

Implementation of Android-Based Beverage Menu List (Case Study: Xiboba Dalung)

Implementasi Augmented Reality pada Daftar Menu Minuman Berbasis Android (Studi Kasus: Xiboba Dalung)

Samuel Irenius Hendra¹, Gerson Feoh^{2*}, Gabriel Firsta Adnyana³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dhyana Pura, Bali, Indonesia

(*) Corresponding Author: gerson.feoh@undhirabali.ac.id

Article info

<p>Keywords:</p> <p><i>Implementation, Augmented Reality, Drinking List Menu, Android</i></p>	<p style="text-align: center;">Abstract</p> <p><i>Xiboba Dalung is a place to drink fast food and serves a relaxed or informal atmosphere, besides that it is also a type of restaurant that usually provides indoor and outdoor seating. restaurant. Menu list application using android-based is an application that takes advantage of the features of a mobile application and integrates it with technology. Building a menu list application using & ARCore library provides an interactive service impression to customers. The menu list application uses on Xiboba Dalung using the marker method. The marker method can work with having to add additional equipment and need to register or introduce 3D objects first. By using , the customer experience in choosing the menu becomes more interesting and interactive. In this study the authors create a web-based information system.</i></p>
<p>Kata kunci:</p> <p><i>Implementasi, Augmented Reality, Daftar Menu Minuman, Android,</i></p>	<p style="text-align: center;">Abstrak</p> <p>Xiboba adalah tempat minum makanan cepat saji dan memiliki suasana santai atau informal, selain itu merupakan jenis restoran yang biasanya memiliki tempat duduk di dalam dan di luar restoran. Aplikasi daftar menu menggunakan Android adalah aplikasi yang menggunakan fungsionalitas dari aplikasi seluler dan mengintegrasikannya dengan teknologi. Membangun aplikasi daftar menu menggunakan perpustakaan &ARCore memberikan kesan layanan pelanggan interaktif . Aplikasi daftar menu menggunakan Xiboba Dalung menggunakan metode marker. Metode marker dapat bekerja dengan penambahan peralatan dan perlu mendaftar atau memperkenalkan objek terlebih dahulu menggunakan klien dalam pemilihan menu agar lebih dan interaktif. Aplikasi daftar menu menggunakan pada Xiboba Dalung menggunakan metode marker. Metode marker dapat bekerja dengan harus menambah peralatan dan merekam atau memperkenalkan objek 3D terlebih dahulu, menggunakan customer experience pada menu pilihan agar lebih menarik dan interaktif. Dalam penelitian ini, penulis menyadari sistem informasi berbasis web</p>

PENDAHULUAN

Augmented reality menggabungkan dunia nyata dan dunia maya, bersifat interaktif secara *real time* dan dalam bentuk 3D. Benda maya menampilkan informasi berupa label benda maya yang hanya dapat dilihat dengan telepon genggam atau dengan komputer. Implementasi teknologi dalam bidang kuliner sudah mengalami perkembangan yang

signifikan. Hal ini dapat dilihat pada penggunaan teknologi seperti menu digital yang hanya perlu scan marker. Salah satunya yaitu pada penelitian “Pengembangan Program Aplikasi Android Menu Makanan Dengan Teknologi (AR) Pada Restoran Sushi Amanda 2018.” ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Pengembangan perangkat lunak dalam bentuk aplikasi ini dibuat dengan pendekatan rekayasa dimana langkah-langkah analisis, desain, implementasi dan evaluasi. Saat ini banyak sekali aplikasi maupun media yang bisadigunakan untuk mempermudah membuat daftar menu dengan berbagai jenis, seperti penerapan pada *Augmented Reality* (Florentina & Marselino, 2018), (Fikar, 2018).

Xiboba Dalung merupakan restoran yang terletak di Dalung, Bali. Xiboba Dalung memiliki menu yang berisikan minuman. Xiboba merupakan merek dagang franchise yang dapat dibeli lisensinya untuk umum dan sampai saat ini sudah lebih dari 400 gerai se-Indonesia. Di Xiboba Dalung sendiri sudah terbilang cukup populer dikalangan anak muda maupun orang tua, dengan minuman bervariasi rasa Xiboba Dalung mampu mendatangkan 100 hingga 200 konsumen per harinya. Saat ini Xiboba Dalung, masih menerapkan daftar menu secara konvensional, yaitu penjual memberi daftar menu dalam bentuk hardcopy. Daftar menu tersebut yang nantinya akan dilihat oleh konsumen langsung dan belum ada aplikasi maupun sistem pendukung, dari hal itu penulis ingin untuk membuat dan implementasi sistem yang mendukung dalam menampilkan daftar menu Xiboba Dalung dalam bentuk *Augmented Reality* berbasis android yang mudah digunakan.

Metode yang akan digunakan dalam implementasi kedalam *Augmented Reality* adalah membuat terlebih dahulu model 3D menggunakan aplikasi Game Engine Unity 3D. Unity, juga dikenal sebagai sebagai Unity3D, adalah mesin permainan berbasis multiplatform. Pengembang dapat membuat game untuk rilis tidak hanya untuk platform tertentu, tetapi untuk platform seperti ponsel, komputer AR, VR, konsol game, televisi, dan Androidsite. Dalam rancangan implementasi *Augmented Reality* kedalam daftar menu saya menggunakan aplikasi tersebut untuk membuat model 3D dan langsung mengimplementasikan hasil dari karya tersebut dalam bentuk marker yang siap di scan oleh user. Dengan metode yang akan digunakan, diharapkan memudahkan dan menarik perhatian yang ingin memesan makanan maupun minuman pada saat berkunjung ke Xiboba Dalung.

METODE

Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data primer dan data sekunder. Data primer yang terdapat pada penelitian ini didapat melalui proses wawancara dan observasi di Xiboba Dalung. Data sekunder yang terdapat pada penelitian ini didapatkan melalui artiker – artikel dan jurnal – jurnal dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *Augmented Reality* dan Android. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis dan perancangan sistem berupa UML (*Unified Modelling Language*), Flowchart, dan desain *interface*

Tahap analisis ini menggunakan hasil dari pengumpulan data dari rancang bangun sistem yang akan dibuat. Kebutuhan sistem informasi pada tahap ini didefinisikan menjadi kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

1. Kebutuhan sistem fungsional
 - 1) Dapat digunakan sebagai bahan promosi.
 - 2) Objek yang ditampilkan menyerupai bentuk nyata dengan tampilan 3D.
 - 3) Setiap objek dapat di rotasi dan zoom. Terdapat unsur suara serta video
2. Kebutuhan sistem non-fungsional

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil membuat implementasi *Augmented Reality* pada daftar menu minuman berbasis android yang dibuktikan dalam hasil *usability* dengan *USE Questionnaire* yang menunjukkan presentase *usability* sebesar 93,4% atau dapat diklasifikasikan “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Fikar, M. (2018). Implementasi Augmented Reality Pada Daftar Menu Makanan Dan Minuman Yang Diterapkan Pada Perangkat Mobile Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Rekayasa Informasi Dan Komputer*, 1(1), 31–36.
- Florentina, A., & Marselino, T. L. (2018). Pengembangan Program Aplikasi Android Menu Makanan Dengan Teknologi Augmented Reality Pada Restoran Sushi. 5(1), 8–15.