

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi merupakan fenomena yang paling menarik yang terjadi saat ini. Banyak dari masyarakat yang menggunakan media sosmed untuk memenangkan persaingan dibidang bisnis. Toko online merupakan sebuah wadah yang menjual barang atau jasa yang mana pemilik website dapat berinteraksi dengan pembeli di website tersebut. Tetapi pelanggan hanya mampu melihat pakaian yang hendak dibeli melalui gambar yang disajikan oleh penjual.

Produk Baju sangatlah beragam dan masing-masing mempunyai bahan yang berbeda, harga dan kualitas dari produk baju yang ditentukan oleh bahan yang akan digunakan. Aleta shop berfokus pada penjualan produk baju, untuk media promosi yang sedang digunakan adalah media sosmed yaitu instagram yang dimana model – model masih berupa gambar 2D sebagai media promosi. Maka dari itu diperlukan inovasi baru yang lebih menarik tanpa meninggalkan unsur yang sudah ada sebelumnya agar para pembeli lebih antusias untuk melihat produk baju pada toko Aleta shop yang ditawarkan.

Solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan teknologi yang bernama augmented reality berbasis android. Augmented reality adalah istilah untuk menambahkan sesuatu ke dunia nyata. Dengan teknologi ini nantinya produk baju Aleta Shop akan bisa ditampilkan dalam bentuk 3D pada perangkat android. Dengan adanya teknologi tersebut diharapkan para pembeli semakin tertarik dengan aplikasi Baju yang sudah dilengkapi dengan teknologi augmented reality dan para pembeli dapat melihat secara langsung model 3D baju pada aplikasi tanpa harus terbatas pada model atau gambar 2D sehingga pelanggan tidak mengalami kekecewaan dalam membeli baju pada toko online.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diambil perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat aplikasi mobile berbasis augmented reality untuk membantu memvisualisasikan 3D baju pada toko online?
2. Bagaimana kelayakan media promosi baju menggunakan teknologi Augmented Reality?

3. Bagaimana melakukan ujicoba dan analisa penggunaan aplikasi kepada pengguna?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan permasalahan yang dibuat meliputi beberapa pokok bahasan berikut :

1. Penulis tidak memfokuskan pembuatan website toko online.
2. Aplikasi ini dibangun untuk pengguna Smartphone android
3. Output yang dihasilkan berupa model visualisasi 3D baju.
4. Penulis memfokuskan pembuatan 3D Baju laki - laki.
5. Marker menggunakan Augmented reality markerless.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah penjualan produk baju.
2. Sebagai salah satu media promosi baru bagi penjual dengan pemanfaatan teknologi Augmented Reality, sehingga dapat meningkatkan penjualan produk.
3. Mempermudah pengunjung dalam memilih produk baju yang ingin dibeli karena dengan adanya teknologi ini, pelanggan bisa mendapatkan gambaran dari produk baju yang dijual di online shop.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini adalah :

1. Bagi Penjual, mempertahankan pelanggan untuk tetap setia dan dapat memperluas jangkauan pemasaran serta sebagai salah satu media promosi baru dengan pemanfaatan teknologi Augmented Reality.
2. Bagi Pengunjung atau pelanggan, mempermudah Pelanggan untuk memilih baju yang disukainya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya dalam mengembangkan aplikasi mengenai Augmented Reality.