

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan teknologi saat ini, suatu perusahaan dibidang produk atau jasa tentu membutuhkan media katalog untuk memaparkan jenis produk atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan, hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya alat untuk menginformasikan produk yang menawarkan berbagai jenis produk baru dengan inovasi yang berbeda dari sebelumnya, dimana inovasi yang dihasilkan banyak memberikan kemudahan bagi para konsumen dalam melakukan komunikasi. Dari pada itu dunia perusahaan berlomba-lomba supaya dapat menarik minat para masyarakat dan memutuskan untuk membeli serta menggunakan jasa produknya. Hal ini juga merupakan langkah ataupun cara suatu perusahaan memberikan kepuasan terhadap konsumen-konsumen mereka yang sudah menggunakan layanan jasa produk tertentu, salah satunya adalah katalog yang di miliki oleh fatma collection salon (Syahputra, Andryana, and Gunaryati 2020).

Fatma Collection Salon merupakan sebuah usaha jasa bidang salon kecantikan, dalam kegiatan usahanya Fatma Collection Salon memiliki beberapa macam kegiatan jasa kecantikan, dalam kegiatan promosinya Fatma Collection Salon masih menggunakan cara manual yaitu dengan menawarkan produk layanan dengan menggunakan buku katalog yang berisi layanan yang disediakan. Layanan yang paling banyak diminati oleh pelanggan adalah *Nail art*. *Nail art* merupakan seni menghias kuku dengan cara mengecat kuku menggunakan cat

berbahan khusus yang menjadikan kuku terlihat indah dan menarik (Tias and Maspiyah 2020).

Teknologi *Augemented Reality* dan *Speech Recognition* telah mengalami banyak perkembangan termasuk dalam media interaktif. belakangan ini *Augemented Reality Speech Recognition* telah memasuki beberapa aspek kehidupan misalnya hiburan, pemasaran *e-commerce*, pemasaran dan aspek pariwisata hal ini di sampaikan oleh (Adiwena, Hendrawan, and Indrajaya 2021). Teknologi ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat masyarakat dan meningkatkan pelayanan pada jasa *Nail art*.

Hingga saat ini dalam kegiatan promosinya Fatma Collection Salon masih menggunakan cara manual yaitu dengan menawarkan produk layanan dengan menggunakan buku katalog yang berisi layanan yang disediakan. layanan yang paling banyak diminati oleh pelanggan adalah *Nail art*. Namun pelanggan terkadang tidak memiliki pengetahuan lebih terhadap *Nail art* baik dari segi jenis dan warna yang cocok ditangan pelanggan. untuk mempermudah perlunya suatu media untuk membantu pelanggan dalam memilih warna dan corak pada *Nail art*.

Solusi yang diusulkan berdasarkan permasalahan tersebut adalah dengan dibutuhkannya suatu media yang lebih simple yaitu dengan mengkombinasikan media katalog dengan teknologi *Augemented Reality* dengan *Speech Recognition* sebagai media untuk memudahkan user menggunakan aplikasi yang akan ditampilkan pada *Smartphone* dengan sistem operasi *Android*. dengan adanya teknologi *Augemented Reality* dengan *Speech Recognition* diharapkan akan mempermudah visualisasi pada tangan pelanggan dan menampilkan ragam variasi

Nail art yang sesuai dengan keinginan pelanggan sehingga masalah yang sebelumnya telah dijelaskan dapat terselesaikan.

Aplikasi akan berjalan dalam pada *platform Android*. *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk mobile yang berbasis *linux* dan bersifat *open source*. karena sifat *open source* itulah banyak *developer* yang telah mengembangkan beberapa aplikasi yang mampu dijalankan pada sitem *Android* seperti untuk jejaring sosial (erlinda dan masriadi, 2020) untuk aplikasi yang berkaitan kamus istilah komputer, beberapa program aplikasi yang bisa berjalan di sistem operasi *Android* sudah dikembangkan diantaranya adalah untuk pembelajaran kamus bahasa sask (yuliandi dkk, 2021) dan pembelajaran pengenalan komponen elektronika (sucipto dkk, 2020).

Dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* dengan *speech recognition* berbasis *marker* yang nantinya aplika si ini bisa digunakan untuk pelanggan yang memilih jasa *Nail art* agar terlihat lebih nyata, serta memudahkan pengguna untuk memilih ragam variasi *Nail art*. Berdasarkan penelusuran yang dilakukan dalam beberapa penelitian seperti yang dilakukan (Lamalewa 2019) namun pada penelitian tersebut berupa aplikasi yang menampilkan objek 2D saja, penelitian ini bertujuan untuk membantu wanita yang ingin mendapatkan jasa perawatan kecantikan untuk memilih penyedia jasa dan jenis layanan kecantikan, pada penelitian (Wijayanti 2018) penelitian ini menggunakan teknologi *Augmented reality* untuk menampilkan informasi secara lengkap mengenai produk *pastry* yang disajikan dengan menerapkan *Augmented Reality* menjadi lebih efektif dan interaktif dalam memberikan informasi

menggunakan brosur yang digunakan sebagai *marker* sehingga mampu mendorong minat pelanggan untuk membeli produk *pastry*. selanjutnya pada penelitian (Wisdhani et al. 2021) mengimplementasikan *Speech Recognition* untuk aplikasi pembelajaran asmaul husna. dari jurnal didapat kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan yaitu menggabungkan teknologi *Augmented reality* dan *Speech Recognition* kedalam sebuah aplikasi katalog *Nail art* 3D. dengan adanya teknologi *Augmented Reality* dengan *Speech Recognition* diharapkan akan mempermudah visualisasi pada tangan pelanggan dan menampilkan ragam variasi *Nail art* yang sesuai dengan keinginan pelanggan fatma collection salon. Sehingga masalah yang sebelumnya telah dijelaskan dapat terselesaikan, maka dari itu perlu dibuatnya aplikasi menggunakan teknologi *Augmented Reality* dengan *Speech Recognition* guna meningkatkan pelayanan pada jasa *Nail art* yang ada di Fatma Collection Salon sehingga dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi pelanggan, berdasarkan penjelasan diatas maka dari itu peneliti mengangkat judul “**Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Katalog *Nail art* dengan *Speech Recognition* Berbasis Marker**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan teknologi *Augmented Reality* dan *Speech Recognition* pada aplikasi *android* ?
2. Bagaimana cara menguji fungsionalitas kelayakan aplikasi Katalog *Nail art*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari permasalahan diatas adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berisi katalog *Nail art* pada Fatma Collection Salon.
2. Aplikasi ini tidak dapat melakukan pelayanan jual beli pada produk Fatma Collection Salon.
3. Uji kelayakan yang dilakukan menggunakan kuisisioner yang diberikan kepada pengunjung Fatma Collection Salon.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diperoleh maka tujuan dari diadakan penelitian ini yaitu:

1. Melakukan pembuatan aplikasi *Nail art* dengan menggunakan *Augmented Reality* dan *Speech Recognition* untuk platform *android*.
2. Melakukan pengujian aplikasi dengan metode *Alpha Testing* dan *Beta Testing* pada aplikasi *Nail art* berbasis *android*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pembuatan aplikasi *Nail art* dengan menggunakan *Augmented Reality* dengan *Speech Recognition* untuk platform *android*.
2. Mengetahui penerapan metode *Speech recognition* kedalam aplikasi pada platform *android*.
3. Mengetahui penerepan *Marker* pada *Augemented Reality* untuk aplikasi Katalog *Nail art* 3D pada platform *android*.

4. Mengetahui analisis pengujian aplikasi dengan metode *Alpha Testing* dan *Beta Testing*.
5. Memudahkan dalam pelayanan jasa *Nail art* sehingga memberikan kepuasan bagi pelanggan.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini diantaranya yaitu:

Pengumpulan data bertujuan untuk mengumpulkan data dan bahan yang mendukung dan digunakan dalam penelitian. Pada pengumpulan data ini menggunakan beberapa cara sehingga akan didapatkan hasil yang lebih tepat kepada hal yang dibutuhkan oleh penelitian ini. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka dan observasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan dalam laporan tugas akhir ini memakai sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang garis besar keseluruhan penelitian. Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan kajian dari penelitian terdahulu dan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan

jurnal, web, atupun buku serta beberapa *literature review* yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi ini.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisi tentang metode yang digunakan dalam pembahasan serta langkah-langkah penyelesaian masalah selama melakukan penelitian Langkah-langkah tersebut memuat konsep dari metode yang digunakan, analisis kebutuhan, serta uraian-uraian lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari proses analisis yang telah dilakukan serta pembahasan yang meliputi penjelasan mengenai aplikasi yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang merupakan rangkuman dari pembahasan masalah pada penelitian dan saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan-keterbatasan yang ada dalam penggunaan sistem yang telah dibangun dalam penelitian serta untuk bahan evaluasi dasar pengembangan sistem atau penelitian selanjutnya.

