

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi jaman sekarang menjadikan sesuatu semakin modern dan mudah dipelajari karena zaman sekarang informasi mudah di akses melalui media dan platform manapun. Salah satu media sosial yang banyak digunakan masyarakat Indonesia adalah Instagram. Media sosial Instagram digunakan masyarakat Indonesia untuk berbagai macam aktivitas seperti mencari informasi, bisnis, entertain dan lain lain. Berdasarkan sumber e-marketer.com (2017), jumlah pengguna aktif Instagram di Indonesia mencapai 22 juta orang, dengan demografi pengguna Instagram usia 18-29 tahun memiliki penggunaan terbesar yaitu 83%, 18% dari usia 30-49 tahun dan 6% dari usia 50-64 tahun, adapun pengguna Instagram di Indonesia dengan rentang usia 16-35 tahun melakukan unggahan foto-foto saat traveling mencapai 48.4% atau (peringkat ketiga dunia), berdasarkan data tersebut maka Instagram merupakan salah satu media sosial yang potensial digunakan sebagai media promosi.[1]

*Augmented Reality* (AR) merupakan suatu upaya dari perkembangan teknologi untuk menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya (*virtual*) yang dibuat melalui komputer sehingga batas antara keduanya sangat tipis karena teknologi ini berinteraksi dengan penggunaanya secara *realtime*. [2] Teknologi *Augmented Reality* memerlukan suatu penanda atau marker sebagai pemicu sistem dalam memunculkan objek. *Augmented Reality* dapat memvisualisasikan konsep abstrak untuk pengenalan dan pemahaman suatu objek. [3]

Spark AR merupakan *platform* teknologi AR yang dikembangkan oleh *facebook group* untuk penggunaanya agar dapat membuat atau menciptakan desain kreatif berupa filter yang dapat di akses melalui fitur story dari media sosial Instagram. [4] Instagram pada awalnya dikembangkan sebagai situs media sosial yang memungkinkan orang untuk berbagi foto dan video menggunakan hashtag untuk memudahkan pengguna menemukan foto dan video, kini Instagram memiliki fitur khusus seperti filter Instagram yang memungkinkan pengguna untuk mengubah warna, resolusi foto dan menghadirkan *Augmented Reality* . [5] Penggunaan efek instagram yang di ciptakan melalui Spark AR semakin interaktif

dengan kreasi fitur yang ditawarkan oleh *user generated content* yang dihasilkan oleh creator untuk menunjukkan karyanya. Kehadiran *user generated content* pada filter tersebut, menjadikan efek filter yang dihasilkan menjadi lebih dekat dengan pengguna. Selain itu, efek filter yang diciptakan dapat menjadi sarana memperkenalkan nama *creator*, hal tersebut dibuktikan dengan adanya kredit yang diberikan pada filter Instagram, dengan kredit tersebut kemudian dikembangkan menjadi sarana pemasaran digital, baik UMKM, swasta, pemerintahan dan lain-lain.[4] Salah satu UMKM berbasis media yang memanfaatkan filter Instagram sebagai sarana pengenalan dan promosi adalah Infobrandlocal.id

Infobrandlocal.id merupakan sebuah media informasi, edukasi, dan promosi mengenai produk lokal yang terletak di Jalan Assalam No. 6, Depok, Kab. Sleman, DI Yogyakarta. Dalam melakukan edukasi dan promosi seputar produk lokal, infobrandlocal.id menggunakan feed foto dan video yang berfokus pada media sosial Instagram. Berdasarkan observasi dan wawancara secara langsung dengan salah satu owner infobrandlocal.id yaitu laili suryati, kendala yang dihadapi oleh infobrandlocal.id adalah pengenalan *brand awareness* yang lebih luas. Pada akun infobrandlocal.id salah satu cara meningkatkan *brand awareness* adalah dengan memanfaatkan feed Instagram sebagai peningkatan serta pendekatan kepada pengikut akun infobrandlocal.id, namun seringkali terdapat kejenuhan pengikut terhadap interaksi yang hanya sebatas feed Instagram baik dari foto, video maupun story. Hal ini yang mendorong penulis berinovasi dengan membuat filter Instagram berbasis *Augmented Reality*. Dengan tujuan tersebut filter Instagram dapat berdampak pada pengenalan akun infobrandlocal.id kepada pengikut maupun netizen yang menggunakan media sosial Instagram.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang dapat di rumuskan adalah :

1. "Bagaimana membuat filter Instagram berbasis *Augmented Reality* dengan Spark AR pada akun infobrandlocal.id ? "
2. "bagaimana cara meningkatkan *brand awareness* menggunakan filter Instagram berbasis *Augmented Reality* dengan Spark AR pada akun infobrandlocal.id?"

