

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

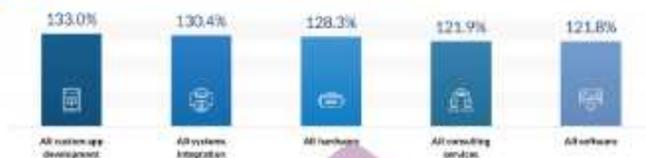
Promosi dilakukan oleh suatu perusahaan dengan tujuan memperkenalkan produk serta memberi keyakinan tentang manfaat produk tersebut kepada pembeli. Setiap perusahaan memiliki produk yang berbeda-beda begitu juga dengan cara mempromosikannya. Salah satu produk yang menjadi objek penelitian kepenulisan skripsi ini adalah produk *Boardgame* atau Permainan papan.

PT Sebangku Jaya Abadi atau Sebangku Games adalah perusahaan yang meneliti media edukasi literasi untuk anak, dan salah satu produknya adalah *Boardgame*. Sebangku Games dalam waktu dekat akan segera merilis produk *Boardgame* edukasi matematika yang berjudul Wortelmatika. Dalam mempromosikan produk, Sebangku Games berpartisipasi dalam *Event-event* pameran buku atau bazar buku. Dalam pameran atau bazar buku sendiri terdapat ribuan judul buku, maka dari itu dalam proses wawancara yang telah dilakukan, Sebangku Games membutuhkan media yang menarik dan interaktif untuk dimanfaatkan oleh Sales untuk mengenalkan dan menarik perhatian calon pembeli, salah satu konsep yang telah ditentukan yaitu aplikasi media interaktif berupa *Augmented Reality*.

Media dalam mempromosikan sebuah produk semakin beragam dengan memanfaatkan perkembangan teknologi terkini, salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi berupa *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* (AR) merupakan salah satu teknologi multimedia yang dapat dimanfaatkan sebagai media promosi sebuah produk. Berdasarkan data trend AR oleh [financesonline.com](http://financesonline.com), menurut 61% konsumen Amerika, AR memberikan dampak promosi yang lebih baik.

### 3 Key Augmented Reality Trends You Should Know

#### 1 Global CAGR of AR spending from 2017 to 2022



#### 2 Top benefits of AR at work according to US consumers



Gambar 1.1 Trend AR dari financesonline.com

Augmented Reality dapat digunakan sebagai media promosi produk *Boardgame* agar lebih menarik dalam menyampaikan cerita yang ada dalam *Boardgame* Wortelmatika. Dengan memanfaatkan visual *Augmented Reality*, dengan men-*scan marker* yang terdapat pada *Boardgame* Wortelmatika lalu menampilkan video animasi yang menjelaskan cerita pada *Boardgame* tersebut. Sehingga metode yang digunakan tepat karena membuat calon konsumen tertarik kepada *Boardgame* yang dipromosikan.

#### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini, di antara lain :

1. Bagaimana cara merancang *Augmented Reality* sebagai media promosi *Boardgame* ?
2. Bagaimana cara mengevaluasi *Augmented Reality* untuk dimanfaatkan sebagai media promosi *Boardgame*?

#### 1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi dibuat menggunakan *software Unity*.

2. Perangkat Ponsel Pintar menggunakan Sistem Operasi 6.0 atau lebih.
3. Aplikasi dioperasikan dengan menggunakan kamera Ponsel Pintar.
4. Membutuhkan objek target untuk menjalankan *Augmented Reality*.
5. *Augmented Reality* yang dibuat hanya memvisualkan bagian yang memiliki *marker*.
6. Animasi yang muncul pada AR adalah animasi *2D Motion Comic*
7. *Image Target Marker* yang dibuat membutuhkan 1 halaman pada Boardgame Wortelmatika.
8. Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan aplikasi AR, dan tidak membahas dari segi dampak penjualan.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Penyusunan skripsi ini bertujuan:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata I Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Memudahkan dalam memperkenalkan dan mempromosikan produk *Boardgame*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Menginovasi pemanfaatan teknologi sebagai media promosi yang menarik dan mudah diimplementasikan untuk memajukan pemasaran produk perusahaan-perusahaan Indonesia.
2. Memberikan alternatif dalam memperkenalkan dan mempromosikan produk kepada calon konsumen agar lebih mudah dipahami.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan untuk penelitian dalam kepenulisan skripsi ini adalah metode penelitian kualitatif dan meliputi beberapa tahap, yaitu :

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Proses pengumpulan data untuk kepenulisan skripsi ini yaitu dengan mengumpulkan data melalui wawancara, Metode *Usability Testing*, dan mengumpulkan data dari penelitian yang pernah dilakukan yang berhubungan dengan pembuatan *Augmented Reality* sebagai media promosi berupa buku, jurnal maupun artikel yang terkait dengan penelitian.

### 1.6.2 Metode Analisis

Proses mencari dan menyusun data yang dikumpulkan dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dari bahan-bahan lain, sehingga didapatkan informasi yang mudah dipahami dan dibagikan.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Dalam aplikasi *Augmented Reality* yang akan dibuat, akan dirancang menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam pengembangannya.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam menyelesaikan penelitian ini, penulis Menyusun sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, metode perancangan, dan sistematika penulisan.
2. Bab II Tinjauan Pustaka membahas tentang berbagai teori yang berkaitan tentang *Augmented Reality* sebagai media promosi *Boardgame*.
3. Bab III Metode penelitian berisi tentang penjelasan alur penelitian yang dilakukan.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan berisi tentang pembahasan perancangan, pembuatan, hingga hasil penelitian yang dilakukan.
5. Bab V Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran yang dipelajari dan didapatkan setelah melakukan penelitian.