

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kartu nama adalah sebuah kartu yang menyampaikan informasi tentang sebuah perusahaan ataupun individu yang disampaikan hanya sebagai pengingat dalam sebuah perkenalan formal. Sebuah Kartu nama biasanya berisi tentang nama perusahaan termasuk logo perusahaan, alamat pos, nomer telepon, nomor fax dan email. Salah satu fungsi dari kartu nama yaitu sebagai media promosi dan media informasi pribadi untuk orang-orang yang ingin memakai jasanya [1].

Pada saat ini kartu nama masih sering digunakan ketika sedang melakukan perjalanan bisnis untuk memberikan informasi kepada konsumen. Tetapi, informasi yang diberikan kepada konsumen sangat dibatasi oleh bentuk dan ukuran kartu nama yang relatif kecil. Sehingga ada informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan untuk menyampaikan informasi tetapi tidak tertulis pada kartu nama dan ini menjadi masalah pada sebagian perusahaan [2].

Untuk mengatasi keterbatasan dalam menyampaikan informasi pada kartu nama dapat diatasi dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* (AR) yang mampu untuk menampilkan visual yang lebih menarik. Menurut Dale, (1996) seseorang akan lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diberikan dengan melihat, mendengar dan melakukan interaksi [3]. Animasi 3D disertai audio yang interaktif akan memberikan pengalaman yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh pengguna [4].

Augmented Reality (AR) adalah sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata [5]. *Augmented Reality* (AR) berdasarkan metode pelacakan (*tracking*) terbagi menjadi dua, yaitu *marker based tracking* dan *markerless* [6].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, maka didapatkan rumusan masalah “Bagaimana penerapan Augmented Reality pada Kartu Nama sebagai media Informasi ?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Penelitian ini diberikan batasan masalah agar dalam penjelasannya menjadi lebih terarah, dapat dipahami dan sesuai dengan yang diharapkan serta terorganisir dengan baik. Berikut batasan masalah penelitiannya:

1. Aplikasi Kartu Nama AR dibuat menggunakan platform berbasis Android.
2. Aplikasi Kartu Nama AR dikembangkan menggunakan aplikasi Unity 3D dan library Vuforia SDK.
3. Pengubahan dan penambahan data informasi tidak dapat dilakukan langsung dari aplikasi.
4. Objek yang digunakan adalah kartu nama UD. Sari Bumi Raya
5. Materi yang diuji dari penelitian ini adalah penerapan *augmented reality* pada kartu nama untuk menampilkan informasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan *Augmented Reality* pada kartu nama sebagai media informasi sehingga dapat memuat informasi yang tidak dapat dimuat kartu nama pada umumnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Membantu menambahkan informasi yang tidak dapat dimuat di kartu nama .
2. Memberikan pengalaman yang baru ketika menggunakan kartu nama.
3. Membantu pengguna memahami informasi yang diberikan dengan menggunakan text, gambar dan video.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan sebagai penunjang keakuratan dalam penelitian ini terbagi menjadi beberapa metode, yaitu :

1.6.1 Metode analisis

Metode yang digunakan Penulis untuk menjelaskan proses pencarian data dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi lapangan, dan bahan - bahan lainnya sehingga dapat mudah dipahami dan memecahkan masalah yang ada.

1.6.2 Metode pengembangan *multimedia development life cycle* (MDLC)

MDLC adalah metode yang digunakan untuk pengembangan multimedia. Metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu *concept* (perancangan konsep), *design* (perancangan material), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pemasaran).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan laporan skripsi dan memudahkan pembaca untuk mengikuti pembahasan dalam laporan skripsi ini. Sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi tentang kumpulan landasan teori sebagai dasar penelitian yang mendukung pembuatan laporan skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini diuraikan tentang tahapan langkah-langkah cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan tentang tahap produksi, termasuk pengambilan gambar, proses editing, compositing, rendering, testing, dan implementasi. Dalam bab ini tahapan yang dilakukan adalah implementasi dari metodologi penelitian serta pembahasan dari hasil evaluasi algoritma.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah penutupan dari penulisan skripsi ini. Pada bab ini terdapat kesimpulan dari hasil yang telah diperoleh serta saran untuk pengembangan sistem rekomendasi ini untuk peneliti selanjutnya. Bab terakhir menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

