

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat cepat ini berpengaruh besar dengan aspek kehidupan manusia. Salah satunya adalah perkembangan *world wide web* yang kini tidak dapat disingkirkan lagi dari kehidupan nyata. Penggunaannya pun sudah bermacam-macam, yaitu sebagai media pencarian data, media penghubung antara seseorang dengan yang lainnya, belanja online dan sebagainya. Dunia maya yang sejauh ini seperti dunia lain, kini dapat secara *real time* berdampak dengan kehidupan manusia.

Belakangan inipun bermunculan website dengan teknologi yang memanjakan pengunjungnya, khususnya website *e-commerce* yang menjual bermacam-macam kebutuhan manusia sehari-hari. Website *e-commerce* mempermudah konsumen membeli sesuatu tanpa harus bertemu langsung dengan penjualnya.

Teknologi yang ada saat inipun dituntut untuk lebih banyak melakukan inovasi yang semakin mempermudah dan memanjakan konsumennya. Beberapa konsumen merasa tidak puas jika hanya melihat barang yang akan dibeli dalam bentuk gambar. Maka akan dibutuhkan teknologi tertentu pada website agar pengunjung merasa transaksinya pada website tersebut seolah-olah nyata. Seperti

adanya kamar pas pada website layaknya konsumen membeli pakaian di outlet-outlet tertentu, atau mencoba memakai kacamata yang akan dibeli terlebih dahulu.

Optik Pelita merupakan salah satu usaha yang menjual bermacam-macam kacamata di Yogyakarta. Optik yang bertempat di Jln. Letjen Suprpto No. 51 tersebut berdiri sejak Maret 2009. Study kasus yang telah dilakukan oleh penulis menghasilkan bagaimana sulitnya meyakinkan konsumen untuk membeli produk yang ada pada optik tersebut. Calon pembeli pun merasakan hal yang sama tentang ketidakpuasanya jika membeli kacamata tanpa harus dicoba terlebih dahulu. Maka akan dibutuhkan website yang menyediakan fasilitas yang demikian, menyediakan kacamata tidak hanya dalam bentuk gambar di website, melainkan calon pembeli dapat mencoba langsung kacamata tersebut secara online.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Pengunjung atau calon pembeli pada website *e-commerce* merasa kurang puas dengan hanya melihat gambar barang yang akan dibeli khususnya kacamata.
2. Dibutuhkan fasilitas kamar pas atau pembeli dapat mencoba barang yang akan dibeli terlebih dahulu untuk lebih menyakin apakah barang tersebut cocok untuk dia pakai.

3. Inovasi teknologi pada website yang membuat pengunjung tertarik untuk kembali mengakses website tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Menjabab pokok permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, project ini memiliki kemampuan yang terbatas dalam hal-hal berikut :

1. Penekanan program ini adalah penerapan Augmented Reality pada dunia nyata.
2. Aplikasi yang dibuat memanfaatkan pendeteksi wajah untuk menampilkan kacamata virtual.
3. Aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman Actionsript 3.0 dan MXML.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Maksud Penelitian

1. Menerapkan ilmu yang selama ini sudah didapat di bangku kuliah dan menerapkanya di dunia kerja nyata.
2. Untuk mendapatkan wawasan secara nyata dengan apa yang telah penulis teliti di lapangan.
3. Mempelajari lebih dalam terhadap masalah yang dihadapi, yaitu mempelajari bagaimana menerapkan teknologi Augmented reality ke dalam dunia nyata.

4. Belajar mencari dan menemukan masalah penyelesaian dari suatu masalah secara sistematis.

1.4.2 Tujuan Penelitian

1. Membuat program simulasi kacamata virtual dengan teknologi Augmented Reality
2. Menciptakan program sebagai alat untuk mengikuti persaingan teknologi.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan dalam menyelesaikan program Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Bagian ini mempunyai peran penting dalam menyusun suatu laporan skripsi, sebab keberhasilan sebuah skripsi ditentukan oleh ketetapan metode yang diterapkan. Sedangkan arti metode itu sendiri adalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Adapun metode yang penulis gunakan dalam menyusun laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Interview

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data dengan cara interview secara langsung kepada pelaku teknologi. Yaitu beberapa orang yang bekerja sebagai programmer website, atau orang yang pernah berbelanja secara online. Metode ini dimaksudkan untuk mendapatkan data secara langsung dan lebih akurat.

2. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data primer. Adapun data-data primer yang berhasil dikumpulkan adalah beberapa jenis kacamata yang dijual secara online pada website tertentu.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang ada di perpustakaan, referensi yang ada di internet maupun dokumen-dokumen yang relevan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini terdiri dari penjelasan tentang latar belakang masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan itu sendiri.

BAB II Landasan teori

Landasan teori akan membahas tentang konsep dasar Teknologi Augmented Reality, pemrograman dengan Action Script 3.0 dan software yang digunakan dalam membuat program Augmented Reality.

BAB III Analis dan Perancangan

Bab ini berisi sekilas tentang Augmented reality beserta analisi dan perancangan program yang dibuat.

BAB IV Implementasi dan pembahasan

Dalam bab ini, penulis akan membahas tentang implementasi program yang dibuat beserta pembahasannya.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran terhadap hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan dari buku-buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.

