

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan Teknologi dewasa ini sudah mengalami banyak perubahan. Dimulai dari perubahan-perubahan sederhana, hingga yang dapat merubah sistem kerja manusia. Salah satu kemajuan teknologi tersebut adalah *Augmented Reality*. Dengan kehadiran *Augmented Reality*, kita dapat membawa hal-hal virtual ke dalam realita dengan bantuan gadget yang ada. Dengan adanya *Augmented Reality* ini juga banyak muncul fitur-fitur baru dalam sosial media. Salah satunya adalah filter wajah.

Penggunaan filter ini banyak digunakan untuk sekedar menambah estetika foto dan video atau sekedar untuk kepentingan hiburan. Salah satu penggunaan yang kerap ditemui ada pada video call dan platform Instagram. Pada platform Instagram, banyak sekali filter-filter yang dibuat oleh sesama pengguna untuk berbagai kepentingan pengguna yang lain.

Dengan adanya pandemi covid-19, pergerakan masyarakat menjadi dibatasi untuk mengurangi jumlah orang tertular. Karena dibatasinya pergerakan ini banyak orang mengurangi berpergian keluar rumah. Untuk mengatasi keterbatasan itu, dibuatlah filter *Augmented Reality* untuk memudahkan penjualan dan promosi online dari opik Zac'O di masa pandemi dan masa yang akan datang.

Penulis ingin membuat sebuah *Augmented Reality* yang dapat digunakan untuk proses pengujian frame kacamata untuk menghemat waktu pelanggan dalam memilih frame yang akan dibeli.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah filter Instagram dapat dijadikan sebagai media uji coba dan media promosi frame kacamata?

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini terbatas pada platform Instagram.
2. Sistem ini terbatas pada pengguna smartphone.
3. Objek yang ditampilkan dalam filter ini terbatas hanya pada 10 objek.
4. Filter ini dibangun menggunakan software Spark AR.
5. Objek yang ada dibuat dengan software blender.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari dibuatnya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana (S1) di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mempermudah pelanggan Zac'O optic dalam memilih frame kacamata yang akan mereka beli dimanapun lokasi mereka.
3. Mempermudah optic Zac'O dalam melakukan promosi frame kacamata yang mereka jual.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kemudahan pada pelanggan untuk melakukan uji coba pada frame kacamata yang akan dibeli.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibutuhkan agar penyajian penelitian lebih terstruktur dan mudah dipahami berdasarkan pokok permasalahan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematik penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka dimana teori-teori yang berkaitan dengan masalah peneliti tersebut akan menjadi rujukan peneliti dalam merancang dan membuat *Augmented Reality*.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab Metode Penelitian akan disajikan alat dan bahan dari penelitian yang mendukung penelitian serta alur dari penelitian yang dilakukan dari awal sampai penelitian selesai.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan memuat hasil dari penelitian yang sudah dilakukan dan juga pembahasan mengenai hasil penelitian yang sudah dilakukan. Hasil yang dimuat termasuk hasil testing dari aplikasi yang sudah jadi.

**BAB V PENUTUP**

Pada bagian penutup berisi tentang kesimpulan dari proses penelitian dan berisi saran sebagai perbaikan bila ada peneliti lain yang ingin mengembangkan media dengan masalah yang sama.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadi referensi sebagai acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini baik secara praktis maupun secara teori.

