

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Morena Wedding

Wedding Organizer (*WO*) memiliki peran penting dalam sebuah acara pernikahan. Wedding Organizer akan mempersiapkan dan mengatur persiapan yang dibutuhkan. Sehingga pekerjaan akan sangat terbantu dengan Adanya *WO*.

Morena Wedding berdiri sejak tahun 2013 yang beralamat di Jalan Raya Waringin No. 29, Desa Waringin, Kecamatan Palasah, Kabupaten Majalengka. Morena Wedding menyediakan kebutuhan tatarias dan kebutuhan acara pernikahan seperti tenda, dan dekorasi lainnya untuk wilayah 3 Cirebon dan kota-kota sekitarnya.

2.1.1 Visi dan Misi

2.1.1.1 Visi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) visi bermakna kepada penglihatan; pengamatan, kemampuan untuk merasakan sesuatu yang tidak tampak melalui kehalusan jiwa dan ketajaman penglihatan, kemampuan untuk melihat pada inti persoalan, pandangan atau wawasan ke depan. Pada dasarnya visi dijadikan sebagai panutan gambaran akan situasi dan karakteristik mengenai arah kemana tujuan perjalanan selanjutnya. Adapun visi dari Morena Wedding yaitu :

1. Berusaha untuk mengerti keinginan dan tujuan pelanggan.
2. Menjadikan Morena Wedding sebagai jasa pelayanan terbaik bagi setiap pelanggan.

2.1.1.2 Misi

Misi merupakan penetapan sasaran atau tujuan perusahaan dalam jangka pendek (biasanya 1 sampai 3 tahun). Misi juga dikatakan sebagai langkah-langkah kecil yang dibagi untuk mempermudah serta bentuk usaha nyata dalam memberikan arah sekaligus batasan-batasan proses pencapaian tujuan.

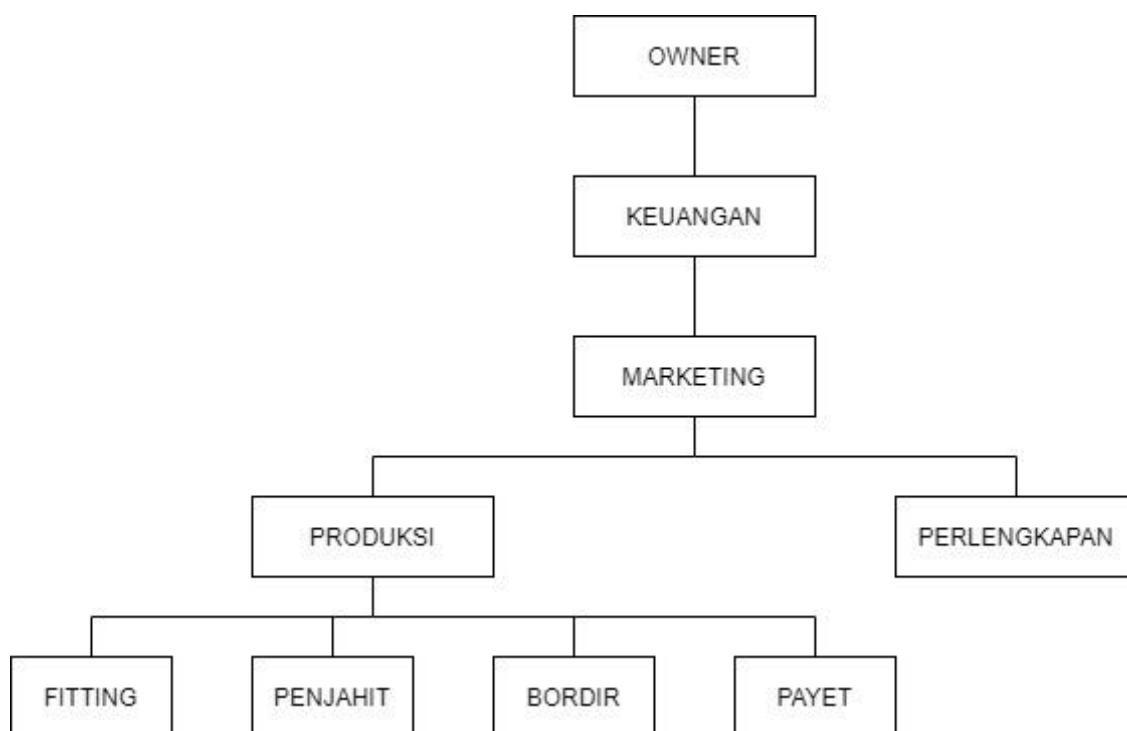
Berikut misi dari Morena Wedding :

1. Menjadikan morena wedding sebagai jasa pelayanan terpercaya

2. Memberikan kualitas terbaik, pelayanan maksimal dan ramah dalam memuaskan pemakai jasa.

2.1.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu organisasi atau perusahaan untuk mencapai suatu tujuan. Berikut adalah struktur organisasi di Morena Wedding Organizer.



