

Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Di PT. Delisari Nusantara

Oleh:

Bagus Setyo Budi

Rohman Dijaya, S.Kom., M.Kom

Sains Dan Teknologi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari 2024

Pendahuluan

Promosi merupakan suatu komunikasi dari sebuah proses pemasaran produk untuk dapat menyampaikan informasi sebuah produk atau jasa agar bisa tersampaikan ke pembeli, Cara menyampaikan promosi dapat melalui media cetak seperti majalah, flayer dan brosur serta penyediaan *sample* produk.

Maka digunakanlah teknologi *Augmented Reality* yang lebih sering disebut dengan *Virtual Reality (VR)* yang dimanfaatkan untuk membawa dunia maya ke dunia nyata, Teknologi ini dapat berguna untuk meningkatkan minat beli calon pelanggan dan mengefektifkan media promosi produk dan jasa tertentu.

Rumusan Masalah

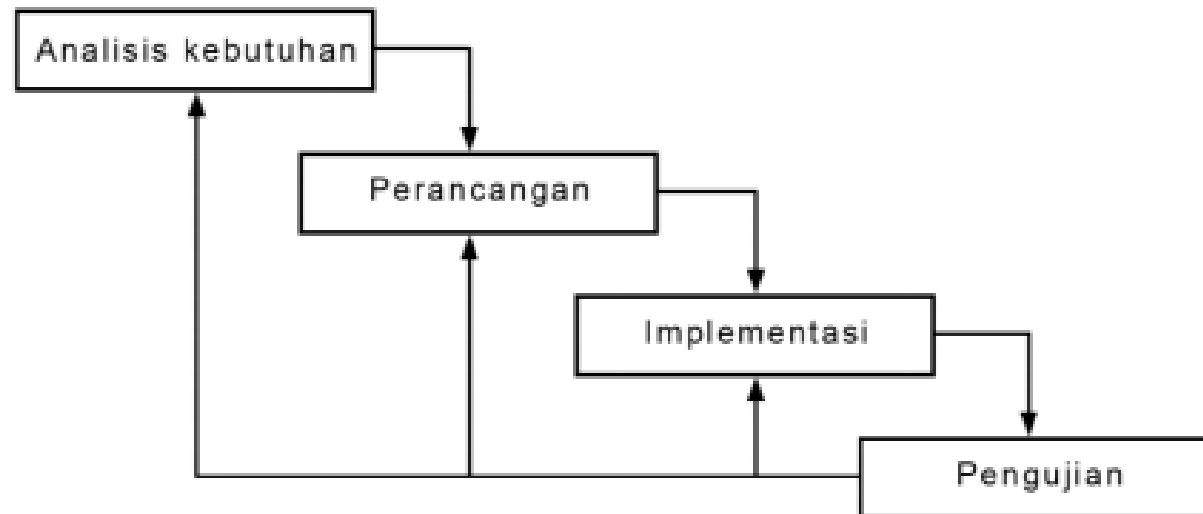
1. Bagaimana cara menerapkan teknologi *Augmented Reality* sebagai media promosi di PT.Delisari Nusantara?
2. Bagaimana teknologi *Augmented Reality* bisa menjadi solusi bagi sales dalam proses *sampling* dan promosi produk milik PT.Delisari Nusantara?



Metode

1. Model Waterfall

Tahap pengembangan aplikasi Augmented Reality sebagai media pengenalan produk di bahan baku makanan dan minuman PT.Delisari Nusantara ini menggunakan proses SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model *waterfall*

