

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Morena wedding merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penyedia jasa yang membantu dalam pelaksanaan serangkaian acara pernikahan dengan jadwal yang sudah ditentukan sebelumnya dengan pelanggan. Wedding Organizer sangat dibutuhkan untuk calon pengantin agar pihak keluarga tidak usah lagi direpotkan untuk mengatur sedemikian rupa acaranya. Morena wedding yang berlokasi di Jalan Raya Waringin No. 29 Kecamatan Palasah Kabupaten Majalengka Jawa Barat 45475, merupakan salah satu penyedia jasa yang ada di majalengka.

Media promosi yang digunakan di morena wedding masih menggunakan media kertas berupa kartu nama yang dicetak. Permasalahan yang sering terjadi pada morena wedding ketika calon pelanggan ingin mengetahui informasi atau memesan jasa wedding organizer masih dinilai kurang efektif sehingga menyebabkan calon pelanggan harus bolak-balik mendatangi tempat wedding organizer tersebut.[1]

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Dina selaku pemilik wedding organizer mengatakan bahwa pada masa pandemi ini permintaan untuk menggunakan jasanya semakin menurun, banyak aktifitas yang dibatasi karena merasa kesulitan dalam mempromosikan jasanya dimasa pandemi ini.

Menurut penelitian sebelumnya implementasi augmented reality media promosi menggunakan katalog dianggap lebih menarik dengan menggunakan media informasi baru. Dengan bertambahnya media informasi baru Augmented Reality diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu sarana tambahan media informasi untuk memberitahukan informasi yang belum terdapat pada brosur. [2, p. 1] *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan lingkungan di dunia nyata yang ditangkap melalui kamera dengan objek virtual sehingga seolah-olah objek virtual tersebut menyatu dengan lingkungan di dunia nyata. [3]

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya pada penelitian ini penulis bermaksud untuk memberikan solusi dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality sebagai sarana dalam mempromosikan produknya dengan judul “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY MEDIA PROMOSI GAUN PENGANTIN”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalahnya adalah :

1. Penggunaan media promosi pada morena wedding kurang menarik .
2. Media yang tersedia kurang menampilkan informasi gaun pengantin secara detail.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun media promosi gaun pengantin di morena wedding berbasis Augmented Reality. Sedangkan tujuannya, yaitu :

1. Membantu pengunjung dalam mengetahui model – model dan motif gaun pengantin apa saja yang tersedia di morena wedding.
2. Membantu pengunjung dalam melihat informasi tentang gaun pengantin secara detail.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada pembangunan aplikasi media promosi gaun pengantin dengan menggunakan teknologi augmented reality adalah :

1. Penerapan sarana promosi produk ditujukan kepada penjual dan pelanggan.
2. Model gaun yang ditampilkan hanya yang tersedia di galeri Morena Wedding.
3. Aplikasi hanya dapat berjalan pada smartphome dengan sistem operasi Android.
4. Aplikasi ini berfungsi untuk menampilkan animasi model gaun pengantin 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. 1Alur Penelitian

Berikut adalah penjelasan dari gambar 1.1 Alur penelitian:

1. Identifikasi Masalah

Tahap pertama dari penelitian ini adalah identifikasi masalah di Morena Wedding.

2. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan cara pengumpulan data dengan mengumpulkan literatur yang bersumber dari artikel-artikel, buku-buku, jurnal, paper, dan bacaan yang ada kaitannya dengan penelitian.

b. Kuesioner

Mengumpulkan berbagai macam informasi dari buku, jurnal, artikel ataupun internet yang berhubungan dengan judul penelitian.

c. Observas

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

d. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan pengelola.

3. Analisis Masalah

Analisis masalah dilakukan untuk menganalisis masalah berdasarkan data yang sudah dikumpulkan.

4. Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui kebutuhan pengguna maupun sistem yang akan dibangun. Analisis kebutuhan meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional.

5. Perancangan + Aplikasi

Pada tahap ini, menerapkan semua teori penunjang dan komponen yang telah dianalisis untuk membangun aplikasi Augmented Reality.

6. Pembangunan Aplikasi

Merupakan tahapan dibangunnya aplikasi Augmented reality sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat.

7. Pengujian

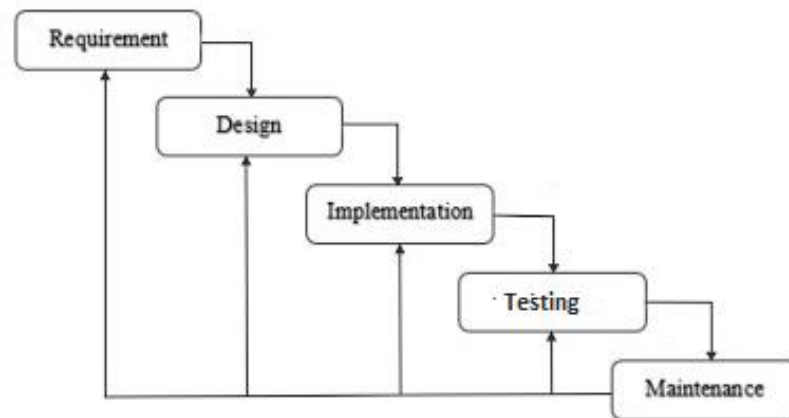
Pengujian sistem dilakukan setelah aplikasi selesai dibuat, Bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan maupun kesalahan implementasi aplikasi yang telah dibuat.

8. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan dari penelitian ini tercapai atau tidak.

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 1.



Gambar 1. 2Skema 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 analisi 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