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi

Penjelasan dari masing-masing bagian struktur organisasi di pada Gambar 2.1 adalah sebagai berikut:

1. Owner

Sebagai pemilik perusahaan, bertugas mengawasi jalannya perusahaan dan mengambil keputusan sebagai koordinator semua kegiatan yang telah dilaksanakan.

2. Keuangan

Memiliki tugas melaksanakan pemeriksaan yang meliputi seluruh aspek kegiatan manajemen keuangan dan operasional agar perolehan dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien.

3. Marketing

Memiliki tugas meliputi segala hal yang membantu meningkatkan ketertarikan pada barang dan jasa yang dijual. Marketing memiliki tanggung jawab menjalankan campaign untuk menarik perhatian pada barang dan jasa yang ditawarkan oleh perusahaan.

4. Produksi

Memiliki tugas dan bertanggung jawab dalam mengawasi pelaksanaan proses produksi, mulai dari bahan baku awal sampai menjadi barang jadi.

a) Fitting

Memiliki tugas merangkai dan menyambung bagian bagian yg akan mengalami pengerjaan selanjutnya

b) Penjahit

Memiliki tugas menyatukan potongan-potongan kain sehingga menjadi bentuk pakaian yang siap digunakan

c) Bordir

Memiliki tugas memberikan hiasan pada gaun sehingga terlihat menarik.

d) Payet

Memiliki tugas memasang payet pada gaun sehingga terlihat menarik.

5. Perlengkapan

Memiliki tugas mengkoordinasikan penyiapan bahan-bahan yang diperlukan, memelihara dan mengelola semua barang yang ada dibagian perlengkapan.

2.1.3 Logo Morena Wedding Organizer

Berikut merupakan logo dari morena wedding dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2. 2Logo Morena Wedding

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Gaun Pengantin

Pada tahun 1837 – 1901 Ratu Inggris Victoria mempopulerkan tradisi menggunakan gaun pengantin. Gaun pengantin yang digunakan oleh ratu inggirs pada saat itu bernuansa putih. Dan semenjak itu gaun bernuansa putih menjadi tren yang populer. Sejak saat itu, di seluruh dunia, warna putih menjadi kelaziman dalam upacara pernikahan, termasuk di Indonesia hingga saat ini.



Gambar 2. 3Contoh Gaun Pengantin

2.2.2 Augmented Reality

Augmented reality adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata

Augmented reality menurut Ronald T. Azuma (1997) mendefinisikan *augmented reality* sebagai penggabungan benda-benda nyata dan maya di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu nyata, dan terdapat integrasi antar benda dalam tiga dimensi, yaitu benda maya terintegrasi dalam dunia nyata. AR saat ini sudah banyak di implementasikan diberbagai bidang seperti bidang pendidikan, bidang medis, bidang bisnis bahkan dalam bidang pendidikan, dan lain sebagainya.

Augmented Reality (AR) bertujuan untuk mengambil dunia nyata sebagai dasar dengan menggabungkan beberapa teknologi virtual dan menambahkan data konstektual agar pemahaman manusia sebagai penggunaanya menjadi semakin jelas. Data konstektual ini dapat berupa komentar audio, data lokasi, konteks sejarah atau dalam bentuk lainnya “Rahmat, 2011”.^[2]

2.2.3 Jenis – Jenis Augmented Reality

Ada beberapa jenis Augmented Reality, masing-masing memiliki perbedaan dan kegunaan sebagai berikut:

1. Augmented Reality berbasis marker

Marker adalah sebuah tanda atau pengenal yang nantinya akan dikenali atau diidentifikasi motifnya oleh perangkat augmented reality melalui kamera. Pengenalan dan identifikasi tersebut digunakan untuk menambahkan benda-benda maya ke lingkungan nyata.

2. Markerless Augmented Reality

Berbeda dengan Augmented Reality berbasis marker, untuk Markerless Augmented Reality lebih sulit untuk diimplementasikan karena marker tidak disiapkan sebelumnya, sementara algoritma yang berjalan di aplikasi AR harus rekognisi pola, warna dan fitur lainnya yang dapat ditampilkan pada frame kamera.

