

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Mode Hijab adalah toko yang bergerak di bidang penjualan hijab. Toko ini didirikan pada 21 Agustus 2020. Kerudung atau hijab merupakan salah satu kebutuhan wajib bagi beberapa kalangan dan saat ini penggunaannya juga sudah mulai bergeser ke arah fashion dikarenakan banyaknya model dan pilihan yang bisa di padukan dengan baju yang akan dikenakan.

Dengan banyaknya pengguna hijab maka permintaan pasar pun semakin besar dan lumayan karena rata-rata penggunaannya tidak akan cukup jika hanya memiliki 1-2 buah saja. Maka dari itu peluang bisnis yang bisa didapatkan dari bisnis jual beli hijab ini sangat menjanjikan.

Toko memutuskan pemasaran menggunakan platform media sosial dan website. Dalam memasarkan produknya selain media sosial seperti Whatsapp, Instagram, Facebook dan Platform Shoppe. Dalam memasarkan produk secara konvensional, toko menggunakan katalog hijab. Katalog dibagikan ke beberapa teman dan kerabat untuk bisa melihat model dan contoh warna yang ada di toko mode hijab. Dalam memasarkan produk melalui internet, melakukan pemasaran dengan cara media sosial seperti whatsapp, Instagram, facebook, dan marketplace shoppe. Hampir setiap hari toko aktif melakukan promosi dengan cara melakukan upload produk dengan menggunakan deskripsi foto produk yg menarik dan detail. Toko juga aktif membuat video produk yang menarik untuk kemudian di upload di story dan feed instagram.

Warna dalam teknologi digital memiliki komposisi intensitas warna sebanyak 256 warna (8 bit). Seperti warna primer RGB (Red, Green, Blue), untuk warna red memiliki 256 variasi warna, green memiliki 256 variasi warna, blue memiliki 256 variasi warna yaitu dari warna 0 hingga warna 255. Selama 2 tahun dalam melayani customer mode hijab, pertanyaan yang sering di tujukan kepada toko adalah tentang warna. Customer merasa kesulitan dalam menentukan warna yang sesuai dengan kebutuhannya. Contohnya: pada saat customer menginginkan warna pink muda.

Customer masih merasa bingung, warna pink yang bagaimana yang sesuai dengan kebutuhannya padahal di pemilihan warna toko sudah disediakan variasi warna pink yaitu: salem, peach, nude, raspberry, mulberry, dusty pink, baby pink, salmon. Dalam pemilihan warna pink saja customer sudah merasakan kebingungan atau kesulitan dalam menentukan warna yang sesuai. Terkadang customer masih kebingungan dengan warna pink yang sudah di deskripsikan oleh toko sehingga customer kembali menghungi toko untuk memastikan warna pink yang dimaksud adalah yang seperti apa. Berdasarkan permasalahan ini pemilik toko merasa tidak bisa memberikan solusi secara maksimal kepada customer yang melakukan pembelian secara online. Karena jika pembelian yang dilakukan secara offline, toko bisa menunjukkan contoh produk dan warnanya langsung kepada customer. Dalam bidang teknologi informasi, permasalahan ini dapat diselesaikan dengan teknologi *Augmented Reality*. *AR (Augmented Reality)* merupakan teknologi yang dapat menggabungkan objek nyata dan virtual secara 3D secara realtime. Teknologi *Augmented Reality* sering digunakan dalam aplikasi pemasaran suatu produk. Tidak ubahnya dengan produk yang dijual oleh toko mode hijab. Pada penelitian ini dibangun aplikasi pemasaran menggunakan Teknologi *Augmented Reality* pada toko mode hijab untuk memberikan solusi pemasaran produk pada toko. (Ekawati , et al., 2007)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi berbasis Website yang dapat digunakan sebagai alat pemasaran di toko mode hijab?
2. Bagaimana menerapkan teknologi *Augmented Reality* pada aplikasi pemasaran di toko mode hijab?
3. Bagaimana membangun website admin penjualan menggunakan framework laravel?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pembuatan aplikasi ini terdapat beberapa batasan dalam pembuatan yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan teknologi *Augmented Reality* pada 3 hijab
2. Penerapan teknologi *Augmented Reality* sebagai sarana promosi produk ditujukan kepada penjual dan pembeli produk, namun customer merupakan customer utama dari aplikasi ini karena customer menggunakan aplikasi ini secara langsung.
3. Penerapan teknologi *Augmented Reality* sebagai sarana promosi produk dibangun melalui aplikasi Unity sebagai komponen utama pembangun teknologi *Augmented Reality*, Blender sebagai pengolah citra tiga dimensi.
4. Website admin penjualan dibangun menggunakan framework Laravel.
5. Aplikasi penjualan yang dibangun dengan sederhana sehingga dapat memenuhi proses transaksi jual beli.
6. Pada penelitian ini hanya mengembangkan pemrograman web services menggunakan teknologi rest api pada integrasi aplikasi web dan mobile.
7. Data yang diambil dari penelitian ini yaitu data yang berkaitan dengan penjualan hijab di toko mode hijab.
8. Penelitian ini tidak mengambil layanan web dari pihak ketiga untuk pengambilan data
9. Website yang digunakan menggunakan framework laravel 9
10. Web server dan database yang digunakan pada pengembangan system ini adalah Apache dan MySQL.
11. Pembuatan aplikasi mobile ini menggunakan tools flutter dengan Visual Studio code sebagai code editor nya.
12. Untuk menjalankan aplikasi mobile dibutuhkan versi android di atas oreo atau android 8.