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun Batasan masalah dalam pembuatan filter Instagram berbasis *Augmented Reality* dengan Spark AR pada akun Infobrandlocal.id yaitu:

1. Objek yang dimunculkan oleh kamera bersifat statis
2. Filter dapat digunakan mulai dari android versi 9.0 sampai dengan versi terbaru
3. Menggunakan Spark AR V.129.0.0.10.236 sebagai alat untuk membuat filter Instagram berbasis *Augmented Reality*
4. Pembuatan desain menggunakan software adobe photoshop
5. Filter dibuat hanya untuk meningkatkan brand awareness pada akun infobrandlocal.id
6. Filter yang dibuat dalam penelitian ini hanya berfokus kepada fitur Instagram stories
7. Konsep AR yang digunakan hanya berupa permainan olah pengetahuan seputar brand lokal
8. Hanya terdapat 15 pertanyaan tentang logo brand lokal

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Membuat filter Instagram berbasis *Augmented Reality* dengan Spark Ar pada akun infobrandlocal.id
2. Untuk meningkatkan brand awareness infobrandlocal.id yang lebih luas

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi infobrandlocal.id dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan brand awareness infobrandlocal.id menjadi lebih luas lagi.
2. Bagi masyarakat diharapkan dengan adanya penelitian ini jadi mengenal dan ter edukasi oleh infobrandlocal.id sehingga dapat meningkatkan daya beli produk lokal.
3. Bagi Universitas, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan informasi bagi mahasiswa Universitas AMIKOM khususnya jurusan Sistem Informasi tentang *Augmented Reality*.



## **1.6 Metode Penelitian**

Berdasarkan metode penelitian , penelitian ini menggunakan metode R&D (Research & Development). Metode R&D adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji produk tersebut.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

### **1.6.1 Metode pengumpulan data**

Tahap ini dilakukan penulis untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan objek-objek yang akan dibuat sehingga dapat diperoleh hasil penelitian yang lebih baik.

### **1.6.2 Studi Literatur**

Pada tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan penulisan skripsi, dengan membaca buku,jurnal,artikel yang tujuannya untuk melengkapi dalam penyusunan laporan sesuai apa yang akan dibahas.

### **1.6.3 Metode Analisis**

Tahap ini bertujuan untuk mengolah data dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, kemudian dilakukan analisis dan pembuatan filter menggunakan Spark AR agar dapat menjadi produk yang interaktif.

### **1.6.4 Implementasi Sistem**

Implementasi merupakan tahapan penerapan produk yang telah dilaksanakan ,diterapkan dan didesain untuk kemudian dijalankan.

### **1.6.5 Pengujian Sistem**

Tahap ini dilakukan pengujian filter Instagram kepada beberapa pengikut akun infobrandlocal.id yang disertai angket untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada filter tersebut.

### **1.6.6 Dokumentasi**

Tahapan ini berisi laporan serta kesimpulan hasil akhir dari pengujian dan Analisa dalam bentuk skripsi.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti maka dibuat sistematik penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya, yaitu sebagai berikut :

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini akan berisikan tentang latar belakang ,rumusan masalah,Batasan masalah,tujuan penelitian, manfaat penelitian , metode penelitian, dan sistematik penelitian

**BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini akan berisi teori-teori yang berkaitan dengan penelitian , yang akan menjadi rujukan peneliti dalam membuat filter Instagram berbasis *Augmented Reality*

**BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan berisikan tentang analisis kebutuhan dan tahapan pra produksi yang meliputi ide desain, flowchart, serta gambaran umum sistem.

**BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang tahapan produksi, tampilan sistem dan hasil pengujian dari sistem.

**BAB 5 PENUTUP**

Bab ini adalah bab terakhir yang berisikan kesimpulan dan saran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisikan sumber-sumber yang menjadi referensi penulis dalam melakukan penelitian.