

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, perkembangan teknologi sangatlah dibutuhkan untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan manusia. Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi manusia untuk berusaha dalam meningkatkan pemanfaatan semaksimal mungkin terhadap penggunaan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi tersebut adalah *Augmented Reality* (AR). AR adalah salah satu teknologi yang memungkinkan untuk terjadinya sebuah interaksi yang menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia maya yang selanjutnya digunakan untuk memproyeksikan atau memunculkan objek tersebut secara langsung [1]. Untuk menggunakan AR, dibutuhkan kamera digital yang dijadikan sebagai alat agar dapat menampilkan visualisasi baik dalam bentuk 2D maupun 3D. Dalam penerapannya dibutuhkan proses *scanning* yang menggunakan *marker* atau *markerless* untuk dapat menampilkan objek. Dengan menggunakan AR, saat ini manusia dapat memanfaatkan dan menerapkannya pada berbagai bidang. Salah satunya adalah bidang jasa.

Bidang jasa merupakan salah satu kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh manusia. Berdasarkan jurnal penelitian yang ditulis oleh Irwandi dan Herlin Dwi Setianingsih dengan judul "Aplikasi Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Pada Putri Beauty Salon Dan Spa Bandar Lampung", jasa merupakan suatu tindakan atau pergerakan yang ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak yang lainnya [2]. Dalam kegiatan ekonominya, dikarenakan bidang jasa tidak melakukan

kegiatan produksi produk yang dilakukan secara massal dan hanya dikhususkan kepada pelanggan yang membeli jasa tersebut, maka pemilik usaha jasa haruslah selalu mampu untuk memahami apa yang diharapkan oleh pelanggannya dalam memenuhi keinginannya agar bisnisnya selalu berkembang. Contoh macam-macam kegiatan usaha yang berada pada bidang jasa adalah restoran, *service* elektronik dan salon kecantikan.

Salon kecantikan berdasarkan Peraturan Direktur Jenderal Bina Gizi dan Kesehatan Ibu dan Anak Nomor HK.01.01/B1.4/4051/2011 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Salon Kecantikan di Bidang Kesehatan, salon kecantikan merupakan sebuah fasilitas pelayanan yang digunakan untuk memperbaiki penampilan melalui tata rias maupun pemeliharaan kecantikan kulit dan rambut, serta menggunakan kosmetik secara manual, preparatif, aparatif dan dekoratif yang dilakukan oleh ahli kecantikan sesuai dengan kompetensi yang dimiliki [3]. Fefe *Hair & Beauty* adalah contoh dari salon kecantikan tersebut. Fefe *Hair & Beauty* sebuah usaha jasa bidang salon kecantikan yang didirikan pada tahun 25 April 2018 bertempat di Jl. Yos Sudarso No.351, Danukusuman, Kec. Serengan, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Dalam kegiatannya kegiatan usahanya, Fefe *Hair & Beauty* memiliki beberapa macam kegiatan jasa, seperti *hair extension*, *coloring*, *highlight*, *nail art*, dan berbagai jasa kecantikan lainnya. Karena Fefe *Hair & Beauty* telah buka sejak tahun 2018 menjadikan tempat kecantikan ini memiliki beragam pelanggan dengan beragam kebutuhan. Dan layanan yang paling populer untuk digunakan oleh Fefe *Hair & Beauty* adalah *nail art*.

Nail art, yang dimana menjadi salah satu layanan andalan dalam *Fefe Hair & Beauty*, adalah seni menghias kuku dengan menggunakan pewarna sintetis dan bahan penghias kuku seperti glitter, permata, stiker, dan berbagai hiasan lainnya. Fungsi *nail art* itu sendiri adalah untuk mempercantik dan memberikan daya tarik pada kuku, serta memenuhi gaya hidup [4]. Meskipun populer, akan tetapi terdapat kesulitan bagi pelanggan dalam menentukan keinginannya pada *nail art* yang dianggap sesuai dengan pelanggan tersebut karena berdasarkan wawancara dengan pemilik *Fefe Hair & Beauty Salon*, jenis *nail art* yang paling sering digunakan dalam kegiatan operasional *Fefe Hair & Beauty Salon* adalah *nail art gel* dan *nail art glitter*. Namun menurut pemilik *Fefe Hair & Beauty Salon*, pelanggan terkadang tidak memiliki pengetahuan lebih terhadap *nail art* tersebut, baik dari segi jenis dan warna. Dengan adanya *augmented reality* diharapkan akan mempermudah visualisasi pada tangan pelanggan dan menampilkan ragam variasi *nail art* yang sesuai dengan pelanggan. Sehingga, masalah yang sebelumnya telah dijabarkan dapat diselesaikan.

