

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis penjualan pakaian pada saat ini memang dapat menghasilkan keuntungan yang besar, terlebih apabila seseorang memiliki toko usaha pakaian. Namun tidak hanya pada toko yang ada di Indonesia, perseorangan pun banyak yang membuka usaha pakaian yang selalu mengikuti perkembangan zaman [1].

Banyak sekali toko yang menjual pakaian terutama pakaian muslim yang bersaing dalam bisnis mereka salah satunya toko Azzaria Collection. Dari toko tersebut tidak menyediakan kamar pas untuk mencoba dan mengganti pakaian yang ingin dibeli oleh calon pembeli. Banyak resiko kerugian yang terjadi dari penggunaan *fitting room* tersebut, seperti pakaian yang dijual rusak dan terdapat noda setelah dicoba oleh calon pembeli. Terutama untuk calon pembeli wanita yang memerlukan waktu untuk mengganti dan perlu ruangan khusus untuk mencoba pakaian tersebut.

Perkembangan teknologi di bidang multimedia, yaitu dengan munculnya teknologi augmented reality, dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk mempermudah dalam mencoba pakaian muslim wanita. Augmented reality (AR) akan menambahkan objek virtual pada dunia nyata sehingga objek tersebut akan tampak hidup dan berada di dunia nyata [2].

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, muncul sebuah usulan perancangan dan pembuatan aplikasi mobile berbasis Android yang dapat mengganti fungsi utama dari kamar pas atau fitting room untuk pakaian muslim. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah pembeli menyesuaikan pakaian muslim yang diinginkannya dan tidak menghabiskan banyak waktu untuk mengganti pakaian terlebih dahulu. Aplikasi yang dirancang menggunakan konsep Augmented Reality (AR). Objek pakaian tersebut menggunakan objek 3D yang mana akan muncul di ponsel pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi isi dari sub bab ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memudahkan calon pembeli untuk mencoba pakaian muslim yang ingin dibeli tanpa melepas pakaian.
2. Apakah objek pakaian dapat menyesuaikan postur tubuh calon pembeli.
3. Bagaimana calon pembeli mencoba pakaian.

1.3 Tujuan

Pada subbab ini dituliskan tujuan yang ingin dicapai dari pengerjaan proyek akhir. Adapun yang menjadi isi dari sub bab ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk mencoba pakaian.
2. Pengguna dapat mencoba pakaian melalui kamera smartphone.
3. Pengguna tidak perlu mengganti pakaian untuk mencoba pakaian.
4. Pengguna dapat memilih pakaian yang diinginkan sesuai dari kategori object yang sudah disediakan.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Pada sub bab ini dipaparkan hal-hal yang menjadi ruang lingkup proyek akhir, misalkan: batasan-batasan pengerjaan proyek akhir:

1. Aplikasi ini hanya untuk smartphone berbasis Android.
2. Aplikasi ini digunakan pada mobile berbasis Android dengan spesifikasi OS Nouget 7.0.
3. Aplikasi ini tidak diterbitkan di Play Store.
4. Aplikasi ini harus mendukung AR Foundation.

1.5 Luaran

Tuliskan luaran yang akan dicapai dari proyek akhir ini adalah :

1. Aplikasi (APK)
2. Jurnal
3. Poster
4. Video Demo