

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan atas selesainya buku yang berjudul "*Kekuatan Augmented dan Virtual Reality dalam Bisnis – Jilid 1*". Era revolusi industri 4.0 di tahun 2020 yang kebetulan pula adanya *Pandemic Covid-19* ini mendorong semua kegiatan berbasis digital, dan bermunculan platform-platform digital yang mendukung perekonomian, salah satunya di bidang promosi dan pemasaran. Berkembangnya teknologi informasi di era digital ini membuat kegiatan bisnis harus memperhatikan segmentasi, sasaran dan kompetitor yang juga berubah sangat pesat. Hal ini membawa perubahan signifikan dalam pola kehidupan manusia dan bisnis.

*Augmented Reality (AR)* saat ini lebih banyak digunakan dalam pengolahan grafis komputer. Dengan dasar pemikiran untuk menyatukan antara imajinasi dan dunia nyata. Banyak diperoleh ide-ide untuk mempermudah pebisnis dalam menciptakan visualisasi objek yang lebih bagus, efisien, dan imajinatif untuk mendukung kegiatan bisnis mereka. Sistem ini berbeda dengan *Virtual Reality (VR)* yang sepenuhnya merupakan peralatan citra visual. *Augmented Reality* mengizinkan penggunaan untuk berinteraksi secara waktu-nyata dengan sistem.

AR dapat memberikan informasi detail kepada pelanggan dengan pengalaman yang berbeda saat mengenali produk. Selain itu, AR dan VR mampu mendukung komunikasi konsumen dengan perusahaan karena melalui teknologi tersebut calon pembeli merasa lebih tertarik dan ingin terus mencoba. Berbagai manfaat yang dihadirkan oleh teknologi AR dan VR merupakan output yang diinginkan dari suatu aktivitas komunikasi bisnis. AR dan VR memungkinkan aktivitas bisnis untuk menyampaikan pesan kepada pasar seperti melalui periklanan, merek, materi cetak, sponsorship dan lain-lain. Oleh sebab itulah penulis membuat buku ini agar pembaca atau pebisnis dapat beradaptasi terhadap era industry yang semakin berkembang pesat sejalur dengan teknologi informasi.

Buku ini terbagi dalam 2 Jilid. Pada buku jilid pertama terbagi dalam 6 Bagian dengan 13 Bab. Bagian Pertama terdiri dari 2 bab yaitu menjelaskan tentang awalmula teknologi *Augmented dan Virtual Reality* didesain untuk platform bisnis digital. Bagian kedua terdiri dari 2 Bab yang isinya bagaimana *Augmented dan Virtual Reality* merubah seni bisnis digital. Bagian ketiga hanya terdiri satu bab akan menjelaskan tentang peralatan dan spesifikasi yang mampu digunakan untuk membuat teknologi AR dan VR. Bagian keempat terdiri dari 3 bab yang menjelaskan tentang perangkat lunak yang digunakan serta arah pengembangannya. Bagian terakhir jilid pertama, pembaca akan disuguhkan teknologi AR dan VR yang diimplementasikan dalam beberapa kegiatan perusahaan hingga menganalisis pengalaman konsumen selama penggunaan teknologi ini.

Buku Jilid 2 terbagi dalam 3 Bagian pokok pembahasan. Bagian pertama pada jilid 2 pembaca akan dipandu melalui menginstall dan penjelasan semua software dan alat yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi *Windows Mixed Reality* dan *Unity*. *Unity* adalah platform software pilihan untuk mengembangkan *Windows Mixed Reality*. Bagian kedua buku jilid 2 ini terdiri dari 5 bab, pembaca akan mulai membangun pengalaman holografik. Disinilah pembaca dipandu melalui dasar-dasar membuat aplikasi *Mixed Reality* berfitur lengkap. Serta

mulai memanfaatkan kekuatan HoloLens dengan belajar tentang menggunakan *Spatial Mapping*, belajar tentang pentingnya *sound spatial* dan bagaimana menggunakannya dalam bisnis. Tiga bab terakhir dalam buku ini menjadi Bagian ketiga sekaligus menjadi bagian penutup. Buku jilid 2 ini, memperkenalkan cara untuk mengoptimalkan dan menyempurnakan mempublikasikan dan monitoring aplikasi, serta bergabung dengan komunitas holografik yang lebih luas untuk mendapatkan dukungan dan visibilitas. Juga memperkenalkan sumber daya yang tersedia untuk Anda, termasuk forum komunitas dan grup online yang relevan, event penting.

Akhir kata semoga buku ini berguna bagi para pembaca dan calon bisnis yang akan mengembangkan perusahaannya seiring dengan revolusi industri dan kemajuan teknologi informasi.

Semarang, Februari 2022

Penulis

Dr. Ir. Agus Wibowo, M.Kom., M.Si., M.M