

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Makanan Tradisional mewakili rasa kesenangan yang telah menjadi budaya, kepercayaan, identitas serta merupakan simbol warisan kekayaan budaya daerah tertentu (Yulia et al. 2018). Warisan kekayaan budaya tersebut menjadi salah satu potensi di Indonesia yang menjadi pembedah antara negara lain. Studi menunjukkan bahwa makanan tradisional memiliki kontribusi positif bagi kesehatan karena dari segi komposisinya memiliki beragam nutrisi yang berbeda (Du Plooy et al. 2018). Namun, ada kekhawatiran yang muncul diantara negara – negara mengenai akan potensi hilangnya makanan dan pengetahuan tentang makanan tradisional di kalangan generasi mudah (Sharif et al. 2012). Oleh karena itu, untuk memperkenalkan makanan tradisional Indonesia kepada generasi mudah dan masyarakat, berbagai upaya telah dilakukan terutama mempromosikan makanan tradisional Indonesia melalui berbagai media seperti secara online, media sosial, brosur, iklan dan sebagainya. Hasil pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa mempromosikan makanan tradisional Indonesia melalui media online, brosur dan iklan belum dapat memenuhi kebutuhan pengguna, karena dalam penyajian informasinya kurang menarik dan kurang interaktif serta cenderung menonton.

Meningkatnya penggunaan smartphone telah merubah perilaku kehidupan setiap orang sehingga mendorong setiap orang menggunakan aplikasi mobile dalam situasi yang sangat bervariasi (Novak-Marcincin et al. 2014). Studi telah

membuktikan bahwa *mobile augmented reality* sangat efektif dalam menyajikan informasi yang menarik dan interaktif (Haynes et al. 2018; Tan & Lim 2018; Hermawan et al. 2018; Pradibta 2018; El Sayed et al. 2010). Teknologi *mobile augmented reality* adalah tren baru dalam memberikan kepada pengguna pandangan tambahan informasi digital di dunia nyata (Sulaiman et al. 2016). *Augmented Reality* dapat menggabungkan benda-benda maya yaitu berupa animasi, teks, dan gambar kedalam dunia nyata secara *real time* (Pradibta 2018). *Augmented reality* juga digunakan dalam bidang pendidikan karena kemampuan yang secara efektif dapat membantu pengguna untuk mencapai tujuan pembelajaran (Abate and Nappi 2016), yaitu dapat menyampaikan konsep abstract dan menyajikan informasi 3D konteks ke dalam objek nyata (Westerfield et al. 2015).

Teknologi augmented reality dapat diakses melalui perangkat mobile smartphone dan tablet karena smartphone memiliki daya pemrosesan yang tahan lama (Abou El-Seoud and Taj-Eddin 2019) serta memanfaatkan kamera untuk menangkap gambar dan menampilkan object di layar (Seran Bria et al. 2018). Dengan memanfaatkan aplikasi *mobile augmented reality* para pemangku kepentingan dapat mengembangkan aplikasi *mobile augmented reality* mereka sendiri berdasarkan sumber daya warisan budaya seperti informasi historis untuk menarik para pengunjung dan untuk mendapatkan pengetahuan tentang warisan budaya mereka (Pendit et al. 2016; Shang et al. 2017; Roongrunsi et al. 2017). Dengan demikian informasi pengetahuan tentang warisan budaya yang disebutkan

diatas dapat disalurkan dengan menghadirkan cara penyajian informasi yang lebih menarik dan interkatif.

Berdasarkan studi yang dilakukan diatas, dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* dan perangkat seluler dapat dikembangkan aplikasi *mobile augmented reality* untuk mempromosikan makanan tradisional Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, masalah penelitan dapat dirumuskan yaitu **“Bagaimana Mengembangkan Aplikasi *Mobile Augmented Reality* untuk Promosi Makanan Tradisional Indonesia”** yang lebih menarik dan interaktif dan menyenangkan para pengguna sehingga informasi pengetahuan tentang makanan tradisional Indonesia dapat disalurkan.

## 1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi yang akan dikembangkan ini merupakan media untuk proses memperkenalkan dan mempromosikan makanan tradisional Indonesia yang lebih menarik dan interaktif.
2. Aplikasi ini hanya menyediakan dan menyajikan informasi mengenai deskripsi dari gambar makanan tradisional Indonesia.
3. Penggunaan hanya pada *platform mobile smartphone android*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitina ini adalah untuk mengembangkan aplikasi *mobile augmented reality* untuk memperkenalkan dan mempromosikan makanan tradisional Indonesia yang lebih interaktif dan lebih menarik. Selain itu,

memberikan media alternatif dalam pemahaman tentang pengetahuan makanan tradisional secara virtual melalui perangkat seluler.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Mempermudah pengguna dalam proses pengenalan tentang makanan tradisional Indonesia.
2. Memperkaya pengguna untuk mendapatkan informasi serta pemahaman tentang pengetahuan makanan tradisional Indonesia.
3. Manfaat secara umum yaitu dapat membantu mempertahankan kearifan lokal kebudayaan Indonesia.

### **1.6 Keaslian Penelitian**

Dari berbagai artikel, jurnal ilmiah dan penelitian yang telah dilakukan, belum ditemukan secara khusus membahas pengembangan aplikasi *mobile augmented reality* untuk mempromosikan dan memperkenalkan makanan tradisional Indonesia.

### **1.7 Kontribusi Penelitian**

Penelitian ini berkontribusi pada *interaction design* yaitu *conceptual design* dan *physical design*.