

## ABSTRAK

Peningkatan teknologi *augmented reality* (AR) terus meningkat di berbagai sektor secara global, tren berkembang dalam mengadopsi teknologi AR, terutama dalam bidang pendidikan, sains, pariwisata, pertanian presisi, operasi pemeliharaan, kedokteran, dan pelatihan industri. Pengembangan teknologi AR di Indonesia memiliki peluang yang cukup luas untuk meningkatkan peluang bisnis yang ada di Indonesia. Penelitian ini difokuskan pada salah satu perusahaan di Kota Bandung. Namun, terdapat kendala-kendala yang muncul dalam perkembangan teknologi AR di Kota Bandung yaitu, keterbatasan inovasi, keterbatasan penerimaan teknologi baru, serta keterbatasan fasilitas dalam menggunakan teknologi AR yang menyebabkan kurang dikenal dan kurangnya pemanfaatan teknologi AR di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh *stimuli organism respon*, *open innovation*, dan *organizational performance* terhadap pengembangan teknologi AR di Indonesia khususnya di Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mix method* dari kualitatif dan kuantitatif, dimana data dikumpulkan melalui kuesioner yang diberikan kepada responden yang terlibat dalam penggunaan teknologi AR di Kota Bandung. Data tersebut dianalisis menggunakan *structural equation modeling* (SEM) untuk menguji hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik terkait pengaruh *stimuli organism respon*, *open innovation*, dan *organizational performance* terhadap pengembangan teknologi AR di Kota Bandung. Hasil dari penelitian ini adalah mendapatkan bahwa variabel *stimuli organism respon* berpengaruh negative terhadap *organizational performance*. Sedangkan variabel *stimuli organism respon* terhadap *open innovation* dan *open innovation* terhadap *organizational performance* berpengaruh positif signifikan secara statistik. Selain itu, hasil perhitungan FAHP yang disusun digunakan untuk memberikan rekomendasi kepada organisasi dalam menentukan alternatif strategi mengembangkan AR yang optimal dengan mempertimbangkan segi operasional dan segi finansial. Variabel yang digunakan dalam memperhitungkan FAHP bersumber dari variabel yang valid dari pengujian SEM-PLS dan bersifat kuantitatif. Pada penelitian ini terdapat dua puluh satu alternatif strategi dalam mengembangkan teknologi AR dengan mempertimbangkan interaktivitas dan fitur dari pendapat para ahli dalam mengembangkan teknologi AR.

**Kata kunci:** *Augmented reality* (AR), *Stimuli Organism Respons*, *Open Innovation*, *Organizational Performance*