Oleh karena itu, dengan berbagai penjabaran yang telah dijelaskan sebelumnya. Maka peneliti melihat ada sebuah peluang dalam meningkatkan pelayanan jasa *nail art* yang berada pada *Fefe Hair & Beauty* guna untuk dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi pelanggan dengan menggabungkan teknologi AR. Maka dari itu, peneliti mengangkat judul “Analisis Pembuatan *Nail Art* Berbasis *Augmented Reality* pada Katalog di *Fefe Hair & Beauty Salon*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : “*Bagaimana menerapkan Augmented Reality sebagai media layanan pelanggan agar mampu meningkatkan pelayanan pada jasa nail art di Fefe Hair & Beauty Salon?*”.

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Aplikasi berisi katalog *nail art* pada *Fefe Hair & Beauty*.
2. Aplikasi tidak dapat melakukan pelayanan jual-beli produk.
3. Uji kelayakan yang dilakukan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada pengunjung *Fefe Hair & Beauty*.
4. Jenis *nail art* yang peneliti gunakan adalah *nail art motif*, *nail art gel* dan *nail art glitter*.
5. Aplikasi hanya bisa digunakan pada *smartphone* android.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut adalah maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan :

1. Meningkatkan visibilitas merek yang dimiliki oleh *Fefe Hair & Beauty*.
2. Mengetahui tingkat efektivitas dari penggunaan *augmented reality* sebagai sebuah media interaktif di bidang kegiatan jasa kecantikan.
3. Mempermudah pelanggan dalam menentukan *nail art* yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pelanggan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Instansi

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk membantu Fefe Hair & Beauty Salon dalam memberikan pelayanan terbaik bagi pelanggan dengan menggunakan teknologi *augmented reality* dan memberikan kemudahan dalam memilih *nail art* bagi pelanggan.

1.5.2 Bagi Peneliti

Untuk mengetahui kemampuan peneliti dalam menerima ilmu yang telah diterima selama menempuh pendidikan jenjang sarjana Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5.3 Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta

Untuk melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam melakukan penelitian yang dilakukan bersama mahasiswa dan instansi terkait.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penyusunan laporan penelitian adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan tahap pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian, peneliti menggunakan beberapa metode, metode tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Metode wawancara yang akan dilakukan adalah peneliti melakukan komunikasi dengan pihak pengelola dari Fefe Hair & Beauty Salon.

2. Metode Literatur

Dalam melakukan metode literatur, peneliti menggunakan berbagai macam referensi yang telah di cari, seperti buku dan jurnal yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibuat.

3. Metode Kuesioner

Dalam melakukan metode kuesioner, peneliti mencari fakta terhadap hipotesis yang dibuat kepada responden, baik itu sebuah nilai, saran, dan kritikan yang akhirnya menjadi sebuah evaluasi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan oleh peneliti adalah analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*).

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang telah diterapkan oleh peneliti adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

1.6.4 Metode Testing

Pada tahapan MDLC selanjutnya yaitu *application testing*. Metode *testing* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *user acceptance test*

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam melakukan penyusunan penelitian ini, agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dibuat dalam beberapa uraian. Uraian bab-bab tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini melakukan penjabaran terhadap atas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjabarkan tentang perbandingan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan tinjauan pustaka.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan di dalam melakukan analisis pembuatan aplikasi.

BAB IV: IMPLEMENTASIDAN ANALISIS PENGUJIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai pengimplementasian dan menjelaskan hasil dari analisis yang telah dilakukan dalam pengujian.

BAB V: PENUTUP

Bab ini adalah bagian akhir dari penelitian yang dilakukan, yang didalamnya berisikan kesimpulan dan saran yang berasal dari seluruh isi laporan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Berisikan tentang buku dan jurnal yang menjadi sumber dalam melakukan dan menjadi referensi penelitian.