

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak website yang menyajikan pelayanan pemesanan baju melalui *mobile (android)* seperti Zalora, Blibli, dan masih banyak lagi. Dengan adanya website tersebut memudahkan bagi masyarakat untuk mendapatkan baju sesuai yang mereka inginkan. Terutama bagi kalangan remaja baik putra maupun putri yang banyak menggemari *fashion* dan tak dapat di pungkiri bahwa dari hari ke hari semakin berkembang. Setiap harinya akan selalu bermunculan *fashion* dalam bentuk dan model yang terbaru.

Dalam kehidupan sehari-hari *fashion* menjadi salah satu kebutuhan yang sangat diperlukan oleh setiap masyarakat karena merupakan kebutuhan pokok yang termasuk dalam katagori sandang, pangan dan papan. Kemajuan perkembangan *fashion* ini pun setiap harinya semakin maju dan berkembang dari model sampai dengan aksesories yang ada pada *fashion* tersebut sehingga semakin menarik perhatian masyarakat.

Masyarakat seringkali mengalami kesulitan untuk mendapatkan baju yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan, dan tak jarang yang dipesan berbeda dengan yang diharapkan

misalnya dari warna, ukuran panjang dan lebar nya baju yang dipesan.

Melihat permasalahan yang tersebut maka penulis memiliki sebuah ide bagaimana cara membuat pihak pelanggan dapat memiliki kesan berbelanja langsung ditoko tanpa harus berpergian ketoko tersebut, dengan kata lain pihak pemilik toko harus menyediakan sebuah aplikasi berbelanja yang dapat menampilkan suatu produk yang dapat menampilkan dalam bentuk 3D dan dapat dilihat dari sisi manapun.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka sistem berbasis Web GL atau dengan Metode Animasi adalah pilihan tepat untuk mengurangi permasalahan pemilik toko dalam hal pelayanan pelanggan. Tersedianya aplikasi ini nantinya diharapkan dapat membuat pihak pelanggan mendapat kesan berbelanja langsung di dan dapat mambantu pihak pemilik toko mengurangi beban antrian yang panjang serta pihak pelanggan pelanggan dapat menghemat waktu tanpa berpergian ke toko.

Dengan metode animasi dapat melihat tampilan baju dengan cara di putar depan belakang, maka dibuatlah sistem yang berjudul "***Aplikasi Pemilihan Ukuran Baju Online dengan Tampilan 3D Berbasis Mobile***".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu Bagaimana Metode Animasi Rotasi dengan Web GL dapat di implementasikan pada aplikasi *Fitting Baju Online*?

1.3 Ruang Lingkup

1. Aplikasi ini hanya bisa di akses melalui *mobile*.
2. Database yang ditampilkan untuk menentukan ukuran baju yang diinginkan.
3. Aplikasi ini menyediakan petunjuk atau tutorial *fitting* ukuran baju yang diinginkan.
4. Aplikasi ini menggunakan animasi rotasi pada bagian saat menampilkan baju yang akan dipesan dari tampak depan, tampak samping kanan, tampak samping kiri dan tampak belakang.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Memberikan fasilitas *fitting* baju secara *online*.
2. Memberikan fasilitas kepada calon pembeli agar bisa mendapatkan baju sesuai dengan ukuran yang diinginkan.