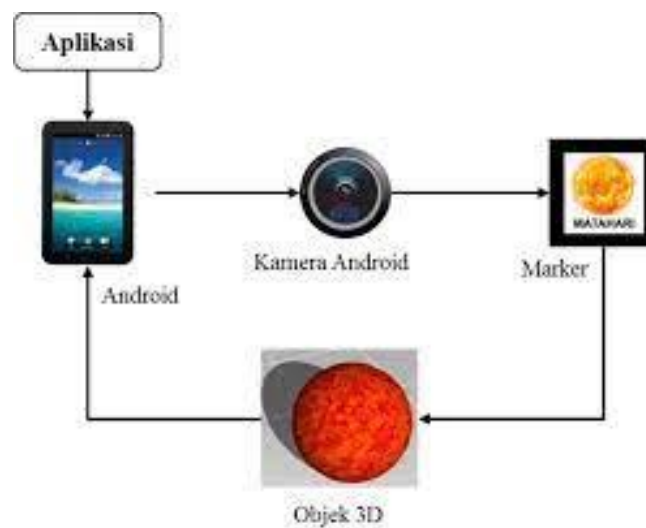
3. Augmented Reality berbasis GPS

4.

Jenis teknologi augmented reality ini bekerja dengan memanfaatkan fitur GPS dan kompas yang ada didalam smartphone, aplikasi tersebut akan mengambil data dari GPS dan kompas kemudian menampilkannya dalam bentuk arah yang diinginkan secara realtime. Salah satu contoh aplikasi yang menerapkan GPS Based Tracking adalah game Pokemon Go yang sempat populer beberapa waktu silam.

2.2.4 Arsitektur AR

Arsitektur teknologi ini tergolong sederhana, gambar arsitektur dapat dilihat pada gambar 2.4.



Gambar 2. 4Arsitektur AR

Berikut penjelasan berdasarkan gambar 2.4 Arsitektur AR :

1. Android

Input dapat berupa apa saja, contoh marker, gambar 2D, gambar 3D, sensor wifi, sensor gerakan, GPS, dan sensor-sensor yang lain.

2. Kamera

Kamera berguna sebagai perantara untuk input yang berupa gambar, baik itu marker, gambar 2D maupun gambar 3D.

3. Marker

Marker dibutuhkan untuk memproses kemudian memberikannya ke tahapan menampilkan objek 3D.

4. Objek3D

Output atau tampilan 3D hasil dari proses input marker.

2.2.5 Unity 3D

Unity adalah suatu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan game multi platform yang didesain untuk mudah digunakan. Editor pada Unity dibuat dengan *user interface* yang sederhana. Beberapa fitur dari unity adalah sebagai berikut:

1. Rendering

Graphics engine yang digunakan adalah Direct3D (Windows, Xbox 360), OpenGL (Mac, Windows, Linux, PS3), OpenGL ES (Android, iOS), dan proprietary APIs (Wii). Memiliki kemampuan untuk bump mapping, reflection mapping, parallax mapping, screen space ambient occlusion (SSAO), dynamic shadows using shadow maps, render-to-texture and full-screen post-processing effects.

2. Asset Tracking

Unity menyediakan Server Unity Asset – sebuah solusi terkontrol untuk defeloper game asset dan script. Server tersebut menggunakan PostgreSQL sebagai backend.

3. Platforms

Unity support pengembangan ke berbagai plattform. Didalam project, developer memiliki kontrol untuk mengirim ke perangkat mobile, web browser, desktop, and console.

4. Asset Store

Unity Asset Store adalah sebuah resource yang hadir di Unity editor. Asset store terdiri dari koleksi lebih dari 4,400 asset packages, beserta 3D models, textures dan materials, sistem particle, musik dan efek suara, tutorial dan project, scripting package, editor extensions dan servis online.

5. Physics

Unity memiliki suport built-in untuk PhysX physics engine dari Nvidia (sebelumnya Ageia) dengan penambahan kemampuan untuk simulasi real-time cloth pada arbitrary dan skinned meshes, thick ray cast, dan collision layers.

2.2.6 Vuforia

Vuforia adalah Software Development Kit (SDK) untuk membantu mempermudah para developer aplikasi untuk membuat Aplikasi Augmented Reality. SDK Vuforia tersedia untuk digabungkan dengan unity yaitu bernama Vuforia AR Extension for Unity. Vuforia merupakan SDK yang disediakan oleh Qualcomm untuk membantu para developer membuat aplikasi-aplikasi Augmented Reality (AR) di mobile phones (iOS, Android).

Menurut pengamatan oleh Narendra Wicaksono selaku Developer Manager Lead Nokia, di Indonesia pasar AR masih minim sentuhan para developer padahal konsumen yang membutuhkan teknologi ini sangatlah banyak.

