

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Evolusi yang terjadi pada bidang teknologi komputer merupakan fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi saat ini. Akhir-akhir ini banyak yang menggunakan teknologi sebagai media untuk tetap bertahan dan memenangkan persaingan dibidang bisnis yang kian hari terasa semakin ketat. Fenomena ini terlihat sangat maju dan berkembang hingga sekarang telah dikenal suatu teknologi yang bernama *Augmented Reality*. *Augmented Reality* membuat teknologi antarmuka berbasis dunia nyata dengan generasi terbaru, menambahkan dunia nyata dengan objek *virtual* yang dibuat oleh komputer agar berjalan atau terlihat berada pada lingkungan atau tempat dan waktu yang sama dengan dunia nyata.

Perkembangan zaman didunia pun menjadi sesuatu yang paling menarik dalam kemajuan teknologi. Tentunya pada dunia *fashion*. *Fashion* merupakan istilah populer untuk pakaian. Sehingga untuk memenuhi kebutuhannya dalam mengikuti perkembangan dunia *fashion*, khususnya para wanita yang biasanya lebih memperhatikan penampilan dan memiliki lebih banyak macam gaya pakaian. Bagi sebagian orang, berbelanja pakaian merupakan pekerjaan yang melelahkan dan menghabiskan banyak waktu, walaupun sebagian orang lainnya menikmati hal tersebut dan menganggapnya menyenangkan. Kami membuat

teknologi *Augmented Reality* untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi yang disebut *Virtual Dressing Room*.

Keberadaan suatu *aplikasi* akan dapat memperluas jangkauan pemasaran, maka diperlukannya sebuah program aplikasi yang mendukung dalam proses pemasaran dan pemesanan produk pada WLA New Innovation Collection Bogor untuk dijadikan bahan penulisan usulan penelitian dengan judul : “***Virtual Dressing Room Dengan Metode Augmented Reality Untuk Pemasaran Fashion (Studi Kasus Di WLA New Innovation Collection)***”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka rumusan masalah dalam penititan ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang sebuah aplikasi yang dapat mendukung dalam proses Pemilihan produk pakaian?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan *Virtual Dressing Room* dengan menggunakan metode *Augmented Reality*?

2.1. Ruang Lingkup

Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka perlu adanya batasan masalah, yaitu :

1. Membahas pembuatan aplikasi *Virtual Dressing Room* dengan menggunakan metode *Augmented Reality* untuk mencoba produk pakaian.

2. *Web camera* digunakan sebagai alat untuk menyambungkan objek secara *Virtual*.
3. Penelitian hanya dilakukan pada *WLA New Innovation Collection*.

2.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Merancang sebuah aplikasi yang dapat mempermudah proses pemilihan produk pakaian.
2. Untuk membangun sebuah aplikasi *Virtual Dressing Room* dengan memaksimalkan teknologi web sehingga dapat membantu meningkatkan daya tarik bagi pengguna atau pelanggan.

2.3. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan membawa manfaat bagi peneliti dan panitia pelaksana pemilihan umum mahasiswa . Berikut ini adalah Manfaat yang diharapkan setelah pembangunan sistem ini selesai :

Bagi Penjual, dapat mempertahankan pelanggan untuk tetap setia agar menjadi pelanggan dan dapat memperluas jangkauan pemasaran serta sebagai salah satu media promosi baru dengan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality*.

Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya dalam mengembangkan aplikasi mengenai *Augmented Reality*.

Bagi Pengunjung atau pelanggan, dapat mempermudah Pelanggan untuk memilih baju yang disukainya tanpa harus repot masuk keruang fitting room.

Bagi peneliti, dapat mengimplementasikan teori yang sudah diperoleh dimasa perkuliahan.

2.4. Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan Skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKAN DAN DASAR TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan mengenai analisis sistem dan kebutuhan sistem meliputi kebutuhan perangkat keras maupun kebutuhan perangkat lunak, analisis pengguna, pemodelan sistem pendukung keputusan, perancangan sistem, diagram alir data, rancangan tabel, relasi tabel, analisis perhitungan kriteria.

BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan analisa sistem yang diusulkan dengan menggunakan diagram alir data, relasi tabel dari sistem yang diimplementasikan, serta pembahasan sistem secara detail seperti yang ada di bab sebelumnya, di jabarkan secara satu persatu dengan menerapkan konsep sesudah adanya sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN