

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang sangat cepat ini berpengaruh besar dengan aspek kehidupan manusia. Teknologi yang ada saat inipun dituntut untuk lebih banyak melakukan inovasi yang semakin mempermudah dan memanjakan konsumennya. Beberapa konsumen merasa tidak puas jika hanya melihat barang yang akan dibeli dalam bentuk gambar. Maka akan dibutuhkan teknologi tertentu pada *smartphone* android agar konsumen merasa transaksinya seolah-olah nyata. Salah satu contoh terobosan dalam penggunaan teknologi sebagai media informasi dan promosi adalah dengan *Augmented Reality*.

Menurut (Azuma, 1997) mendefinisikan *augmented reality* sebagai penggabungan benda-benda nyata dan maya di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu nyata, dan terdapat integrasi dan maya dimungkinkan dengan teknologi tampilan yang sesuai, dan integrasi yang baik memerlukan penjelasan yang efektif.

Silverpink Store dalam proses penjualan jilbabnya masih menggunakan sistem pelayanan yang dimana pembeli harus datang ke toko (*offline shop*) atau memesan produk yang dipilih berdasarkan sebuah gambar (*online shop*) dan baru akan mencoba produk ketika barang sampai di tangan. Proses jual beli seperti ini akan membuat pelayanan kurang efektif dan pembeli merasa tidak puas jika hanya melihat produk yang akan dibeli dalam bentuk gambar tanpa mencobanya terlebih dahulu.

Dikutip dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Cecilia Garcia Martin dan Erdal Oruklu dengan judul “*Human Friendly Interface Design for Virtual Fitting Room Applications on Android Based Mobile Devices*” mengatakan bahwa : “VFR tidak mempertimbangkan proporsi pengguna, hanya menunjukkan bagaimana tampilannya sebagai template tetap. Demikian pula, Swivel [6] diberi label sebagai coba-sistem yang memungkinkan pengguna untuk melihat bagaimana pakaian dan aksesoris terlihat pada mereka secara real-time. Menciptakan antarmuka intuitif dengan beberapa tombol yang menggambarkan fungsi dasar untuk pengguna adalah yang terpenting untuk penerimaan yang lebih luas dari aplikasi *virtual reality*. Ini adalah salah satu tujuan utama dari studi ini”. (Martin & Oruklu, 2012)

Maka berdasarkan permasalahan tersebut, muncul sebuah solusi untuk mengatasi masalah yang ditimbulkan dari penyampaian informasi yang kurang efektif, yakni dengan dibuatnya sebuah prototype simulasi jilbab virtual teknologi augmented reality yang berjalan dengan sistem operasi android.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Perumusan masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengimplementasi teknologi *Augmented Reality* sebagai media simulasi jilbab virtual kepada konsumen untuk memilih dan mencoba produk jilbab pada Silverpink Store.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah.

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Prototype yang dibuat merupakan media simulasi jilbab virtual pada Silverpink Store yang berisi tentang produk jilbab yang dapat digunakan secara virtual.
2. Pengembangan aplikasi ini menggunakan *software* Photoshop CS4 untuk pemodelan objek jilbab, *software* Unity untuk menyusun interface, pengembangan aplikasi serta untuk pemuatan aplikasi android. Dalam pengembangan aplikasi ini lebih mengutamakan tentang penggunaan *Augmented Reality* (AR).

1.4 TUJUAN SKRIPSI

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk uji coba jilbab sebagai media simulasi virtual pada Silverpink Store berbasis *Augmented Reality*.

1.5 MANFAAT SKRIPSI

1.5.1 Bagi Penulis

- a.) Meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menganalisa suatu masalah ke dalam sistem sehingga mampu membuat aplikasi yang sesuai.

- b.) Penulis dapat membuat sebuah prototype berbasis *Augmented Reality* pada sistem operasi *android* tentang produk jilbab yang dapat digunakan secara virtual.
- c.) Untuk melatih kemampuan menulis secara ilmiah dengan dasar ilmu yang telah didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK Sinar Nusantara Surakarta