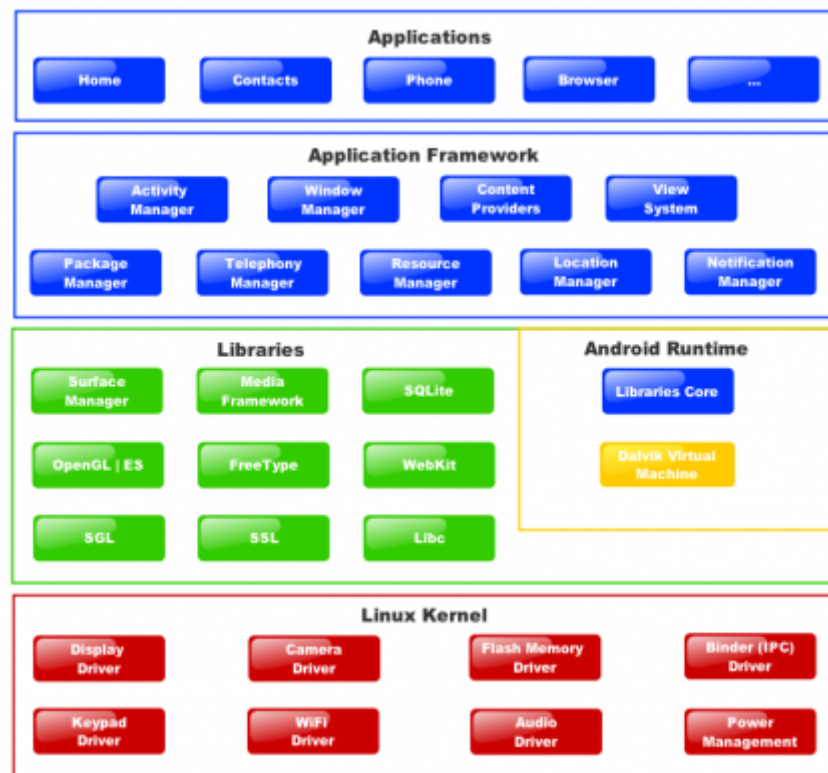
2.2.7 Android

Android merupakan sebuah sistem operasi yang juga mendapatkan dukungan penuh dari perusahaan raksasa dunia yaitu Google. Android adalah sistem operasi yang berhasil diakuisisi oleh Perusahaan Google pada sekitar bulan Juli tahun 2005. Pada saat itu, Google memberikan mahar pada Android sebesar \$50 juta. Akhirnya, para pendiri Android bergabung dengan Google untuk memimpin proyek Android yang satu ini. [Google membeli Android dengan membuat prototipe.](#)

Android memiliki kelebihan diantaranya sistem antarmuka / *user interface* yang mudah untuk digunakan. Android juga bersifat open source atau bisa dikatakan pengguna bisa mengembangkan lebih jauh lagi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kelebihan lainnya android memiliki banyak pilihan tema yang dapat mempercantik tampilan sehingga tidak merasa bosan.

2.2.8 Arsitektur Android

Arsitektur Android pada umumnya terdiri dari Application, Application Frameworks, Libraries, Android RunTime, dan Linux Kernel. Memang selama ini yang membedakan antara pengguna Android dan developer Android adalah kemampuan seorang developer untuk memahami seluk beluk aplikasi Android. Jadi, sebelum mulai mengembangkan aplikasi Android ada baiknya memahami hal-hal yang dasar terlebih dahulu, yaitu :



Gambar 2. 5Arsitektur Android

2.2.9 Versi Android

Android memiliki beberapa versi dari awal mula terbentuknya Android hingga sekarang, berikut ini merupakan daftar nama dan versi android dari awal hingga sekarang[4]:

1. **Apple Pie / Alpha v1.0**

OS pertama yang dimiliki oleh Android adalah Apple Pie, OS ini dirilis pada tanggal 23 September 2008.

2. **Banana Bread v1.1**

Banana Bread yang dirilis pada bulan Februari 2009 yang digunakan oleh Smartphone pengadopsi Android, HTC dengan merk Dream.

3. **CupCake v1.5**

Cupcake merupakan versi yang dirilis Google pada pertengahan Mei 2009. Fitur yang ditawarkan pada versi ini adalah merekam dan menonon video menggunakan kamera, mengunggah video ke youtube, dan gambar Picasa 19 langsung dari telepon, Bluetooth A2DP, terhubung langsung ke headset Bluetooth, animasi layar, keyboard layar yang disesuaikan sistem.

