

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Paoman Art merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pengrajin seni diantaranya pembuatan batik indramayu, baatik Dermayon memiliki ciri khas yang berbeda pada corak motifnya dengan batik pesisir lainnya seperti batik Pekalongan dan batik Cirebon. Walaupun ada persamaan dalam hal ragam dan hias, namun gaya dan pewarnaan batik Indramayu sangat dipengaruhi oleh kebudayaan luar seperti Cina. Paoman Art yang berlokasi Jalan Siliwangi No.315 Indramayu, Jawa Barat.

Media promosi yang digunakan di paoman art berupa brosur yang di sebarkan kepada pelanggan yang datang dan media promosi yang di sebarkan kurang menarik banyak pelanggan yang cenderung bosan melihatnya dan cenderung bosan yang mengakibatkan informasi tentang pakaian batik tidak tersampaikan dengan maksimal. Untuk membuat media promosi menjadi lebih menarik dan berbeda bagi pengunjung salah satu caranya adalah dengan menerapkan teknologi Augmented Reality berbasis marker. Untuk membantu mempromosikan dengan lebih efisien bagi penjual maupun pelanggan, dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis Augmented Reality (AR) yang digunakan untuk mencocokkan desain yang sudah dibuat baik oleh penjual maupun pelanggan itu sendiri. Pemanfaatan teknologi augmented reality sebagai media promosi masih belum banyak digunakan oleh pengusaha kecil atau menengah. Pengusaha belum menyadari pentingnya menggunakan teknologi sebagai media promosi untuk meningkatkan bisnis mereka.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang disebarkan kepada 83 orang responden, 80% responden kurang mengetahui ragam jenis batik Indramayu. Responden juga berpendapat bahwa dibutuhkan pengetahuan mengenai batik Indramayu dengan berbagai alasan seperti pada lampiran. Tidak dipungkiri banyak media promosi dan pengenalan batik Indramayu tetapi masih dirasa kurang menarik. Media promosi yang menarik dibutuhkan agar masyarakat lebih tertarik mengetahui batik Indramayu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalahnya adalah :

1. Berdasarkan data yang ada, 80% kurang mengetahui motif batik Indramayu.
2. Media yang tersedia kurang menampilkan informasi batik secara detail.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun media promosi batik berbasis Augmented Reality. Sedangkan tujuannya, yaitu :

1. Membantu pengunjung dalam mengetahui motif – motif batik apa saja ciri khas Indramayu
2. Membantu pengunjung dalam melihat informasi tentang batik secara detail.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada pembangunan aplikasi media promosi batik paoman dengan menggunakan teknologi augmented reality adalah :

1. Penerapan sarana promosi produk ditujukan kepada penjual dan pelanggan.
2. Produk batik yang akan ditampilkan yaitu motif batik etong, motif genggeng, motif kembang gunda, motif swastika, motif ngibing, motif kereta kencana.
3. Aplikasi hanya dapat berjalan pada smartphone dengan sistem operasi Android.
4. Aplikasi ini berfungsi untuk menampilkan animasi model batik secara tiga dimensi (3D).
5. Metode tracking menggunakan metode marker tracking.

1.5 Metodologi Penelitian

Pada metodologi penelitian ini, terdapat alur penelitian dan metode pengembangan perangkat lunak. Alur penelitian tugas akhir ini dapat dilihat pada gambar 1.1



Gambar 1. 1 Alur Penelitian

Baerikut Penjelasan dari Gambar 1.1. Alur Penelitian :

1. Identifikasi Masalah
2. Pengumpulan Data

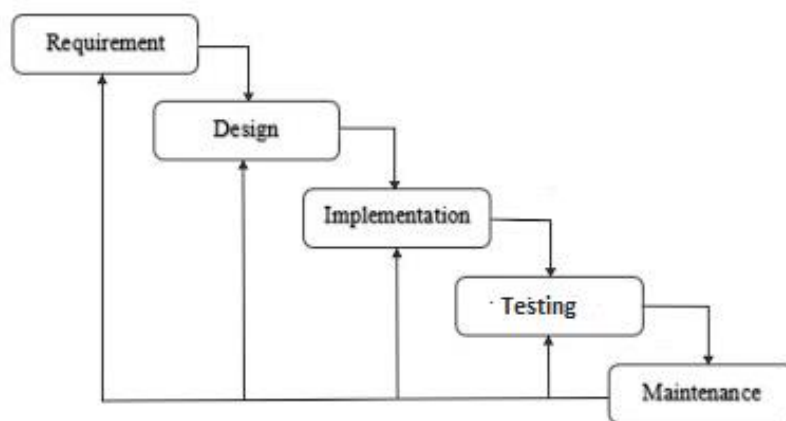
Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur
Mengumpulkan berbagai macam informasi dari buku, jurnal, artikel ataupun internet yang berhubungan dengan judul penelitian.
2. Kuesioner
Mengumpulkan berbagai macam informasi dari buku, jurnal, artikel ataupun internet yang berhubungan dengan judul penelitian.
3. Analisis Masalah
Analisis masalah dilakukan untuk menganalisis masalah berdasarkan data yang sudah dikumpulkan.
4. Analisis Kebutuhan
Mengetahui kebutuhan pengguna maupun sistem yang akan dibangun. Analisis kebutuhan meliputi analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional.
5. Perancangan Aplikasi
Menerapkan semua teori-teori penunjang dan komponen yang telah dikumpulkan dalam membangun sebuah aplikasi Augmented Reality.
6. Pembangunan Aplikasi
Tahapan dibangunnya aplikasi sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat.
7. Pengujian
Melakukan pengujian sistem setelah aplikasi selesai dibuat. Dan mengetahui tingkat keberhasilan maupun kesalahan implementasi aplikasi yang telah dibuat.
8. Penarikan Kesimpulan

Membuat kesimpulan yang didapat dari hasil pengujian dan analisa yang telah dilakukan sebelumnya.

1.5.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. Skema model waterfall dapat dilihat pada gambar



Gambar 1. 2 Skema Model Waterfall oleh Pressman

1. Requirement, tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut.
2. Design, Desain membantu dalam menentukan perangkat keras(hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.
3. Implementation, Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya
4. Testing, tahap ini adalah proses pengujian perangkat lunak yang telah dibangun.

5. Maintenance, Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan skripsi ini dapat terarah dan tersusun sesuai dengan yang penulis harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, tahap pengumpulan data, model pengembangan perangkat lunak dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas berbagai konsep konsep dasar dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang deskripsi sistem, analisis kebutuhan dalam pembangunan sistem serta perancangan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi hasil implementasi analisis dari BAB 3 dan perancangan aplikasi yang dilakukan, serta hasil pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran untuk pengembangan aplikasi yang telah dirancang.