1.4 Tujuan

Terdapat beberapa tujuan dari pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi *Augmented Reality* sebagai media promosi penjualan hijab.
2. Menjadikan teknologi *Augmented Reality* bermanfaat sebagai salah satu metode atau cara untuk mendapatkan pengalaman baru dalam strategi pemasaran.

1.5 Manfaat

Terdapat beberapa manfaat dari pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

1. Dapat membantu customer dalam mencari warna hijab yang sesuai di Mode Hijab.
2. Memudahkan customer dalam mencari informasi rincian produk dan ketersediaan hijab dari Mode Hijab.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk dapat mencapai keinginan dalam pembuatan aplikasi Mode Hijab menggunakan AR (*Augmented Reality*) berbasis android, maka perlu dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mengambil dan mempelajari sumber referensi dari buku, *ebook* ataupun jurnal internet mengenai proses input output dari Metode Marker.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini adalah proses pengumpulan data yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi, serta melakukan analisa atau pengamatan pada data yang sudah terkumpul untuk kemudian diolah lebih lanjut.

3. Perancangan Sistem

Secara umum tahapan ini dilakukan perancangan blok diagram, perancangan *Flowchart* sistem, *Marker Based*, dan perancangan struktur menu Implementasi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Penjualan Hijab Studi Kasus Toko Online Mode Hijab.

4. Implementasi

Yaitu mengimplementasi *costumer* pada pembuatan Implementasi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Penjualan Hijab Studi Kasus Toko Online Mode Hijab, dengan memanfaatkan *software Unity*.

5. Pengujian Sistem

Tahap pengujian dilakukan jika semua bagian telah selesai. Dilakukan pengujian fungsional, pengujian performa, pengujian perhitungan, yaitu menguji tingkat keakuratan dalam menentukan warna hijab dan informasi hijab yang tersedia.

1.7 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah memahami pembahasan pada penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan diperoleh sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka berisi dasar teori mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem berisi mengenai perancangan sistem dengan menggunakan diagram use case dan flowchart. Desain sistem dan GUI main menu sesuai konsep yang diusulkan.

BAB IV : Implementasi dan Pengujian berisi tentang implementasi desain system dan GUI ke dalam pembuatan program. Pengujian dari aplikasi apakah aplikasi berjalan dengan lancar.

BAB V : Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran

