

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam bidang bisnis minuman sudah ada perkembang pesat dalam tahun terakhir ini, khususnya di Kota Batam, persaingan yang tajam membutuhkan pola pemasaran yang kreatif dari pelaku bisnis. Tindakan pemasaran yang memiliki kekhasan dan keunggulan dapat menarik konsumen. Salah satu strategi dengan meningkatkan kualitas pelayanan, harga maupun produk yang ragam dengan kualitas lebih unggul dibanding para pesaing lainnya.(Novianti et al., 2016)

Café Starmilkshake salah satu outlet resmi dari Startmilkshake yang fokus pada bisnis minuman. Café ini memiliki berbagai ragam menu minuman, sehingga terkadang pelanggan membutuhkan waktu yang lama untuk memutuskan jenis minuman yang akan di pesan, kondisi ini sering terjadi sehingga penumpukan pelanggan yang juga mempengaruhi proses persiapan pesanan. Hal ini menjadi masalah tersendiri karena kepuasan pelanggan adalah motto dari Café Starmilkshake.

Augmented Reality merupakan bentuk perkembangan teknologi yang dapat digunakan untuk memperkenalkan suatu produk dengan jelas dan menarik dengan memanfaatkan teknologi 3D.

Marker based tracking dapat membuat tampilan dengan bentuk apapun sedangkan *marker based tracking* berfungsi sebagai penanda atau marker yang berbentuk hitam dan putih membentuk persegi panjang yang berlatar putih. (Satria & Prihandoko, 2018)

Pemanfaatan teknologi Android pada perangkat seluler memiliki kelebihan berupa gampang di akses serta memungkinkan pengembang secara gratis mengembangkan sistem. (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Diharapkan dengan penggunaan *Augmented Reality* dapat membantu pelanggan serta pelaku bisnis dalam memperkenalkan serta penyajian menu. Untuk itu diangkat sebuah penelitian dengan judul “**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM PENYAJIAN MENU DI OUTLET STARMILKSHAKE**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang berada diatas maka terlihat pokok permasalahannya adalah sebagai berikut:

- 1) Outlet starmilkshake saat ini memiliki banyak menu minuman tetapi belum menampilkan keterangan masing masing menu secara jelas
- 2) Seringnya terjadi penumpukan pelanggan karena jumlah pegawai yang terbatas.
- 3) Belum ada nya aplikasi yang diterapkan untuk membantu dalam proses penyajian menu di outlet starmilkshake

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan sesuai topik dari tujuan, maka perlu dibuat batasan masalah yaitu:

- 1) Penelitian ini dilakukan di Outlet Starmilkshae Cabang Rusun Jl pelayaran no 48, baloi permai, Kota Batam.
- 2) Variable pada penelitian ini adalah penyajian menu

- 3) Indikator pada penelitian ini adalah memperlihatkan kategori, ingredient, ukuran gelas, dan warna minuman berbentuk 3D.
- 4) Penelitian ini menggunakan metode perancangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC), dan pada *augmented reality* menggunakan metode *Marker Based Tracking*.
- 5) Pengumpulan data dengan wawancara dengan owner dari outlet starmilkshake rusun.
- 6) Pada penelitian ini tools yang digunakan yaitu *Software Blender, Unity 3D, Vuforia, Adobe Photoshop CC dan Visual Studio* dan bisa dijalankan di versi *Android 8.0 OREO..*
- 7) Output pada penelitian sebuah Aplikasi *Augmented Reality* penyajian menu berbasis Android yang di upload di dalam playstore.

1.4. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana cara merancang penyajian menu 3D dengan pemanfaatan *Augmented Reality* di menu outlet starmilkshake?
- 2) Bagaimana bentuk implementasi penyajian menu 3D dengan pemanfaatan *Augmented Reality* kepada pelanggan outlet starmilkshake?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Merancang penyajian menu 3D dengan pemanfaatan *Augmented Reality* di menu outlet starmilkshake.
2. Mengimplementasikan penyajian menu 3D dengan pemanfaatan *Augmented Reality* kepada pelanggan outlet starmilkshake.

1.6 Manfaat Penelitian

Penemu karya ini memiliki harapan besar bahwa program ini suatu hari nanti dapat menawarkan keuntungan kepada penjaga outlet starmilkshake. Berikut ini adalah beberapa manfaat teoritis dan praktis yang dihasilkan dari penelitian ini:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Menguatkan teori yang ada dalam perancangan aplikasi ketersediaan barang di starmilkshake dengan menggunakan metode *Marker based tracking*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Universitas Putera Batam

Dengan diadakan penelitian ini diharapkan dapat mengetahui sejauh mana perkembangan serta pemahaman mahasiswa dalam penguasaan materi agar bisa menjadi suatu tolak ukur dalam keberhasilan mahasiswa untuk bekal dalam masyarakat.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan peneliti dalam pembuatan *Augmented Reality* penyajian menu di outlet starmilkshake

3. Bagi Starmilkshake

Diharapkan *Augmented Reality* penyajian menu ini bisa membuat menu di outlet starmilkshake lebih jelas dan detail.