

B A B I

P E N D A H U L U A N

1.1 Latar Belakang

Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan suatu produk atau jasa kepada pelanggan dengan tujuan untuk menarik minat calon konsumen untuk membeli atau menggunakan produk atau jasa yang ditawarkan.

Promosi juga memiliki tujuan tertentu antara lain, untuk menyebarkan informasi suatu produk kepada calon konsumen, untuk mendapatkan konsumen baru dan untuk menjaga loyalitas konsumen tetap, untuk menaikkan penjualan serta laba/keuntungan, dan juga untuk branding atau membentuk citra produk di mata konsumen sesuai dengan yang diinginkan. Promosi dapat dilakukan menggunakan berbagai macam media, diantaranya dapat menggunakan media tradisional seperti majalah, Koran, televisi hingga membagikan brosur secara langsung kepada calon pembeli untuk mempromosikan produk yang ditawarkan.

Dengan semakin berkembangnya teknologi, maka berkembang juga kegiatan promosi dengan berbagai macam cara. Salah satunya ialah dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) atau bisa disebut dengan realitas tertambah adalah teknologi yang memadukan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi kedalam lingkungan nyata dan memproyeksikannya secara realitas dalam waktu nyata. Sehingga *Augmented Reality* (AR) memiliki manfaat yang sangat bagus untuk media promosi yakni meningkatkan interaksi antara produk dengan konsumen. Dan memberikan banyak informasi secara lengkap tentang suatu produk hanya dengan sebuah *smartphone*.

Optik Mega dalam mempromosikan produknya masih menggunakan cara dengan membagikan brosur yang hanya memuat gambar produk saja sehingga membuat customer kurang mendapatkan informasi yang cukup dan kurang menarik.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu membangun aplikasi yang membantu proses promosi, sehingga melakukan penelitian dengan judul "*Implementasi Augmented Reality* sebagai media promosi pada optic mega menggunakan metode *Natural Feature Tracking* (NFT) berbasis android

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka disusunlah rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu Bagaimana mengimplementasikan *Augmented Reality* dengan metode *natural feature tracking* sebagai media promosi Optik Mega?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ini diberikan agar pembahasan materinya tidak meluas, Adapun batasan masalahnya yaitu :

1. Objek yang ditampilkan berupa objek kaca mata 3D
2. Aplikasi ini akan berjalan pada *marker* yang telah ditentukan
3. *Tool* yang digunakan *unity, blander, vuforia,*
4. Metode yang digunakan untuk aplikasi ini yaitu *Natural Feature Tracking* (NFT)

5. Aplikasi ini berjalan pada sistem operasi android

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Mengimplementasikan *Augmented Reality* sebagai media promosi kaca mata pada Optik Mega menggunakan metode NFT.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi mahasiswa

Menambah pengalaman dan pengetahuan tentang penerapan ilmu yang telah dipelajari diperkuliahan dan sebagai syarat memperoleh gelar sarjana.

2. Bagi Institusi

Diharapkan dapat membantu meningkatkan promosi kaca mata pada Optik Mega

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan beberapa teori yang berkaitan dengan penelitian, adapun yang dibahas pada bab ini ialah teori teknologi *Augmented Reality* (AR).

BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan tentang gambaran umum penelitian, Visi dan Misi, Analisa sistem berjalan, metode pengumpulan data, usulan sistem berjalan, kerangka berfikir dan proses perancangan sistem berupa *activity sequence* dan juga perancangan antarmuka sistem yang diusulkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil-hasil dari penelitian dan pembahasan dari sistem yang sudah dibuat atau disusun pada bab-bab sebelumnya, dan berisi foto hasil dari aplikasi yang diusulkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.