4. **Donut v1.6**

Versi Donut ini dirilis pada bulan September 2009, di versi ini Google mulai memperbaiki Bug yang membuat Android ini lebih sempurna ditambah lagi dengan fitur navigasi turn-by-turn

5. **Eclair v2.0-2.1**

Dirilis pada Oktober 2009 dengan versi 2.0 dengan nama Eclair yang menjadi awal diaplikasikan Bluetooth 2.1 di Android. Setelah versi 2.0 diupdate lagi ke versi 2.1 yang mendapat fitur tambahan multi-touch, Live Wallpaper dan juga Blitz kamera.

6. **Froyo/Forzen Yogurt v2.2**

Android versi 2.2 dirilis pada bulan Mei 2010, Paduan antara Google Chrome dengan Android mulai nampak dengan ditambahkan script Chrome dengan upaya untuk meningkatkan kecepatan kinerja.

7. **Gingerbread v2.3**

Gingerbread dirilis pada Desember 2010, di android versi 2.3 ini Google menambahkan fitur baru yakni NFC, internet Calling, Download Manager

8. **Honeycomb v3.0-3.2**

Honeycomb yang dirilis pada Februari 2014 , untuk versi ini Android diperuntukkan dan spesialis Tablet.

9. **Ice Cream Sandwich v4.0**

Ice Cream Sandwich dirilis pada bulan Oktober 2011, versi android ini menghadirkan sejumlah fitur baru bagi pengguna. Versi ini menggabungkan banyak fitur versi Honeycomb tablet dengan smartphone yang berorientasi pada Gingerbread.

10. **Jelly bean v4.1.2**

Android versi Jelly Bean ini dirilis pada 27 Juni 2014 lewat konferensi I/O Google. Jelly Bean menjadi versi Android yang juga banyak mendapatkan update, tercatat 2 kali sudah update dilakukan di Jelly Bean yakni versi 4.1.2

11. **KitKat v4.4.2**

Android Versi 4.4 dirilis pada November 2013, merupakan salah satu versi android yang populer di seluruh dunia. Kitkat memiliki fitur yang istimewa dari versi Android sebelumnya.

12. **Lollipop v5.0**

Android Lollipop adalah Android versi terbaru yang diluncurkan Google pada tahun 2014. Versi Lollipop ini pertama kali ditanamkan di Smartphone Google Nexus 6

13. **Marsmallow v6.0**

Android versi 6.0 dirilis pada tahun 2015. Marshmallow memiliki fitur sidik jari untuk perangkat, Android Pay untuk pembayaran seluler, model perizinan yang lebih baik

14. Nougat v7.0

Nougat adalah versi Android termutakhir yang baru diperkenalkan pada ajang kumpul developer Google I/O, pertengahan 2016.

15. Oreo v8.0

Versi android ini resmi diperkenalkan oleh Google pada tanggal 22 Agustus 2017 yang lalu dan juga sudah secara resmi bisa diluncurkan langsung ke lapangan, tapi sebelum versi android ini diresmikan oleh google, nama “Oreo” sendiri sudah terendus sejak Android O pertama kali diperkenalkan di ajang Google I/O 2017 pada Mei 2017 lalu.

2.2.10 Kamera

Kamera berawal dari sebuah alat serupa yang dikenal dengan [Kamera obscura](#) yang merupakan kotak kamera yang belum dilengkapi dengan film untuk menangkap gambar atau bayangan. Pada abad ke 16 [Girolamo Cardano](#) melengkapi kamera obscura dengan [lensa](#) pada bagian depan kamera obscura tersebut. Saat ini kamera pada smartphone berfungsi sebagai perekam video, pengambilan gambar atau foto. Pada implementasi Augmented Reality ini, digunakan kamera smartphone untuk mengambil foto atau video di dunia nyata yang nanti akan digabungkan dengan dunia maya.[5]

Kamera memiliki beberapa jenis berdasarkan penangkapan cahayanya diantaranya :

1. Kamera Film, menjadi populer karena keserbagunaan dan kecepatannya saat memotret, karena kamera ini berukuran kecil, kompak dan tidak mencolok. Lensa kadang dapat dipertukarkan, dan kamera itu dapat memuat gulungan film untuk 36 singkapan bahkan kadang lebih.
2. Kamera Polaroid, Kamera jenis ini memakai lembaran polaroid yang langsung memberikan gambar positif sehingga pemotret tidak perlu melakukan proses cuci cetak film.
3. Kamera jenis ini merupakan kamera yang dapat bekerja tanpa menggunakan film, kamera digital menggunakan *internal memory* ataupun *external memory* yang menggunakan *memory card*.