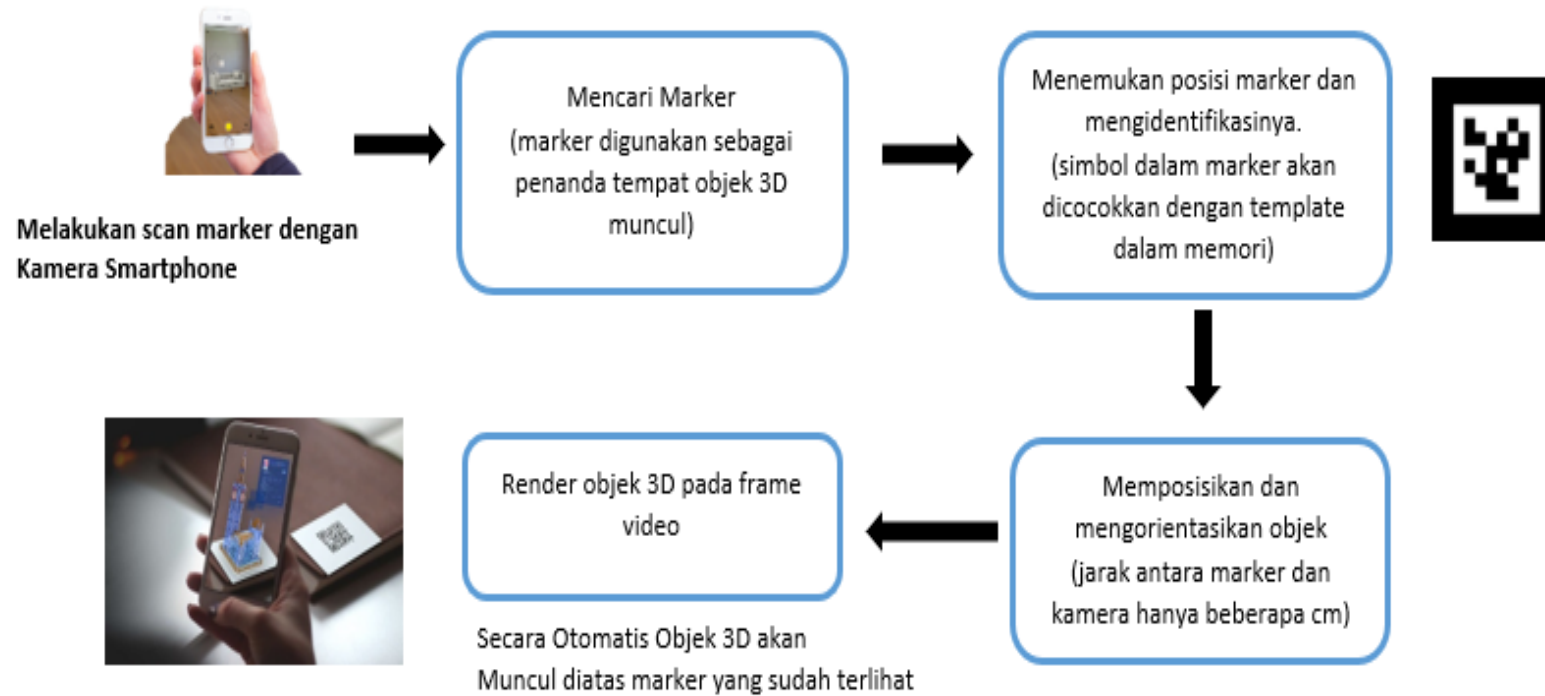


Hasil

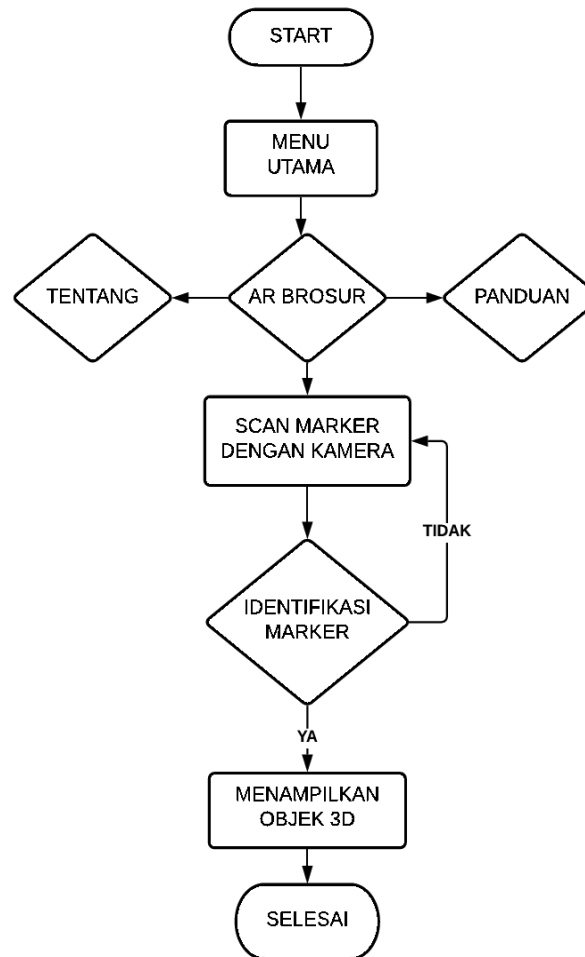
- Dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan seorang sales dapat memasarkan produk dari PT. Delisari Nusantara dengan baik dan efisien karena aplikasi ini memudahkan tugas sales dalam proses demo sampling produk ke calon pembeli tanpa harus membawa barang yang banyak dan membawa tempat khusus sehingga lebih aman. selain itu aplikasi sudah didesain dengan tampilan yang sederhana sehingga semua sales dapat menggunakan aplikasi ini tanpa harus melakukan trial yang lama dan diharap mampu memberikan pengertian ke customer dengan cara yang lebih kreatif dan unik sehingga dapat menarik minat customer untuk membeli produk yang ditawarkan.

Pembahasan

Cara Kerja Augmented Reality



Flow Chart Apk Delisari



Manfaat Penelitian

1. Dapat membuat penerapan Augmented Reality menjadi sebuah media pemasaran di PT.Delisari Nusantara.
2. Dengan adanya aplikasi ini calon pembeli dapat mengetahui detail produk secara visualisasi melalui teknologi Augmented Reality.
3. Calon pembeli dapat melihat detail produk melalui aplikasi tersebut tanpa harus menghubungi sales yang bersangkutan.

Referensi

- [1] A. Sutedi, D. Tresnawati, and R. Faiz, "Perancangan Aplikasi Promosi Katalog Mebel Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *J. Algoritma*, vol. 19, no. 1, pp. 210–218, 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-1.1051.
- [2] M. F. Ningsih and R. Dijaya, "Buku Saku Digital Untuk Rumah Adat Berbasis Augmented Reality," *Pros. SEMNAS INOTEK ...*, pp. 76–81, 2022, [Online]. Available: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/view/2455%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/inotek/article/download/2455/1527>.
- [3] R. Dijaya, R. B. Wardana, and S. Suprianto, "Interactive Digital Catalog for Canopy Workshop Using Augmented Reality," *J. Online Inform.*, vol. 6, no. 2, p. 188, 2021, doi: 10.15575/join.v6i2.761.
- [4] R. Dijaya, W. S. Bintara, and A. S. Fitriani, "Wisata Alam Digital Di Kota Kediri Menggunakan Augmented Reality," *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 6, no. 2, pp. 293–304, 2021, doi: 10.29100/jipi.v6i2.2001.
- [5] M. Fachrudin, R. Dijaya, and M. A. Rosid, "Replication of the Climbing Post on Mount Arjuno Using Augmented Reality (AR) with the Open Asset Import Library Method," *Procedia Eng. Life Sci.*, vol. 4, no. June, 2023, doi: 10.21070/pels.v4i0.1428.
- [6] D. Rhomadinyah, R. Dijaya, and Y. Rahmawati, "The Digital City Tour Guide Using Augmented Reality on the Pasupati Bridge City Tour Guide Digital Menggunakan Augmented Reality Pada Jembatan Pasupati," vol. 4, no. June, 2023.
- [7] M. Ryas Hakim and R. Dijaya, "Augmented Reality Application Design for 3 Dimensional Model Visualization Product Packaging Design [Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Visualisasi Model 3 Dimensi Design Packaging Produk]," *Umsida*, vol. 8, no. 3, pp. 1–12, 2023.
- [8] S. W. Maulana, R. Dijaya, C. Taurusta, and I. R. I. Astutik, "Penerapan Augmented Reality Dalam Replikasi Tata Letak Studio Foto," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 10, no. 2, p. 404, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i2.6003.
- [9] I. Mustaqim, S. T. Pd, and N. Kurniawan, "AUGMENTED REALITY," pp. 36–48.
- [10] A. A. Fakhresi and R. Dijaya, "Interactive Augmented Reality Web for Introduction to Plants in the Sukolelo Prigen Herbal Village," *Procedia Eng. Life Sci.*, vol. 3, no. December, 2022, doi: 10.21070/pels.v3i0.1314.
- [11] M. Santoso, C. R. Sari, and S. Jalal, "Promosi Kampus Berbasis Augmented Reality," *J. Edukasi Elektro*, vol. 5, no. 2, pp. 105–110, 2021, doi: 10.21831/jee.v5i2.43496.
- [12] A. D. Rachmanto and M. S. Noval, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROMOSI UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG MENGGUNAKAN UNITY 3D," vol. IX, no. 1, 2018.
- [13] V. No, B. D. Yulianto, R. Dijaya, and M. A. Rosid, "Aplikasi Media Pembelajaran IPA Untuk MI Berbasis Augmented Reality Pendahuluan merupakan di wilayah Kecamatan Jabon , Kabupaten Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Sidoarjo . Yang proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih menggunakan salah satu ," vol. 6, no. 2, 2023.
- [14] I. Mustaqim, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 13, no. 2, 2016, doi: 10.23887/jptk.v13i2.8525.
- [15] P. B. A. A. Putra, "Implementasi Augmented Reality Pada Media Promosi Penjualan Rumah," *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 142–149, 2020, doi: 10.47111/jti.v14i2.1163.
- [16] P. D. Arista, No Title. 2016.
- [17] F. M. Utomo and R. Dijaya, "Katalog Digital Untuk Promosi Tas Wanita Berbasis Augmented Reality," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 6, no. 2, pp. 268–277, 2023, doi: 10.29408/jit.v6i2.12275.
- [18] E. Kebun, J. Sebagai, and M. Pembelajaran, "Aplikasi eksplorasi 3d dan visualisasi objek wisata edukasi kebun jeruk sebagai media pembelajaran berbasis android augmented reality," vol. 8, no. 3, pp. 971–984, 2023.
- [19] A. Ansari, "Universitas Sumatera Utara," 2017.
- [20] Armia and Z. Ardian, "Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Gedung Kampus Universitas Ubudiyah Indonesia," *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 7, no. 1, pp. 10–16, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jics/article/view/1331>.

