

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi terjadi cukup pesat, salah satu teknologi yang memudahkan kehidupan manusia dan terus menerus dikembangkan pada zaman ini adalah teknologi dalam bertransaksi atau jual beli dengan cara yang ringkas, cepat, dan mudah yang dinamakan toko *online* atau *e-commerce*. Hampir seluruh tipe barang, jasa, dan lain sebagainya bisa didapatkan secara mudah, murah, dan cepat dengan menggunakan teknologi informasi berupa *e-commerce*.

Salah satu barang yang bisa didapatkan melalui teknologi *e-commerce* adalah kacamata gaya. Industri penjualan kacamata gaya secara *online* tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Ada pelanggan kacamata gaya yang merasa puas dengan kacamata yang dipesan secara *online*, namun tidak menutup kemungkinan ada pula pelanggan yang kecewa karena kacamata yang dibeli tidak sesuai ekspektasi awal dengan alasan tidak sesuai dengan bentuk wajah pembeli.

Melihat kekurangan dari penjualan kacamata gaya secara *online* diatas, maka penulis menawarkan sebuah solusi mutakhir untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat sebuah platform *e-commerce* kacamata gaya yang memiliki sebuah fitur unggulan dimana calon pembeli dapat mencoba kacamata yang akan dibelinya secara *online* dan *real time* dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. Fitur ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi calon pembeli kacamata gaya secara *online* sehingga kekecewaan pembeli dapat diminimalisir serta tingkat kepercayaan pembeli terhadap kacamata gaya yang dibeli secara *online* akan meningkat dengan cara yang menarik.

Pada prosesnya, platform *website e-commerce* dipilih untuk pengembangan teknologi ini, karena biayanya yang murah serta sumber daya proses pembuatan yang cukup memadai. Selain itu platform *website* dinilai cukup mudah untuk diakses oleh masyarakat di zaman ini melalui hampir seluruh

perangkat gawai yang terhubung dengan jaringan *internet*. Pemanfaatan teknologi *augmented reality* juga dipilih karena konsep dasar dari teknologi ini cocok dengan solusi dari permasalahan yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jabarkan diatas, maka berikut adalah daftar rumusan masalah yang akan dibahas pada karya skripsi ini:

- a. Bagaimanakah cara mengembangkan sebuah *platform e-commerce* yang memiliki fitur *face tracking augmented reality* didalamnya?
- b. Seberapa besarkah pengaruh pengalaman dan tingkat kepuasan dari para pembeli kacamata gaya pada website yang memiliki fitur *face tracking augmented reality* didalamnya?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis jabarkan diatas, ada beberapa batasan masalah yang membatasi hasil dari karya skripsi ini, yaitu:

- a. Pembuatan, penggunaan dan pemanfaatan fitur *augmented reality* pada *platform e-commerce* ini diterapkan pada sebuah *website* dinamis.
- b. Pengujian tingkat kepuasan pelanggan *platform e-commerce* ini didapatkan berdasarkan survey dari responden.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi berupa *website e-commerce* untuk penjualan kacamata gaya yang memiliki fitur unggulan berupa *face tracking augmented reality*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjabaran yang telah penulis jabarkan diatas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian dan pengembangan *platform* ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi para pembaca, serta memberi wadah baru bagi pelaku usaha kacamata gaya yang memasarkan dagangannya secara *online*.

b. Manfaat Praktis**1) Bagi Penulis**

Penelitian ini diharapkan dapat mengasah dan menguji kemampuan penulis dalam merancang dan mengembangkan sebuah *platform website* yang kompleks dan memiliki manfaat bagi banyak orang. Selain itu penelitian ini juga sejatinya cerminan dari ilmu yang didapatkan oleh penulis selama mengikuti perkuliahan pada program studi sistem informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

2) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan serta pengetahuan baru bagi peneliti berikutnya. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat membuka pengembangan dan kolaborasi dengan platform serupa.

3) Bagi Penjual Kacamata Gaya

Penelitian ini diharapkan dapat mendongkrak nilai penjualan dan menjadi pioner dalam industri penjualan kacamata secara *online*.

4) Bagi Pembeli Kacamata

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi para calon pembeli kacamata gaya secara *online*. Serta diharapkan dapat meminimalisir kekecewaan pembeli atas produk yang dibeli.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, meliputi tentang berbagai konsep dasar dan pengertian yang berkaitan dengan topik penelitian tentang *website*, *e-commerce*, *augmented reality* dan hal lain yang menunjang dalam penulisan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN, meliputi objek penelitian, alur penelitian, serta alat dan bahan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, meliputi implementasi serta pembahasan perancangan sistem secara keseluruhan.

BAB V PENUTUP, meliputi kesimpulan dan saran yang peneliti rangkum selama proses penelitian.

