

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Furniture* merupakan perabot seperti benda yang dipindah-pindah untuk melengkapi rumah atau kantor. Oleh karena itu peluang cukup baik untuk sebuah toko untuk memasarkan *furniture* dengan harapan laba penjualan cukup tinggi. Media promosi yang umum digunakan adalah brosur, atau memanfaatkan media cetak seperti koran (Wira and Rohmah, 2017). Bisnis properti saat ini semakin menunjukkan perkembangan yang pesat. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya permintaan pasar terhadap bisnis properti. Seiring dengan tingginya permintaan pasar berbanding lurus dengan banyaknya toko yang menawarkan produknya dengan menggunakan berbagai macam cara baik dengan menggunakan bunga kredit yang sangat kecil ataupun melakukan pemasaran melalui media komunikasi baik cetak ataupun elektronik. Melalui media promosi tersebut tidak jarang calon konsumen masih merasa bingung untuk membayangkan gambaran atau bentuk properti yang akan dibangun, karena promosi masih menggunakan objek dua dimensi (2D), yang mempunyai sudut pandang terbatas (Muntahanah, Toyib and Ansyori, 2017).

Toko Sunny Meubel merupakan salah satu toko *furniture* yang tumbuh di Kota Metro sejak 2008. Toko yang bergerak di bidang *furniture* berbahan kayu ini, konsisten menggunakan kayu jati pada setiap produknya. Desain unik yang diciptakan oleh Toko Sunny Meubel membawa ciri khas pada setiap produknya. Dengan mengutamakan nilai guna dan nilai estetika, produk Sunny Meubel dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan melalui bentuknya yang minimalis maupun bentuk

yang mewah. Toko Sunny Meubel merupakan toko *furniture* yang memiliki pelanggan yang beraneka ragam sehingga membutuhkan media promosi yang baik guna menambah minat pelanggan untuk datang ke toko dan membeli produk. Suatu kegiatan promosi yang dilakukan dikatakan sukses atau tidaknya tergantung dari strategi promosi yang diterapkan. Menurut (Pande Putu Gede Putra Pertama, 2018) Teknologi ponsel seperti sekarang ini sangat begitu berkembang dengan didukung hadirnya berbagai ponsel dengan teknologi yang tinggi seperti android dan teknologi *Augmented Reality*. Oleh karena itu saat ini di Toko Sunny Meubel dalam setiap promosi nya belum ada penjelasan dalam bentuk virtual. Contoh produk *furniture* hanya dalam bentuk buku katalog sehingga kurangnya penjelasan informasi di setiap gambar pada buku katalog tersebut. Di Toko Sunny Meubel setiap pembelian nya harus melakukan pemesanan terlebih dahulu, untuk itu diharuskan untuk para konsumen melihat buku katalog milik toko jika akan memesan produk.

Melihat katalog *furniture* yang disajikan dalam bentuk media cetak mungkin sudah umum digunakan untuk menggambarkan produk *furniture* yang ditawarkan oleh toko/perusahaan kepada konsumen. Oleh sebab itu, dalam perkembangan teknologi yang berjalan dengan begitu pesat di era teknologi informasi ini, toko Sunny Meubel memanfaatkan teknologi modern sebagai strategi media promosi baru untuk memasarkan produknya, dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) berbasis android. Di bidang *furniture* kemajuan teknologi turut andil dalam menghadirkan inovasi industri properti dengan menggunakan *Augmented Reality* (AR). Misalnya, penelitian tentang *Augmented Reality* dalam bidang *furniture* pernah dilakukan oleh Christian Patrik, yaitu visualisasi 3 dimensi desain

interior perabotan rumah berbasis *augmented reality*. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah aplikasi visualisasi objek 3 dimensi dengan output objek 3 dimensi *furniture* yang muncul pada tiap – tiap *marker* (Qadriyanto and Bahri, 2018). AR memberikan visualisasi pada user gabungan dunia nyata dan dunia virtual yang dapat terlihat pada tempat yang sama. Teknologi AR memiliki kelebihan diantaranya interaktif, efektif dalam penggunaan, dapat diterapkan dalam berbagai media, pengembangan yang tidak mahal, serta mudah pengoperasiannya. Beberapa penelitian memanfaatkan teknologi ini untuk pemasaran. Diantarnya, penelitian tentang penerapan AR untuk pemasaran produk, pada penelitian ini menunjukkan bahwa AR dapat membantu konsumen untuk melihat detail produk yang ditawarkan dengan menggunakan smartphone berbasis Android yang menangkap gambar melalui katalog yang dijadikan marker dengan menampilkan 3D produk yang dapat dilihat dari berbagai sudut (Fernando *et al.*, 2021).

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis bertujuan membuat media promosi yang dapat membantu memudahkan pemilik toko dan pegawai toko dalam melayani pemesanan barang agar lebih menarik. Oleh karena itu penulis mengangkat judul “***Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Interaktif Untuk Katalog Produk Furniture Pada Toko Xyz Di Kota Metro Berbasis Android***”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengintegrasikan katalog *furniture* ke dalam teknologi AR agar *furniture* dapat disimulasikan secara 3D dalam ruangan nyata. Dengan memanfaatkan teknologi AR ini maka diharapkan konsumen akan semakin antusias dan tertarik dengan produk *furniture* yang sudah disisipi dengan teknologi *augmented reality* dan konsumen bisa melihat gambaran melalui gambar tiga dimensi yang tertampil. Penjual juga dapat dengan mudah

menunjukkan produk furniture yang tidak tersedia di toko karena cukup hanya dengan benda virtual yang mewakili wujud benda nyatanya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dapat dirumuskan yaitu bagaimana dapat merancang dan mengimplementasikan aplikasi *Augmented Reality* (AR) di Toko Sunny Meubel sebagai media promosi interaktif berbasis android?

## **1.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada Toko Sunny Meubel Kota Metro.
2. *Augmented reality* (AR) ini hanya menampilkan lima (5) objek tiga dimensi seperti kursi jati, lemari, buffet TV, meja rias, dan sofa. Objek berdasarkan produk *best seller* di Toko Sunny Meubel.
3. Dalam pembuatan AR ini hanya menggunakan metode *single image target* atau *single marker*.
4. *Augmented Reality* disini dibuat dengan memanfaatkan media *marker*.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan aplikasi AR katalog *furniture* yang bisa menampilkan visualisasi 3D dari sebuah produk *furniture* untuk mempermudah pegawai toko dan konsumen dalam memperlihatkan sebuah produk yang akan di pesan.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian Augmented Reality sebagai media promosi interaktif pada Toko Sunny Meubel adalah :

### **1.5.1 Bagi penulis**

Penulis dapat belajar lebih banyak tentang bagaimana membangun aplikasi *Augmented Reality*.

### **1.5.2 Bagi Toko Sunny Meubel**

Diharapkan dapat memudahkan pemilik toko dan membantu pegawai dalam memberikan pelayanan pemesanan dengan gambaran contoh produk yang lebih mendetail dan menarik dengan memperlihatkan visualisasi 3D di aplikasi AR dan diharapkan juga dapat membantu pelanggan mengetahui informasi gambar produk yang informatif dan jelas.

### **1.5.3 Bagi Universitas Teknokrat Indonesia**

Dapat menjalin kerjasama yang baik dengan masyarakat karena membantu memudahkan masyarakat yang ingin membeli produk pada Toko Sunny Meubel dengan adanya aplikasi *Augmented Reality*.