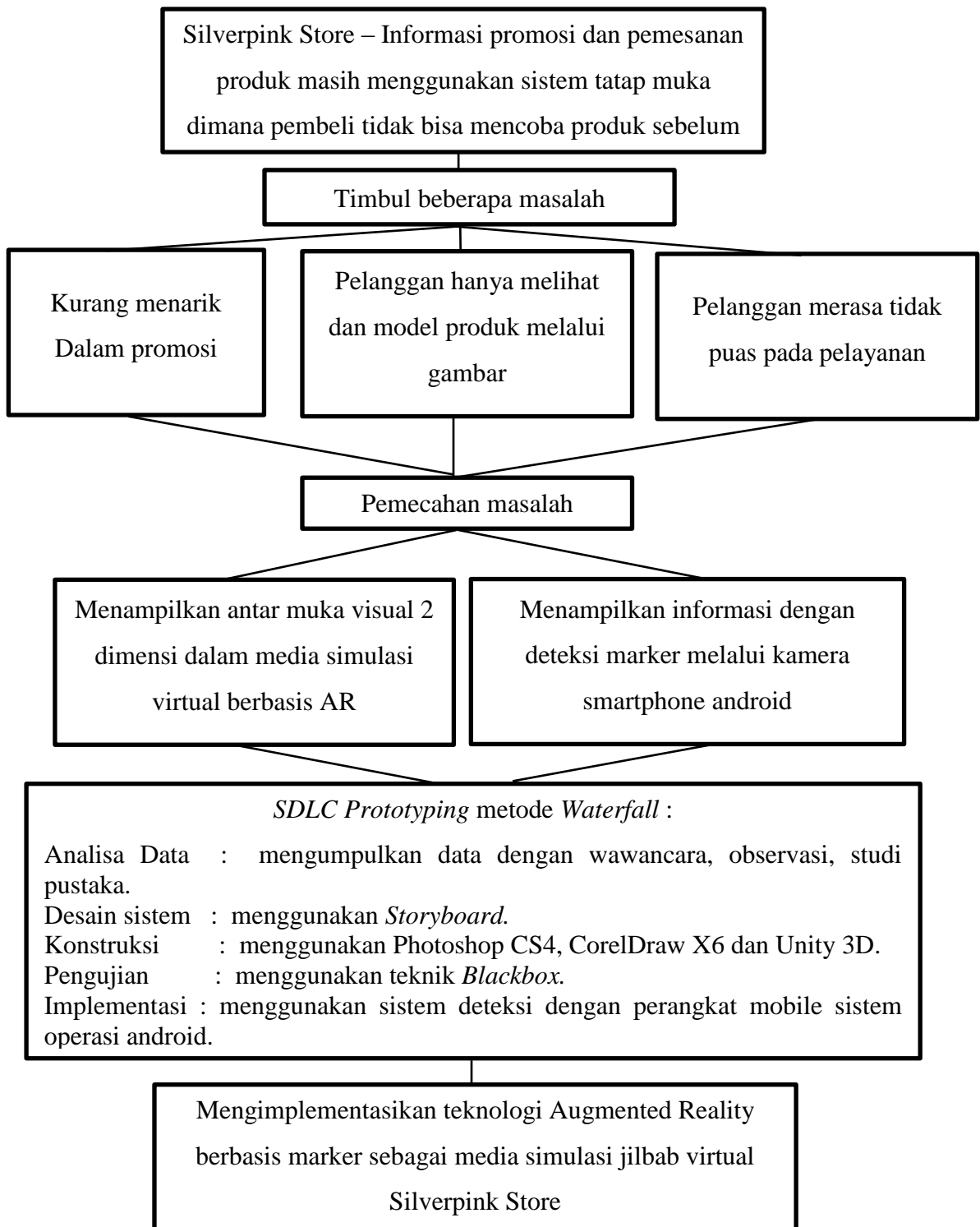
1.5.2 Bagi Sekolah Tinggi

- a.) Sebagai salah satu pengabdian dan kepedulian sekolah tinggi kepada masyarakat dan kegiatan tersebut merupakan umpan balik yang berfungsi untuk mengetahui apakah sekolah tinggi mampu memberikan pengetahuan kepada para mahasiswanya agar mampu memenuhi segala sesuatu dengan bursa kerja.
- b.) Melaksanakan fungsinya sebagai dimensi intelektual yaitu pengabdian kepada masyarakat.

1.5.3 Bagi Silverpink Store

- a.) Dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk dijadikan sebagai media alternatif dalam menyampaikan informasi penggunaan jilbab virtual kepada konsumen.
- b.) Dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan aplikasi dan memajukan kegiatan usaha Silverpink Store yang berbasis teknologi berbasis *augmented reality*.

1.6 KERANGKA PIKIRAN



Gambar 1.1 Kerangka Pikiran Penelitian Skripsi

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan skripsi ini penulis membaginya kedalam enam bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang memuat uraian mengenai pengenalan *Augmented Reality*, *software* pengolah AR yaitu *Unity 3D*, definisi jilbab, media simulasi dan sebagainya.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis menguraikan metode penelitian yang penulis gunakan selama pembuatan skripsi ini.

BAB IV GAMBARAN UMUM OBYEK PENELITIAN

Pada bab ini penulis menguraikan hasil terkait dengan sejarah singkat berdirinya instansi, tata tertib dan struktur organisasi.

BAB V PEMBAHASAN MASALAH

Pada bab ini penulis menguraikan hasil dengan analisis dan penyusunan program yang meliputi *flow system*, *layout input-output*, dan sebagainya.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran. Suatu kesimpulan harus menjawab masalah yang dianalisa dan diteliti. Saran merupakan rekomendasi atau anjuran dari penulis yang perlu dilaksanakan untuk menyempurnakan pelaksanaan berdasarkan penerapan teori yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN