

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini faktor dominan pada kehidupan masyarakat sangat tergantung erat pada perangkat teknologi yang sudah mengalami perkembangan yang cukup pesat salah satunya perangkat ponsel pintar (Wibowo, 2021). Inovasi digital didalam fitur - fitur yang disajikan, memiliki sebuah tampilan menarik apabila dapat disandingkan dengan implementasi sistem perangkat lunak *Augmented Reality* (Syafii, 2021). Dengan adanya Teknologi *Augmented Reality* dapat memberikan informasi yang menarik dan mempermudah dalam mempromosikan serta membantu meningkatkan promosi dalam pembelajaran ataupun pengenalan suatu objek (Putra and Iqbal, 2019).

CV. Jastra Card saat ini dalam pelayanan dan pengelolaan informasi pada percetakan masih menggunakan cara manual untuk mempromosikan percetakan undangan pelanggan datang ke percetakan untuk melihat undangan yang tersedia. CV. jastra card setiap bulannya melayani pemesanan undangan dalam proses pemesanan yang berjalan saat ini pelanggan datang dan melakukan pemesanan ditempat. CV. Jastra Card merupakan tempat usaha dalam bidang jasa percetakan yang berlokasi di Teluk Utara Bandar Lampung, berdiri pada tahun 1980 yang bernama "Jastra" hingga pada tahun 2000 perusahaan berganti nama menjadi "Jastra Card". Pada awalnya perusahaan hanya mencetak banner namun seiring dengan berkembangnya perusahaan CV. Jastra Card memproduksi produk seperti kartu undangan, kartu nama, buku dan media promosi atau media percetakan lainnya.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibutuhkan inovasi agar menambah daya tarik pelanggan, dengan begitu media promosi menjadi sesuatu hal menarik agar para konsumen dapat tertarik dengan apa yang di tawarkan atau dipromosikan. Maka dengan menggunakan media promosi menggunakan *Augmented Reality (AR)* lebih menambah daya tarik konsumen melihat detail produk yang akan dibeli, *Augmented reality* atau AR merupakan teknologi canggih yang mampu memvisualisasikan objek virtual ke dalam lingkungan nyata melalui perangkat smartphone.

Ada beberapa penelitian yang terkait dengan *Augmented Reality* telah diterapkan, Pada penelitian pertama penerapan Teknologi *Augmented Reality* bertujuan untuk menunjang media promosi yang lebih menarik bagi konsumen terhadap produk yang ditawarkan (Cahyaningsih, 2020). Pada penelitian kedua dengan kemajuan teknologi, perusahaan berlomba-lomba untuk menyajikan teknologi yang semakin modern dan semakin canggih terutama dalam bidang informasi. Inovasi dalam pemasaran produk agar para perusahaan bisa mempromosikan produknya dengan lebih atraktif. Yakni dengan menggunakan aplikasi *Augmented Reality* (Maulana, 2017).

Pada penelitian ketiga, dengan adanya visualisasi 3D pada *augmented reality*, maka aplikasi multimedia untuk media promosi diharapkan menambah variasi media promosi yang menarik dan interaktif (Rachmanto and Noval, 2018). Pada penelitian keempat, era globalisasi saat ini mengharuskan pelayanan terhadap jasa percetakan harus dilakukan penyediaan sistem informasi yang dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi yang digunakan baik android ataupun web (Purnomo *et al.*, 2020). pada penelitian kelima, Dengan adanya aplikasi

percetakan daring berbasis android ini maka dapat mempermudah dalam proses pemesanan dan dapat menjaga relasi antara penyedia jasa percetakan dengan pelanggan. Teknologi informasi ini sudah banyak digunakan untuk memproses, mengolah data, menganalisis data untuk menghasilkan data atau informasi yang relevan, cepat, jelas, dan akurat (Asrul *et al.*, 2020). Berdasarkan penelitian sebelumnya teknologi *Augmented Reality* dapat membantu meningkatkan kepuasan pelanggan dan dapat memberi informasi produk menjadi lebih efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pelanggan, menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang kepercetakan dengan mengembangkan teknologi *Augmented Reality* dengan metode Markerless. Sistem dikembangkan menggunakan metode pengembangan *Rapid Application Development* (RAD), perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sistem ini adalah Unity 3D, Sketchup dan Blender, kelayakan perangkat lunak ini diuji menggunakan ISO 25010 agar efektif dan efisien saat digunakan. Harapannya dengan adanya media pemasaran dalam sistem aplikasi android dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah dan mempermudah promosinya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu CV. Jastra Card sejauh ini masih menggunakan cara manual untuk mempromosikan undangan kepada pelanggan sehingga harus datang ke percetakan untuk melihat undangan yang tersedia. CV. Jastra Card setiap bulannya melayani pemesanan undangan dalam proses pemesanan yang berjalan saat ini pelanggan datang dan melakukan pemesanan ditempat. Untuk itu bagaimana menerapkan *Augmented Reality* dapat membantu

mempromosikan percetakan CV. Jastr Card sehingga meningkatkan kepuasan pelanggan dan dapat memberi informasi produk menjadi lebih efektif.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan Masalah pada pembuatan aplikasi *Augmented Reality* pada CV. Jastr Card yaitu:

1. Media Aplikasi berbahasa Indonesia.
2. Aplikasi ini dapat digunakan pada *platform* Android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan Aplikasi *Augmented Reality* dengan metode *Marekerless* dalam meningkatkan kepuasan konsumen dengan berbasis android menjadi media untuk mempromosikan produk penjualan pada CV. Jastr Card.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam proses penelitian ini sangat diharapkan dapat memberikan manfaat yang kemudian dapat digunakan dalam pengembangan keilmuan yang dimiliki saat ini. Manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan proses pemasaran produk-produk yang ditawarkan kepada pelanggan lama ataupun pelanggan baru dengan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.
2. Membantu agar perusahaan bisa mempromosikan produknya dengan menampilkan Gambar 3D.
3. Mengetahui pengimplementasi *Augmented Reality* pada sistem mobile.