

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dengan pesatnya perkembangan pengetahuan tentang teknologi informasi di era modern saat ini, teknologi telah menjadi alat yang sangat mempermudah kegiatan manusia sehari-hari. Kecanggihan teknologi saat ini membantu dalam berbagai aspek, termasuk dalam pekerjaan, media pengenalan, penjualan, dan promosi.

Augmented Reality (AR) yaitu sebuah teknologi yang mengintegrasikan dunia maya dengan dunia nyata melalui komputer. Teknologi ini memungkinkan objek virtual seperti teks, animasi, model 3D, atau video untuk disatukan dengan lingkungan nyata, sehingga pengguna dapat merasakan dan berinteraksi dengan objek tersebut di sekitar mereka. AR tidak hanya menawarkan pengalaman baru tetapi juga mengubah cara pengguna berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, melengkapi tampilan dunia nyata dengan elemen digital yang dinamis[1].

Augmented reality (AR) merupakan teknologi yang bisa dimanfaatkan sebagai alat promosi yang lebih menarik. AR memungkinkan produk diperkenalkan dan dijual dengan cara yang lebih realistis, terutama ketika memasarkan produk dalam konteks kehidupan nyata yang terintegrasi dengan produk yang dipromosikan. Strategi pemasaran yang efektif dapat memengaruhi keputusan pembelian konsumen dengan mempertimbangkan promosi, harga, dan karakteristik produk yang memenuhi kebutuhan mereka. Promosi dapat dilakukan melalui berbagai media seperti spanduk, poster, website, dan platform digital lainnya[2].

Di perusahaan yang berjalan di bidang penyewaan alat outdoor termasuk sekaben camp ini promosi masih menggunakan brosur dan menyebarkan ke berbagai tempat dan masih menggunakan website biasa, terkait permasalahan tersebut sekaben camp ingin membuat promosi yang lebih menarik yaitu penggunaan teknologi Augmented Reality agar konsumen dapat melihat alat outdoor secara 3D dan realistis, augmented reality tersedia di smartphone dengan

sistem aplikasi android, dengan ini diharapkan dapat mengenalkan dan menarik pelanggan untuk menyewakan alat outdoor di Sekaben Camp.

Penelitian terdahulu telah menjadi acuan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian ini, yang berkontribusi dalam memperkaya teori yang digunakan untuk analisis penelitian. Berikut adalah beberapa jurnal terkait yang menjadi fokus penelitian penulis.

Berdasarkan penelitian dari Abdulghani, T., Dan Sati, B. P. pada Tahun (2020). Berjudul “Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran”[1], penelitian dari Rojiq, A. F., Dan Fajri, B. R. pada Tahun (2023). berjudul “Rancang Bangun Augmented Reality 3 Dimensi untuk Promosi Perumahan Archivelo”[2], penelitian Wardani, K. N. Y. pada Tahun (2021). Berjudul “Penerapan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Tumbuhan Bunga Langka di Lindungi”[3]. penelitian Ma'ruf, M. A., Dan Handayani, I. pada Tahun (2024). berjudul “Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Produk Kerajinan Rotan Sebagai Media Promosi Berbasis Android”[4]. penelitian Aini, I. N. Q., Triayudi, A., Dan Sholihati, I. D. Pada Tahun (2020). Berjudul “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Metode Marker Based Tracking”[5]

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang diharapkan dapat mendukung pengenalan dan promosi peralatan outdoor. Oleh karena itu peneliti merancang sebuah aplikasi **“PENERAPAN APLIKASI AUGMENTED REALITY DALAM PENGENALAN DAN PROMOSI ALAT OUTDOOR PADA SEKABEN CAMP”** Sebagai alat promosi dan sarana pengenalan, tujuan utama dari aplikasi ini adalah untuk menarik perhatian calon pelanggan. Diharapkan aplikasi ini akan menjadi sangat bermanfaat di masa depan karena dilengkapi dengan fitur tiga dimensi dan berbagai alat yang tersedia. Fitur-fitur ini akan membantu pengguna dalam melihat daftar jenis paket yang ada, sehingga aplikasi ini bisa menjadi inovasi baru untuk Sekaben Camp.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, pertanyaan yang dapat dirumuskan adalah: "Bagaimana cara membuat aplikasi media berbasis Augmented Reality pada perangkat Android untuk mengenalkan dan mempromosikan peralatan outdoor sehingga dapat meningkatkan minat konsumen dalam menyewa peralatan tersebut?"

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat dan tujuan yang ingin dicapai, di antaranya sebagai berikut:

### **1.3.1 Manfaat**

Manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Mengetahui definisi Augmented Reality dan cara kerjanya
2. Membantu sekaben camp dalam pengenalan dan promosi alat outdoor menggunakan Augmented Reality secara 3D
3. Dapat memanfaatkan teknologi Augmented Reality dalam pemasaran produk

### **1.3.2 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi menggunakan teknologi Augmented Reality
2. Menggunakan Augmented Reality dalam pengenalan dan promosi alat outdoor Sekaben Camp

## **1.4 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, perlu ditetapkan batasan. Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Aplikasi dibangun khusus untuk pengenalan dan promosi alat outdoor di sekaben camp
2. Aplikasi yang dibuat berisi alat-alat sewa seperti : kursi, meja, flysheet, kompor, tripod, gas, pemanggang dan menggunakan marker berupa brosur.
3. Aplikasi dibuat untuk mengusung sebuah teknologi Augmented Reality pada sekaben camp
4. Aplikasi dijalankan dengan kamera Smartphone Android, dimana Pemesanan barang melalui Whatsapp, dan dapat menampilkan daftar harga barang.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan menggambarkan struktur dari setiap bab dalam skripsi secara keseluruhan, sehingga skripsi ini lebih terarah dan tersusun dengan baik. Maksud dari uraian singkat tersebut adalah:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi informasi latar belakang tentang penelitian, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penulisan..

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Membahas landasan teori yang diambil dan digunakan dalam penulisan, sumber-sumber teori tersebut dijadikan model dan pedoman dalam penulisan teori.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Membahas tentang model pengembangan perangkat lunak, pengumpulan data dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang aplikasi).

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini meliputi analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, evaluasi solusi yang dihasilkan, analisis kebutuhan untuk sistem

yang diusulkan, analisis sistem secara keseluruhan, desain sistem (termasuk model pengembangan perangkat lunak, metode pengembangan perangkat lunak, dan alat yang digunakan), serta pelaksanaan dan pengujian sistem.

## **BAB V      PENUTUP**

Bagian ini berfungsi sebagai penutup dari bab yang menyajikan kesimpulan, rangkuman isi bab, serta rekomendasi untuk menjamin bahwa desain aplikasi ini memberikan manfaat maksimal bagi para penggunanya.

