

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) menjadi salah satu penggerak perekonomian daerah dan bangsa Indonesia. Di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), tercatat ada 36.000 UMKM yang tersebar di 86 desa hingga tahun 2018 dan terus berkembang pesat. Hal ini terbukti dengan rata-rata omset tahunan yang mencapai 300 juta rupiah per UMKM [1]. Semua pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) kedai kopi ingin bisnisnya berkembang sesuai dengan tujuan setiap pemilik usaha tersebut. Namun, sering kali strategi pada media promosi yang kurang tepat. Atau, kurang modern sehingga membuat bisnis kopi tersebut kurang diminati oleh target pasar mereka seperti para pecinta kopi jalanan. Yang sangat berdampak terhadap bisnis coffee yang mereka bangun.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang terus meningkat dari waktu ke waktu, muncul teknologi yang dikenal sebagai *Augmented Reality (AR)*. Teknologi AR sebenarnya bukan hal baru; pertama kali diperkenalkan sebagai aplikasi *Virtual Reality (VR)*. Teknologi AR diyakini akan mengubah dinamika marketing dengan alat yang semakin canggih dan nyata, dapat menjadi alat yang berpotensi menarik konsumen lebih banyak lagi. Apalagi mayoritas pengguna teknologi saat ini adalah anak muda [2].

ForFun Coffee merupakan salah satu tempat usaha yang sedang berkembang, untuk itu ForFun Coffee membutuhkan inovasi penjualan yang dapat digunakan untuk proses penjualan produknya, inovasi yang diharapkan adalah sebuah media dengan bentuk baru yang masih jarang digunakan diberbagai kalangan UMKM. Salah satu gagasan untuk ide ini adalah teknologi *Augmented Reality*, yaitu aplikasi berbentuk *digital imaging* sebagai bentuk *virtual* yang dapat dilihat secara langsung oleh pelanggan.

Berdasarkan uraian diatas maka diperlukan suatu aplikasi sebagai media interaktif, dalam bentuk 3D yang diharapkan dapat memberikan informasi kepada banyak orang agar dapat membantu penjualan serta promosi dengan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka di rumuskan permasalahan sebagai berikut,

Bagaimana cara membuat aplikasi dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) terhadap ForFun Coffee guna menciptakan pengalaman interaktif yang inovatif bagi pengguna, terutama dalam menyajikan katalog produk secara lebih menarik, mempermudah eksplorasi menu, serta meningkatkan pemahaman dan ketertarikan pelanggan terhadap produk yang tersedia?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Batasan hanya mencakup pembuatan aplikasi *Augmented Reality* (AR) berbasis Unity untuk katalog produk ForFun Coffee.
2. Aplikasi yang dibuat difungsikan sebagai media promosi pada cerita instagram, dengan menggunakan *Augmented Reality*.
3. Batasan fitur mencakup penampilan model 3D produk, dan interaksi dasar seperti berbagi dan tampilan informasi produk (deskripsi, dan harga.). Fitur-fitur yang kompleks seperti pemesanan langsung atau integrasi dengan pembayaran tidak termasuk.
4. Uji coba aplikasi dilakukan dalam lingkungan terbatas dengan pelanggan Forfun Coffee dan pengikut Forfun Coffee di media sosial untuk mengevaluasi tampilan *Augmented Reality* dan interaksi dasar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* berbasis Android dengan memanfaatkan Unity sebagai platform pengembangan dan Vuforia SDK sebagai database. Aplikasi ini dirancang untuk

menghadirkan pengalaman interaktif yang inovatif, memanfaatkan fitur AR untuk meningkatkan fungsionalitas dan daya tarik bagi pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian pembuatan aplikasi AR berbasis android dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Aplikasi katalog berbasis AR dapat memberikan pengalaman interaktif yang lebih menarik dibandingkan katalog produk konvensional, sehingga dapat meningkatkan minat konsumen terhadap produk-produk ForFun Coffee.
2. Penelitian ini memberikan solusi pemasaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi AR, yang dapat memperkuat citra ForFun Coffee sebagai merek yang mengikuti perkembangan teknologi.
3. Dengan adanya aplikasi AR ini, ForFun Coffee memiliki kesempatan untuk memperluas jangkauan promosi produk secara digital, yang dapat menarik minat konsumen dari berbagai wilayah.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab yang berisi daftar dasar teori dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah yang mendukung penulisan skripsi dengan judul Pengembangan *Augmented Reality* Terhadap Katalog Produk Forfun Coffee Menggunakan Unity.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab yang berisi tentang analisis sistem. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan aplikasi AR berbasis android.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab yang berisi tentang pembahasan mulai dari perancangan sampai penyelesaian.

BAB V PENUTUP

Bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran, juga merupakan penutup dari seluruh laporan yang di sajikan selama proses penelitian.

