

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era saat ini seni dekorasi sudah menjadi kebutuhan masyarakat untuk menjadi penunjang dalam mengadakan sebuah acara atau kegiatan. Dekorasi merupakan bagian dari seni, khususnya seni rupa. Seni dekorasi berarti menghias atau memperindah suatu benda, bangunan, atau objek lainnya supaya sesuai dengan kondisi yang diharapkan, misalnya dekorasi dalam kaitannya dengan pesta adalah menciptakan suasana yang sesuai acara melalui hiasan, bunga, penataan perabot, dan sebagainya. Biasanya seni dekorasi dikaitkan dengan *Party Planner* sebagai usaha yang bergerak di bidang jasa yang khusus ahli dalam melakukan dekorasi. Selain itu, *Party Planner* merupakan bagian dari penyelenggara acara atau dengan istilah penyedia jasa profesional penyelenggara acara. Pada umumnya disebut dengan EO (*Event Organizer*) yang menyelesaikan kebutuhan masyarakat dalam mengadakan acara, khususnya dekorasi.

Biqi *Party Planner* merupakan suatu bisnis jasa untuk membantu masyarakat mempersiapkan acara, dengan spesialisasi dekorasi berbagai acara seperti ulang tahun, persiapan pernikahan dan lainnya. Sebagai pengembang dalam menjalankan bisnisnya Biqi *Party Planner* tidak terlepas dari persaingan pasar dunia dekorasi yang erat hubungannya melakukan rancangan konsep dekorasi dengan calon pelanggan. Saat ini Biqi *Party Planner* menggunakan contoh foto dekorasi yang sudah ada sebagai panduan bagi calon pelanggan untuk memilih dekorasi yang diinginkan.

Permasalahan yang dialami oleh *Biqi Party Planner* adalah hanya mampu menjelaskan konsep dekorasi dengan media gambar ditampilkan berupa foto konsep dekorasi yang sudah ada. Sehingga pelanggan tidak bisa memilih ornamen dekorasi secara spesifik sesuai dengan keinginan calon pelanggan. Pelanggan memilih perpaduan warna, jenis dan model seperti apa yang diinginkan secara manual dan dicatat oleh tim dekorasi secara tertulis. Selain itu, masalah yang dihadapi adalah ketika melakukan perancangan konsep dekorasi secara manual, pelanggan harus bertemu secara langsung dengan tim inti yang memahami dekorasi. Sehingga tim dekorasi memerlukan energi dan waktu yang lebih besar untuk menjangkau pelanggan di berbagai daerah. Oleh karena itu dengan bantuan teknologi dengan unsur pembeda yang tepat merupakan salah satu strategi yang mampu meningkatkan kinerja *party planner* dalam menyesuaikan konsep dekorasi yang diinginkan pelanggan.

Pada saat ini inovasi teknologi *Augmented Reality* berkembang sangat pesat sehingga memungkinkan pengembangan aplikasi ini diberbagai bidang. *Augmented Reality* (AR) adalah istilah untuk lingkungan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual yang dibuat oleh komputer sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis. Sistem ini lebih dekat kepada lingkungan nyata (*real*). *Reality* lebih diutamakan pada sistem ini. Sistem ini berbeda dengan *Virtual Reality* (VR) yang sepenuhnya merupakan *Virtual Environment*. Dengan teknologi *AR* lingkungan nyata disekitar akan dapat berinteraksi dalam bentuk digital (*virtual*). Informasi tentang objek dan lingkungan sekitar dapat ditambahkan kedalam sistem *AR* yang kemudian akan ditampilkan pada layar dunia nyata secara real-time seolah-olah informasi tersebut nyata. *AR* memiliki banyak potensi didalam industri dan penelitian akademis.

Teknologi *Augmented Reality* dapat berperan besar dalam membantu meningkatkan kinerja *Biqi Party Planner*. Pelanggan akan diberikan *Marker Augmented Reality* berupa gambar dengan barcode yang berisi ornamen dekorasi. Dengan *Marker* tersebut mampu memudahkan *Biqi Party Planner* sehingga dapat menjangkau lebih luas pelanggan di berbagai daerah dalam merancang konsep dekorasi dengan media aplikasi *Augmented Reality*. *Biqi Party Planner* hanya perlu bekerjasama dengan karyawan *Biqi Party Planner* dari setiap daerah untuk mengakses *marker* tersebut dan menjelaskan konsep dekorasi kepada pelanggan melalui *Marker Augmented Reality*. Selain itu, dengan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* akan memudahkan pelanggan dalam memilih perpaduan warna, jenis dan konsep yang diinginkan melalui benda maya yang diproyeksikan secara real. Sehingga pelanggan dapat merancang sendiri dan melihat langsung hasil rancangan dekorasi yang sesuai keinginan pelanggan secara *virtual*. Selain itu dengan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* ini akan meningkatkan kinerja *Biqi Party Planner* dalam mencatat keinginan pelanggan lebih detil melalui media aplikasi *Augmented Reality*.

