



AUGMENTED REALITY FOR MARKETING: ENHANCING CUSTOMER ENGAGEMENT AND BRAND AWARENESS

**Diselenggarakan oleh Kementrian Agama kantor bangli
I Putu Andika Subagya Putra, S.Pd., M.Kom
Lokasi : Balai Kota Kabupaten Bangli**

INTRO



NAMA

I Putu Andika Subagya Putra, S.Pd. M.Kom

JABATAN

- CEO dan Founder Ganesha Inovasi Teknologi
- World Developer dan Founder Innoverse Indonesia

PEMBICARA

- Seminar Nasional Integer 4 Prodi Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha
- Narasumber Program Road To Young Entrepreneurs oleh Kementerian Koperasi dan UKM RI
- Narasumber sharing Entrepreneurs Inno Fair Kementrian Perindustrian
- Narasumber Makin Cakap Digital 2023 dari KOMINFO dan SIBERKREASI

GANEHA INOVASI TEKNOLOGI

Perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan memberikan layanan dalam penerapan teknologi virtual reality (VR) dan augmented reality (AR) serta pengembangan Metaverse





APA SAJA MANFAAT AUGMENTED REALITY UNTUK MARKETING ?

LETS GET STARTED

ENHANCED CUSTOMER ENGAGEMENT

AR menawarkan pengalaman interaktif dan mendalam yang memikat pelanggan dan mendorong partisipasi aktif, yang mengarah pada peningkatan keterlibatan



PERSONALIZED EXPERIENCES

AR memungkinkan merek untuk menyajikan pengalaman yang disesuaikan berdasarkan preferensi dan perilaku individu, menciptakan interaksi yang lebih personal dan berkesan.



INCREASED BRAND AWARENESS

Kampanye AR dapat menciptakan sensasi dan viralitas saat pengguna membagikan pengalaman AR mereka di media sosial, meningkatkan eksposur merek dan jangkauan.



IMPROVED PRODUCT VISUALIZATION

AR memungkinkan pelanggan untuk memvisualisasikan produk dalam lingkungan kehidupan nyata mereka, membantu mereka membuat keputusan pembelian yang lebih terinformasi.



GAMIFICATION AND ENTERTAINMENT

AR dapat menambahkan elemen kesenangan dan hiburan dalam kampanye pemasaran, membuatnya lebih menyenangkan dan berkesan bagi pengguna.





APLIKASI PRAKTIS AR DALAM PEMASARAN

LETS GET STARTED

VIRTUAL TRY-ON

AR dapat memungkinkan pelanggan untuk mencoba produk secara virtual, seperti pakaian, aksesoris, atau kosmetik, meningkatkan pengalaman berbelanja dan mengurangi keraguan pembelian.

<https://www.garnier.com.ph/virtual-try-on>



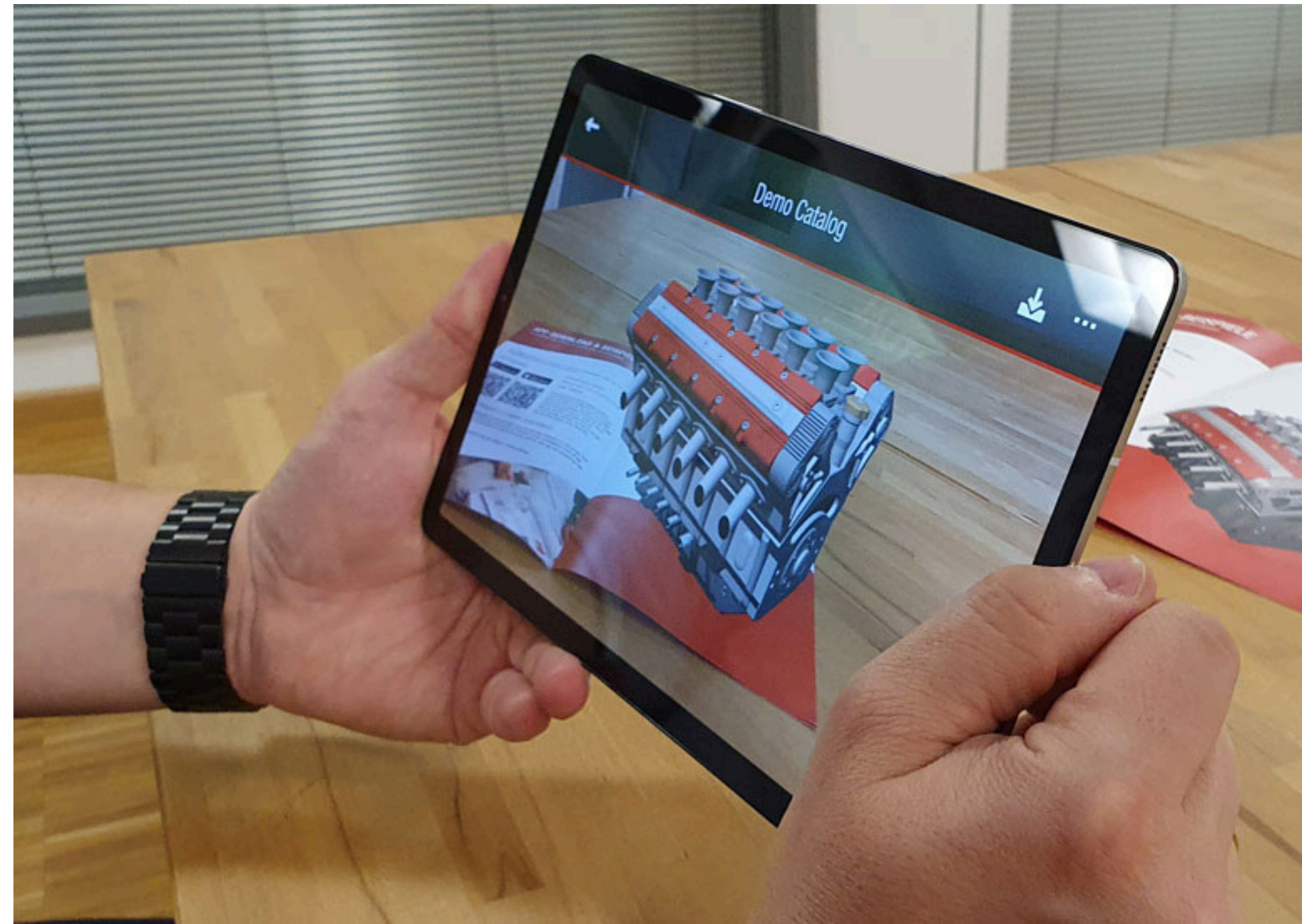
AR-POWERED PACKAGING

Merek dapat memanfaatkan AR untuk memberikan pengalaman interaktif pada kemasan produk, menyediakan informasi tambahan, tutorial, atau pengalaman menarik.



INTERACTIVE PRINT ADS

Dengan memindai iklan cetak menggunakan perangkat yang mendukung AR, pelanggan dapat membuka konten tambahan, video, atau elemen interaktif, menghubungkan antara media cetak dan digital.





MENGIMPLEMENTASIKAN STRATEGI PEMASARAN DEGAN AR

LETS GET STARTED

TENTUKAN TUJUAN

Tetapkan tujuan pemasaran dengan jelas dan bagaimana AR dapat membantu mencapainya, baik itu meningkatkan penjualan, increasing brand engagement, atau education for customer.



PAHAMI TARGET AUDIENS

Identifikasi audiens target Anda dan analisis preferensi, perilaku, dan kemampuan teknologi mereka untuk menyesuaikan pengalaman AR sesuai dengan kebutuhan mereka.





PILIH PLATFORM ATAU TEKNOLOGI AR YANG TEPAT

Pilih platform atau teknologi AR yang sesuai dengan tujuan, anggaran, dan persyaratan teknis Anda

BUAT KONTEN MENARIK

Kembangkan konten AR yang berkualitas tinggi dan visual yang sesuai dengan identitas merek Anda dan mempengaruhi audiens target Anda.



PROMOSIKAN DAN UKUR

Promosikan pengalaman AR Anda melalui berbagai saluran dan lacak indikator kinerja kunci untuk mengevaluasi kesuksesan dan mengoptimalkan kampanye di masa depan



01

NIKE FIT

02

AR STARBUCKS

03

DOMINO PIZZA CHEF

04

IKEA PLACE

**BRAND TERNAMA
SUKSES DALAM
PENERAPAN
MARKETING AR**

05

AR JACK DANIEL

06

L'OREAL AR



THANKS