

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Penelitian

Augmented reality saat ini sudah dikenal oleh masyarakat. Khususnya pada anak remaja yang sering melihat video dengan visualisasi gambar 3D. Akan tetapi *Augmented reality* sekarang sudah tidak digunakan untuk hiburan saja, namun dapat digunakan untuk promosi makanan atau menu makanan. Pelanggan akan tertarik dengan penyajian menu yang berbeda, karena menu tersebut tampil dengan 3D. Terlebih saat ini kita dibatasi dengan jaga jarak. Maka menu makanan dengan tampilan 3D membantu penjual dalam menjajaki dagangannya, seperti tempat makanan yang identik dengan beberapa *stand* sering disebut dengan pujasera atau *food court*.

Augmented reality merupakan aplikasi yang dari gabungan dunia nyata dengan dunia maya yang dibentuk menjadi dua dimensi dan tiga dimensi yang divisualkan dalam lingkungan sekitar kita dalam waktu yang sama (Mustaqim, Ilmawan; Kurniawan, 2017 : 36-48). Menurut (Mustaqim, Ilmawan; Kurniawan, 2017 : 36-48). *Virtual reality* dan *Augmented reality* dalam segi menambahkan obyek nyata ke obyek maya tidak menggunakan cara yang sama. *Augmented reality* juga bisa digunakan untuk membuat kegiatan presentansi dan divisualkan suatu objek pada peralatan yang kinerja (Mustaqim, Ilmawan; Kurniawan, 2017 : 36-48).

Perkembangan *augmented reality* yang semakin maju akan mempengaruhi sektor hidup pada manusia dan *augmented reality* sudah banyak dijadikan sebagai media pembelajaran dan digunakan untuk meningkatkan efisien dalam pembelajaran. Saat ini dengan adanya *pandemic covid-19*, banyak *food court* di Kota Batam yang terkena dampaknya. Salah satu dampak yang diterima oleh *foodcourt A2*. *Foodcourt A2* memiliki pelanggan yang cukup banyak sehingga *foodcourt A2* selalu ramai dikunjungi para pelanggannya, namun karena kondisi *pandemic* menjadi sepi dari para pelanggan *foodcourt A2*, pelanggan takut untuk datang ke lokasi *foodcourt* untuk membeli makanan. Karena *pandemic* ini, toko-toko makanan yang membuka usahanya di *foodcourt A2* mengalami kerugian yang cukup banyak. Pendapatan yang didapatkan menurun dratis. Dampak lain dari toko-toko yang berada di bawah manajemen *foodcourt A2* yaitu masih wajib membayar biaya sewa perbulan.

Foodcourt adalah satu tempat pusat pembelanjaan anak remaja yang berada di tempat pusat kota. Food court ini mempunyai beberapa court yang menyediakan menu makanan yang digemari oleh anak remaja (Jayanti, Dwi, Ratna; Zuhri, Zalaluddin, 2017: 33-46). *Foodcourt* merupakan penerapan makanan menggunakan *self service* atau pemilihan makanan pada menu. *foodcourt* ini biasanya area makan terbuka bersifat informal. Menurut (Atmojo, Priyo, Ortho; Tung, Un, Lim, Lauw; Santoso, 2016: 19-26) *Foodcourt* menggunakan pembayaran yang secara manual . Dengan arti pelanggan harus membawa uang dan struk ke tenant untuk menyatakan dia sudah membayar.

Android, sebuah sistem operasi yang ada di *handphone* berfungsi untuk menjalankan sistem pada aplikasi. Android sudah dikenal oleh masyarakat khususnya anak remaja yang membeli *handphone* android atau ios. Pengguna *handphone* android lebih murah dibandingkan dari *handphone* ios dikarenakan *handphone* ios lebih ketat aturannya atau stabil dalam *download* aplikasi dan membatasi aplikasi yang dapat *download*, sedangkan android tidak membatasi dalam proses tersebut. Oleh karena itu android lebih banyak digunakan masyarakat dan harganya cukup terjangkau untuk dibeli oleh masyarakat. Selain itu, android menggunakan banyak sistem fitur yang menarik untuk pelanggan.

Menurut (Murtiwiwati; Lauren, 2013: 2-10) android adalah sebuah sistem operasi yang digunakan perangkat mobile berbasis linux dalam mencakup sistem operasi pada aplikasi. sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyiapkan *platform* yang digunakan untuk mengembangkan kepada pencipta aplikasi dalam perancangan aplikasi. Android ini sudah mengembangkan 34 perusahaan yang bagian piranti keras, lunak dan telekomunikasi. Android mempunyai banyak aliansi pada pembuatan aplikasi seperti *google* dan *nvidia*.

Berdasarkan penjabaran diatas maka dari itu peneliti ingin mengambil judul **“IMPLEMENTANSI AUGMENTED REALITY DALAM PEMILIHAN MENU MAKANAN DI FOOD COURT BERBASIS ANDROID”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Masalah pada latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang akan timbul:

1. Karena kondisi *pandemic* menjadi sepi dari para pelanggan *foodcourt A2*, pelanggan takut untuk datang ke lokasi *foodcourt* untuk membeli makanan.
2. Karena *pandemic* ini toko-toko makanan yang membuka usahanya di *foodcourt A2* mengalami kerugian yang cukup banyak.
3. Pendapatan yang dapat didapatkan menurun dratis.
4. Dampak lain dari toko-toko yang berada dimanajemen *foodcourt a2* yaitu masih wajib membayar biaya sewa perbulan.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Data penelitian yang diambil hanya 10 toko makanan yang terdapat pada *foodcourt A2*.
2. Software pendukung yang digunakan berupa *vuforia, unity, Android Studio, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop*.
3. Sistem yang dirancang berbasis android.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas peneliti yaitu: Bagaimana mengimplementasikan *augmented reality* dalam pemilihan menu makanan di

foodcourt berbasis android?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dibahas peneliti yaitu: untuk mengimplementasikan *augmented reality* dalam pemilihan menu makanan di *foodcourt* berbasis android.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian untuk Implementansi augmented reality dalam pemilihan menu makanan di food court berbasis android. Manfaat penelitian ini adalah:

1.6.1. Manfaat teoritis

Adapun manfaat teori yang peneliti simpulkan dari penelitian ini adalah seperti:

1. Peneliti mengharapkan lewat aplikasi *augmented reality* ini, dapat membantu pemilihan menu makanan kepada pelanggan.
2. Peneliti mengharapkan dengan adanya aplikasi *augmented reality* ini, dapat menarik pelanggan datang untuk membeli makanan di foodcourt.
3. Peneliti berharap dengan adanya aplikasi ini, pelanggan yang melakukan pemesanan makanan di foodcourt menjadi semakin digemari oleh pelanggan.

1.6.2. Manfaat praktis

Penelitian ini memiliki manfaat bagi praktis bagi pengguna sebagai berikut:

1. Bagi pembaca
Dapat memberikan ilmu tentang dalam membuat aplikasi.
2. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam menciptakan *augmented reality* untuk pengguna.

3. Bagi Universitas

Penelitian berharap untuk digunakan sebagai referensi dan bahan penelitian yang lebih mendalam ke masa yang akan datang.