Dengan pemanfaatan teknologi *Augmented reality* sebagai solusi dari permasalahan yang telah dijelaskan, maka inovasi yang akan dibuat sebuah aplikasi konsep dekorasi *party planner* yang fleksibel dan mempunyai daya tarik baru, dirancang dengan konsep yang lebih interaktif dan menarik yang akan memberikan contoh dekorasi yang lebih nyata kepada pelanggan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dalam penelitian ini akan diterapkan teknik pengembangan kinerja *party planner*, maka dari itu diajukan judul “**Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Untuk**

Perbaiki Proses Pemesanan *Party Planner* Berbasis *Android*' yang diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah yang ada.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar masalah di atas permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana alur proses pelaksanaan bisnis yang telah dilakukan oleh *Biqi Party Planner*?
2. Bagaimana membuat aplikasi dengan teknologi *Augmented Reality* yang dapat dimanfaatkan *Biqi Party Planner*?
3. Bagaimana teknologi *Augmented Reality* dapat membantu pelanggan dalam merancang konsep pendekorasian?
4. Bagaimana teknologi *Augmented Reality* dengan menggunakan metode *marker based tracking* dapat membantu tim dekorasi *Biqi Party Planner* di berbagai daerah?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian Proposal Tugas Akhir ini adalah :

1. Mengetahui alur proses bisnis yang sedang berjalan pada perusahaan *Biqi Party Planner*.
2. Membangun aplikasi untuk membantu pelanggan *Biqi Party Planner* dalam proses pemesanan konsep deorasi.
3. Membantu pelanggan dalam menentukan konsep dekorasi sesuai dengan keinginan pelanggan.
4. Membangun aplikasi *Biqi Party Planner* dengan teknologi *Augmented Reality* dengan metode *marker based tracking* sehingga dapat menjangkau pelanggan di berbagai daerah.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membahas alur proses pelaksanaan bisnis yang telah diterapkan oleh *Biqi Party Planner*.
2. Membahas mengenai *party planner* dalam ruang lingkup sebagai usaha yang berfokus hanya menangani dekorasi acara.
3. Membahas perbaikan proses pemesanan pada *Biqi Party Planner* menggunakan teknologi *Augmented Reality Marker Based Tracking*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh adalah :

1. Memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi mengenai konsep dekorasi yang terdapat di *Biqi Party Planner* dengan lebih interaktif dan menarik.
2. Memudahkan pihak *Biqi Party Planner* dalam menjangkau pelanggan di berbagai daerah.
3. Menarik perhatian pelanggan dengan media perancangan dekorasi yang berbeda.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan, studi lapangan, dan studi analisis sistem sebagai berikut:

1.6.1 Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan termasuk tinjauan buku atau dokumen adalah proses pengumpulan data dengan cara membaca, mempelajari, dan menelaah berbagai sumber buku, serta dokumentasi yang ada relevansinya dengan masalah yang diteliti.

1.6.2 Studi Lapangan

Pada metode ini dilakukan kegiatan survey langsung ke lokasi *Biqi Party Planner*, penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data yang relevan sesuai kebutuhan dan mengetahui proses bisnis yang sedang berjalan pada saat ini. Adapun metode studi lapangan yang dilakukan adalah :

a. Observasi

Pengamatan langsung atau observasi merupakan, teknik pengumpulan data dengan langsung melihat kegiatan yang dilakukan oleh user. Salah satu keuntungan dari pengamatan langsung atau observasi ini adalah bahwa sistem analis dapat lebih mengenal lingkungan fisik seperti tata letak ruangan serta peralatan dan formulir yang digunakan serta sangat membantu untuk melihat proses bisnis beserta kendala-kendalanya.

Selain itu perlu diketahui bahwa teknik observasi ini merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Pada waktu melakukan observasi, sistem analis dapat ikut berpartisipasi atau hanya mengamati orang-orang yang sedang melakukan suatu kegiatan tertentu yang sedang diobservasi.

b. Wawancara

Teknik wawancara adalah suatu cara yang paling baik yang bisa digunakan untuk kegiatan ini. Dengan teknik wawancara yang baik dapat mengetahui

bagaimana sikap dari masing-masing orang yang terlibat didalamnya.

Sebagai salah satu teknik pengumpulan data, teknik wawancara akan dapat banyak membantu terutama untuk mendapatkan data mengenai bagaimana cara masing-masing orang yang diwawancarai berfikir atau mengambil keputusan dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari.

1.6.3 Metode Analisis dan Pembuatan Sistem

1.6.3.1 Studi Analisis Sistem

a. Analisis SWOT

Metode analisis digunakan sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam penelitian proses bisnis *Biqi Party Planner* menggunakan metode Analisis SWOT. Metode Analisis SWOT membandingkan antara faktor eksternal peluang dan ancaman dengan faktor internal kekuatan dan kelemahan. Faktor internal dimasukkan kedalam matrik yang disebut matrik faktor strategi internal atau IFAS (*Internal Strategic Factor Analisis Summary*). Faktor eksternal dimasukkan kedalam matrik yang disebut matrik faktor strategi eksternal EFAS (*Eksternal Strategic Factor Analisis Summary*).

1.6.3.2 Studi Pembuatan Sistem

a. *Waterfall*

Pengembangan proses bisnis dalam hal perancangan konsep dekorasi terhadap pelanggan di *Biqi Party Planner* dalam proposal tugas akhir ini dirancang dengan model SDLC *waterfall* dikarenakan semua kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh dan lengkap di awal *project* sehingga proses pembuatan aplikasi dapat berjalan secara dengan baik tanpa ada masalah. Proses pembuatan sistem yang dibuat secara bertahap mampu meminimalkan masalah yang terjadi pada tahap selanjutnya, selain itu pengaplikasian dengan model ini mudah untuk dilakukan.

Model SDLC *waterfall* sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian Pendahuluan yang menjelaskan tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan

Masalah, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang Gambaran Umum, Struktur Organisasi, Visi, Misi dan proses bisnis yang berjalan di *Biqi Party Planner*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari pemuatan aplikasi *Augmented Reality* yang akan dibangun dengan menggunakan metode *Marker Based Tracking Augmented Reality*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini.



Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa