

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan bisnis online di Indonesia sangat pesat, hal ini menandakan era pemanfaatan teknologi informasi sudah mulai diakui keberadaannya. Bisnis online atau yang biasa disebut *e-commerce* semakin banyak di Indonesia hal ini disebabkan perkembangan teknologi internet dan adanya perubahan perilaku konsumen. Mudahnya akses internet baik melalui wifi ataupun perangkat gadget memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi mengenai suatu produk atau jasa yang dicarinya. Dengan semakin majunya teknologi memungkinkan manusia untuk bertukar informasi dan data dengan mudah (Anwar et.al, 2018).

Jumlah pengguna *smartphone* yang terus bertambah dari waktu ke waktu rupanya sejalan dengan peningkatan jumlah pengakses toko online dari web maupun aplikasi. iPrice menyebutkan rata-rata peningkatan kunjungan *mobile* di kawasan Asia Tenggara selama setahun terakhir telah mencapai angka 19%. Sementara data sampel dari *E-commerce* di tanah air menunjukkan rata-rata sebesar 87% kunjungan berasal dari pengguna *mobile* (Iprice, 2018)

Lolipop Store merupakan usaha online shop yang tergolong usaha kecil menengah yang bergerak dibidang penjualan baju *fashion* wanita. Lolipop Store dalam melakukan bisnisnya ialah dengan mempromosikan atau memposting baju di media instagram, Dalam bisnisnya Lolipop Store menjual berbagai kebutuhan *fashion* untuk wanita seperti baju, kemeja, celana, sweater, rok dan dress.

Banyaknya toko online maupun *offline* seperti distro yang bermunculan membuat proses jual-beli produk berupa pakaian terus meningkat. Terlebih lagi toko-toko online yang muncul belakangan ini menjual produk yang tidak lepas dari dunia *berbusana*. Dengan memilih produk yang ditawarkan melalui internet pembeli tidak perlu lagi menghabiskan waktu untuk pergi ke toko langsung. Pembeli hanya harus menunggu sampai produk yang dibeli sampai ke tangan pembeli.

Adapun permasalahan yang sering dihadapi oleh pembeli ialah pembeli yang ingin membeli pakaian di online shop lolipop store terkadang ingin mencoba pakaian yang ada di olshop tersebut. Namun karena lolipop store tidak memiliki toko *offline* pembeli tidak dapat mencoba pakaian tersebut, kamar pas atau *fitting room* hanya dapat ditemukan ditoko *offline* saja berbeda dengan halnya dengan toko online yang hanya menampilkan foto produk saja pada katalognya. Pelanggan atau calon pembeli dari lolipop store terkadang ingin mencoba pakaian yang diinginkannya, namun karena lolipop store tidak memiliki *offline store* maka pelanggan atau calon pembeli tidak dapat mencoba baju yang diinginkannya. Maka dari itu toko online lolipop store ingin memberi inovasi pada store dengan membuat aplikasi visualisasi kamar pas atau *fitting room* dengan pemanfaatan teknologi AR.

Augmented reality merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata, tiga dimensi kemudian memproyeksikan benda-benda maya tersebut secara *real time*. Benda benda maya menampilkan informasi yang tidak dapat diterima di oleh customer dengan indranya. Hal ini membuat AR sesuai sebagai alat untuk membantu persepsi customer.

Disini akan dirancang sebuah aplikasi *virtual dressing room* berbasis Augmented Relity pada online shop Lolipop Store, perancangan dan pembuatan ini dimaksudkan untuk membantu memudahkan penjual dan pembeli dalam proses penjualan dan pembelian dan juga untuk mempermudah pembeli. Agar pembeli dapat mencoba pakaian yang hendak ingin dibeli.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan mengambil Tugas Akhir **”Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Virtual Dressing Room pada Onlineshop Lolipop Store”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penyusunan proposal Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara pengguna memvisualisasikan dirinya menggunakan baju tapi tanpa menggunakan secara nyata?
2. Bagaimana cara pengguna mengambil gambar dirinya menggunakan baju tetapi tanpa menggunakan secara nyata?
3. Bagaimana proses perancangan aplikasi *virtual dressing room*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi yang dapat memvisualisasikan *fitting room* dengan menggunakan camera.
2. Membantu Toko online shop Lolipop Store dalam menjalankan bisnisnya.
3. Membantu pelanggan untuk memudahkan pembelian online dan dapat mencoba pakaian sebelum dibeli.

1.4 Manfaat Tugas akhir

Adapun manfaat yang diharapkan dari Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality Virtual Dressing Room* pada Onlineshop Lolipop Store yaitu:

1. Bagi penulis
 - Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman tentang teknik perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia.
 - Menambah pengalaman bagi penulis sebagai bekal untuk terjun ke dunia pekerjaan.
2. Bagi pengguna atau pelanggan
3. Dengan adanya aplikasi *virtual dressing room* berbasis *augmented reality* dapat membantu calon pelanggan atau pengguna aplikasi yaitu dengan pelanggan melakukan *preview* barang secara *virtual*.
4. Bagi pihak lain
 - Sebagai bahan referensi dan tambahan informasi untuk pengkajian topic yang berkaitan dengan masalah yang sama

dengan penelitian ini dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

1.5 Lingkup Penelitian

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam penulisan tugas akhir ini mengenai keterbatasan penelitian sebagai berikut:

1. Membahas mengenai bagaimana aplikasi *virtual dressing room* dapat memvisualisasikan kamar pas atau *fitting room* menggunakan camera.
2. Aplikasi *virtual dressing room* ini hanya menampilkan pakaian, keterangan pakaian, harga, dan stok pakaian.
3. Membahas mengenai bagaimana tampilan *virtual dressing room* pada aplikasi .

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan Laporan Tugas Akhir ini, maka dilakukan pembuatan suatu sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat tugas akhir, lingkup tugas akhir dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

BAB II Tinjauan Pusaka

Bab ini membahas mengenai teori yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir ini, Teori yang digunakan berupa teori yang dapat mendukung toko online shop.

BAB III Metode

Dalam bab ini membahas mengenai metode yang akan di gunakan dalam penulisan laporan Tugas Akhir berisi tentang rencana penelitian, objek penelitian dan teknik pengumpulan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAAN

Bab ini membahas mengenai hasil dan pembahasan dalam penelitian berupa data hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian berisi proses bisnis dan analisis masalah

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini.