman yang akan menemani pengguna menjelajahi isi konten Marica.

Perkembangan teknologi Augmented Reality (AR) khususnya dalam bidang media pemasaran brand atau produk telah membuka peluang baru dalam memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman konsumen tentang intelektual property (IP). Dalam perancangan terlihat bagaimana penggunaan AR dalam pemasaran produk atau brand dapat menjadi media imajinasi dalam memvisualkan produk, dengan fitur yang dihadirkan secara interaktif akan meningkatkan pengalaman bagi pengguna.

Pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengenalkan karakter Mari dan Caca kepada calon pengguna dengan memanfaatkan teknologi (AR) berbasis android dengan menggunakan metode markerbase dan metode markerless sebagai metode pendeteksiannya. Dengan menggunakan AR yang dikembangkan, pengguna dapat bertemu dan berinteraksi langsung dengan Mari dan Caca dalam bentuk 3 dimensi yang hidup. Hal ini dapat memberikan pengalaman yang unik dan menghibur kepada pengguna serta dapat meningkatkan minat calon pengguna dan memperluas jangkauan dan pengaruh Marica di pasar media literasi anak-anak.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang masalah seperti di 1.1, maka rumusan masalah dari penelitian ini ialah “Bagaimana cara mengenalkan karakter pada brand MARICA kepada calon konsumen menggunakan augmented reality?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian ini mencakup beberapa hal sebagai berikut;

1. Penelitian berfokus pada pembuatan aplikasi berbasis android.
2. Pengguna aplikasi ini menggunakan sistem operasi minimal android 7.0(Nougat).
3. Menggunakan Vuforia dalam mengupload marker.
4. Metode markerless hanya bisa di device yang support AR CORE.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah diatas ialah membuat aplikasi sebagai media promosi untuk mengenalkan “MARICA” pada calon konsumen dengan menggunakan augmented reality.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan lebih mendalam mengenai implementasi augmented reality pada sebuah aplikasi.
2. Penulis dapat menerapkan ilmunya yang didapat selama berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Penelitian ini diharapkan dapat membantu kelulusan penulis dan mendapat gelar sarjana.
4. Penelitian ini diharapkan dapat membantu PT. Sebangku Jaya Abadi untuk mengenalkan IP Perusahaan terhadap calon konsumen.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk memahami lebih jelas mengenai penelitian ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan penelitian ini dikelompokkan menjadi sub bab dengan sistematika sebagai berikut.

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang masalah yang berisi tentang PT. Sebangku Jaya Abadi dan IP perusahaan, rumusan masalah yang membahas mengenai pokok permasalahan yang akan dipecahkan, batasan masalah yang membahas Batasan-batasan pada penelitian, tujuan yang membahas tentang tujuan dari penelitian ini, dan manfaat yang membahas tentang manfaat dan kegunaan penelitian ini terhadap beberapa pihak.

### **2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi studi literatur yang berisi jurnal, penelitian, atau karya ilmiah terdahulu yang akan digunakan sebagai pembandingan, dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini.

### **3. BAB III METODE PENELITIAN**

didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan.

### **4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

### **5. BAB V PENUTUP**

berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.