

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin ketatnya persaingan dalam penjualan menjadikan para penjual berlomba-lomba dalam menciptakan strategi penjualannya. Para penjual yang menjalankan usahanya secara online juga terus berusaha menciptakan inovasi yang baru dalam mempromosikan produk mereka. Penjualan secara online pada saat ini tengah digemari oleh masyarakat luas, terutama dibidang pakaian. Butik Aura merupakan salah satu usaha yang memasarkan penjualannya dengan sistem penjualan online, yang menjual berbagai produk pakaian untuk wanita yang khususnya yaitu gaun muslimah.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan pemilik menyampaikan bahwa butik tersebut dalam mempromosikan produknya pada saat ini hanya ada pada buku katalog dan penjual online yang hanya terdapat gambar berupa dua dimensi. Sehingga pemilik tersebut mempunyai masalah dalam penjualan produk-produknya, menurut komen yang tertera pada penjualan online-nya terdapat penjualan yang tidak sesuai. Yang dimana ketidaksesuaian antara pembeli dengan penjual yaitu pembeli tersebut tidak dapat mencoba sebelum membeli produk tersebut yang mengakibatkan kesalahan dalam membeli, mulai dari salah warna dan salah ukurannya.

Sehingga akhir dari wawancara dengan pemilik disimpulkan bahwa pada saat ini Butik Aura membutuhkan sebuah sistem yang dapat digunakan untuk melakukan penjualan produknya. Yang dimana terdapat solusi maka akan dibuatkannya sebuah sistem dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Dikarenakan *Augmented Reality* merupakan suatu teknologi bekerja dengan cara menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi kedalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi, yang sehingga memproyeksikan benda benda maya tersebut. Yang tujuannya dari

penggunaan teknologi *Augmented Reality* ini agar tidak terjadinya kesalahan pada saat pembeli produk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana menerapkan teknologi augmented reality sebagai pengganti *fitting room*?
2. Bagaimana menerapkan sistem dalam pemilihan produk yang akan dibeli?
3. Bagaimana menjadikan sistem teknologi augmented ini sebagai media yang interaktif?

1.3 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah menerapkan teknologi *Augmented Reality* sebagai media promosi interaktif dalam memvisualisasikan gaun wanita muslimah di Butik Aura untuk membantu para pembeli dalam memilih gaunnya.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan sistem teknologi *augmented reality* yang dapat mencoba produk sebelum membeli sebagai pengganti *fitting room*.
2. Menghasilkan sistem aplikasi yang dapat memberikan pemilihan produk yang akan dibeli.
3. Menghasilkan sistem yang dapat melakukan interaksi antara pengguna dengan media.

1.5 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian peneliti menetapkan batasan masalah. Adapun Batasan dari penelitian ini antarlain:

1. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada smartphone berbasis android yang sudah mendukung ARCore.
2. Sistem ini hanya memuat informasi mengenai objek yang difokuskan berdasarkan data yang berada di Butik Aura.
3. Produk yang digunakan dikhususkan untuk wanita.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembangunan sistem ini terdiri dari:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data adalah dengan metode wawancara. Wawancara merupakan Teknik pengumpulan data dengan cara interview pada satu orang atau beberapa orang yang bersangkutan. Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden. Peneliti melakukan wawancara dengan calon pembeli atau customer untuk mengetahui problematika yang dialami calon pembeli pada saat akan membeli produk.

Pengumpulan data dalam penelitian ini juga dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan teori yang relevan dengan permasalahan yang ada seperti mempelajari jurnal-jurnal dan buku yang berkaitan dengan topik pembahasan.

1.6.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang dipakai yaitu menggunakan metode *prototype*. Metode *prototype* merupakan metode yang banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Metode *prototype* merupakan suatu model evolusi yang bersifat iteratif, ditandai dengan cara memungkinkan anda mengembangkan versi perangkat lunak yang lebih lengkap Menurut Pressman (2012).

Prototype bukan sesuatu yang lengkap, tetapi sesuatu yang harus dievaluasi kembali dan dimodifikasi. Segala perubahan dapat terjadi pada saat *prototype* dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan pada saat yang sama dimungkinkan pengembang lebih memahami kebutuhan pengguna agar lebih baik.



GAMBAR 1-1 Paradigma Metode *Prototype*
(Pressman 2012:51)

Berikut ini tahapan dalam metode prototype:

1. Komunikasi (*Communication*)

Pada tahapan ini komunikasi dan pengumpulan data awal yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna (dalam hal ini adalah data gaun yang dijual).

2. Perencanaan (*Quick Plan*)

Pada tahapan ini dikerjakan dengan kegiatan penentuan sumberdaya, spesifikasi untuk pengembangan berdasarkan dengan kebutuhan sistem, dan tujuan berdasarkan pada hasil komunikasi yang dilakukan agar sesuai dengan yang diharapkan.

3. Pemodelan (*Modelling Quick Design*)

Pada tahapan ini adalah representasi atau menggambarkan model sistem yang dikembangkan seperti proses dengan perancangan menggunakan Unified Modeling Language (UML). Dalam tahap ini, prototype yang dibangun dengan

sistem rancangan sementara kemudian di evaluasi terhadap customer apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan atau masih perlu untuk dievaluasi kembali. Setelah sistem tersebut dianggap sudah sesuai dengan apa yang diharapkan, Langkah selanjutnya yaitu pembuatan aplikasi (pengkodingan) dari rancangan sistem yang dibuat diterjemahkan kedalam bahasa pemrogramman.

4. Konstruksi (*Construction of Prototype*)

Pada tahapan ini adalah proses untuk mengujicoba sistem yang dibangun. Proses instalasi.

5. Penyerahan (*Deployment Delivery & Feedback*)

Pada tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan masukan dari pengguna, sebagai hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya dan implementasi dari sistem yang dikembangkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan sebuah gambaran umum tentang penelitian terhadap penerapan teknologi Augmented Reality dalam visualisasi gaun Wanita berbasis android sebagai media promosi, sistematika penulisan terbagi menjadi lima bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan landasan penelitian sebagai acuan untuk mendukung pembuatan dari aplikasi yang akan dibangun.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi uraian Langkah-langkah pembuatan analisis sistem dan perancangan aplikasi.

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang analisis dari kinerja aplikasi yang berisi tentang hasil implementasi dan hasil pengujian dari aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil skripsi dan saran untuk pengembangan bagi penelitian selanjutnya.

