

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Standard Insights Consumer Report Indonesia pada tahun 2023, 24,11% masyarakat di Indonesia belanja online, setidaknya satu waktu dalam sebulan. Pada laporan tersebut produk yang paling banyak dibeli secara daring sebesar 70,13% adalah produk fashion atau mode. Hal ini sejalan dengan pemaparan data kementerian perindustrian bahwa pertumbuhan industri tekstil mengalami peningkatan sebanyak 2,64% pada tahun 2024.

Penjualan kaos melalui online atau toko online juga lebih diminati oleh pengusaha sablon dikarenakan lebih mudah dalam sistem penjualan, terlebih jika pengusaha tersebut masih belum memiliki toko offline. Toko online juga memiliki system pre order sehingga para pengusaha yang masih belum memiliki cukup banyak modal tidak perlu menyetok kaos dalam jumlah banyak.

Pandemi Covid 19 membuat sistem penjualan dengan menerapkan transaksi digital secara online meningkat di Indonesia. Shopee menjadi salah satu fondasi e-commerce yang mencatatkan naik 130% (seratus tiga puluh persen) dibandingkan periode yang sama tahun sebelumnya (Amelia Putri dkk, 2021).

Salah satu hal utama dalam usaha sablon adalah desain untuk kaos. Desain yang sudah dibuat belum tentu sesuai dengan keinginan dari calon pembeli, karena setiap calon pembeli memiliki ketertarikan dengan jenis desain grafis yang berbeda. Seperti dalam hal warna, ukuran sablon, dan lain sebagainya. Permasalahan yang sering dihadapi oleh pengusaha sablon adalah susahny memberikan gambaran hasil kaos yang akan diterima oleh calon pembeli, dikarenakan perbedaan ukuran kaos juga dapat mempengaruhi ukuran dari sablon itu sendiri.

Permasalahan bagi calon pembeli ketika membeli kaos sablon melalui online adalah pembeli tidak dapat mengetahui hasil yang akan didapat manakala hanya melihat dari gambar yang dipromosikan oleh para pengusaha sablon. Sehingga tidak

sedikit para pelanggan yang merasa kecewa dengan produk sablon yang tidak selaras dengan gambar yang dipromosikan melalui toko online (Pramaditya dkk, 2021).

Untuk membantu dalam proses penjualan kaos baik bagi calon pembeli dan pengusaha sablon dibutuhkan aplikasi berbasis *Augmented Reality* yang digunakan untuk mencocokkan desain sebelum desain dicetak. *Augmented Reality* atau AR adalah teknologi menggabungkan objek dua dimensi atau objek tiga dimensi kedalam lingkungan nyata disekitar pengguna secara real time. *Augmented Reality* banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai sarana pendidikan bahkan dalam bisnis (Mustaqim, 2022).

Berlandaskan latar belakang maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi *Mobile* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Media Penjualan Kaos” aplikasi tersebut dapat digunakan baik penjual maupun calon pembeli untuk memberikan kemudahan dalam mencocokkan desain, penjual online lebih mudah dalam memberikan gambaran hasil kaos, dan untuk penjual offline dapat menjadi pengganti fitting room.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana cara membuat *Prototype* aplikasi *Mobile* berbasis *Augmented Reality* untuk media penjualan kaos?

1.3 Tujuan Penelitian

Inti dari penelitian ini adalah untuk membuat *Prototype* aplikasi *Mobile* berbasis *Augmented Reality* untuk media penjualan kaos

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Mempermudah penjual kaos dalam mempromosikan desain sablon kaos tanpa harus dicetak untuk meminimalisir kerugian.

2. Mempermudah pembeli kaos dalam mencocokkan desain sablon dengan bentuk tubuh dan mengetahui gambaran hasil kaos yang akan diterima sebelum membeli secara online.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini yaitu :

1. Pengguna hanya dapat memasukkan contoh desain sablon dengan format .png atau .jpg .
2. Aplikasi hanya dapat digunakan pada perangkat *Mobile* dengan system android.
3. Teknik yang digunakan menggunakan image tracking untuk menampilkan desain yang akan digunakan.
4. Image tracking dalam aplikasi dikerjakan menggunakan library *Vuforia*.

