

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan teknologi menjadikan masyarakat mampu mengetahui berbagai macam informasi dengan cepat, sehingga masyarakat dapat berkomunikasi dengan mudah dan tepat. *Smartphone* termasuk salah satu perangkat teknologi yang memungkinkan masyarakat berkomunikasi dimanapun mereka berada. *Smartphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi dengan berkembangnya teknologi digital *smartphone* sering dimanfaatkan oleh masyarakat untuk dijadikan alat pembelajaran dan sebagai media pemasaran suatu bisnis. Pemanfaatan *smartphone* dalam bidang pemasaran secara digital seperti melalui televisi dan melalui media sosial. Teknologi *Augmented Reality* salah satu teknologi yang sedang berkembang yang mampu menggabungkan objek virtual kedalam lingkungan nyata.

Perkembangan teknologi *Augmented Reality* telah berkembang serta memberikan kontribusi dan manfaat ke dalam bidang pembelajaran dan pemasaran. Salah satu teknologi digital sebagai media pemasaran yaitu dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* merupakan teknologi yang saling berkaitan dan dapat menggabungkan dari dunia nyata dan dunia virtual serta dapat menambahkan objek-objek virtual didalamnya. Pemanfaatan teknologi yang sedang berkembang mampu mempermudah masyarakat untuk mengetahui produk secara detail seperti animasi 3D, nama produk, harga, serta bentuk produk.

Bapak Aditya selaku Leader Victoryshop mengutarakan bahwa penjualan pada masa pandemi ini mengalami penurunan dari target sebelumnya, dengan memanfaatkan sebuah teknologi maka diperlukan perubahan untuk pemasaran diperusahaan agar lebih menarik khususnya untuk pemasaran sparepart motor. Harapannya agar bisa menawarkan produk dengan metode yang lebih menarik. Dengan adanya perubahan dari bentuk gambar 2D menjadi 3D yang didukung oleh teknologi *Augmented Reality* ini membuat hal baru yaitu membuat aplikasi khusus sehingga pemasaran menggunakan media ini bisa lebih menarik konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat sebuah sistem yang dapat membantu meningkatkan penjualan sparepart dengan efektif ?
2. Bagaimana membuat sebuah sistem yang dapat membantu melihat langsung produk sparepart ?
3. Bagaimana menerapkan sistem Augmented Reality pada E-Commerce untuk pemasaran produk sparepart motor di toko Victoryshop ?

1.3 Tujuan

1. Membuat aplikasi Augmented Reality untuk memudahkan dalam penjualan sparepart
2. Merancang sebuah Augmented Reality pada Aplikasi untuk melihat produk secara 3d
3. Menggunakan aplikasi Augmented Reality untuk pemasaran sparepart motor

1.4 Batasan Masalah

1. Aplikasi yang dibuat hanya dapat digunakan melalui Smartphone Android
2. Aplikasi didistribusikan dan dipasang tidak melalui Play Store
3. Gambar 3D Produk Sparepart Motor hanya ada 5 Gambar

1.5 Metode Pengerjaan

Proyek Akhir ini dikerjakan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Dalam pembuatan animasi objek 3D dan perancangan aplikasi menggunakan beberapa tahapan dari metode MDLC seperti desain grafis, layouting interface, konsep desain, penganimasian dan pengimplementasian aplikasi mulai dari merancang konsep hingga pengimplemntasian kedalam aplikasi dengan layak