

# Bab 1 Pendahuluan

## 1.1 Latar Belakang

Dalam dunia busana, terlebih lagi busana daerah, sangat diperlukan adanya upaya yang lebih untuk menarik minat masyarakat dalam menggunakan dan melestarikan busana daerah tersebut. Para penggiat busana daerah harus dapat bersaing dengan busana-busana modern yang sangat diminati oleh berbagai lapisan masyarakat. Mulai dari usia muda dan tua, busana modern sangatlah digemari. Oleh karena itu, pemasaran atau *marketing* yang berbeda merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menarik perhatian dan minat dari orang-orang yang melihat.

Kegiatan *marketing* ini penting untuk meningkatkan minat dari calon pembeli dengan produk yang ada. Dengan menggunakan teknik yang benar, maka pesan dan juga tujuan yang ingin disampaikan oleh pihak yang melakukan promosi dapat diterima dengan baik oleh siapa saja yang menerima pesan tersebut. Pesan dan tujuan yang ada dalam agenda promosi tersebut amatlah penting karena bila tersampaikan dengan baik, maka hal tersebut dapat meningkatkan daya tarik produk.

Setelah mengunjungi Museum Ndalem Gondosuli Bersama tim untuk melakukan pengamatan dan juga berdiskusi dengan pihak museum, kami mendapati bahwa pihak museum menggunakan media sosial yaitu *Instagram* dan juga *Website* museum sebagai alat utama dalam melakukan pemasaran produk mereka. Isi konten serta informasi yang terdapat pada media *Instagram* maupun *website*, relatif serupa. Hanya berbeda media penyampainnya saja. Informasi yang disampaikan melalui kedua media tersebut berisi tentang visi dan misi museum, rangkaian kegiatan museum, fasilitas museum dan galeri museum. Informasi tersebut disampaikan melalui bentuk teks dan gambar saja. Walau keseluruhan informasi sudah dimuat secara menarik dan mudah dipahami bagi pembaca, kami sepakat bahwa diperlukan adanya suatu inovasi. Suatu cara promosi baru di museum yang dapat lebih lagi menarik minat para konsumen, maupun calon konsumen Museum Ndalem Gondosuli.

Maka dari itu, tim kami menawarkan suatu solusi kepada pihak museum, yaitu menggunakan teknologi *Augmented Reality* ypada aplikasi untuk *smartphone* yang menampilkan berbagai macam produk batik yang ada pada Museum Ndalem Gondosuli. Aplikasi juga ditampilkan dengan desain yang memenuhi prinsip-prinsip dari desain *user interface* dan juga *user experience (UI/UX)*.

Aplikasi ini dapat menampilkan berbagai macam produk batik yang ada pada museum dengan menarik. Informasi yang disampaikan akan berupa animasi orang yang menggunakan motif kain batik yang dipilih, dan karakter animasi akan memberikan penjelasan singkat mengenai motif yang dipilih menggunakan media suara. Dengan adanya ide ini, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik Museum Ndalem Gondosuli pada konsumen maupun calon konsumen.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara untuk membuat aplikasi *Augmented Reality* yang sesuai dengan prinsip elemen *User Experience*.
2. Bagaimana cara untuk menciptakan aplikasi *Augmented Reality* dengan desain yang menarik dan menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang sesuai dengan prinsip *user experience*.

## **1.3 Tujuan**

Tujuan dari penulisan Proyek Akhir ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah aplikasi *Augmented Reality* yang sesuai dengan prinsip *User Experience*.
2. Membuat aplikasi yang memiliki desain yang menarik dan menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang sesuai dengan prinsip *User Experience*.

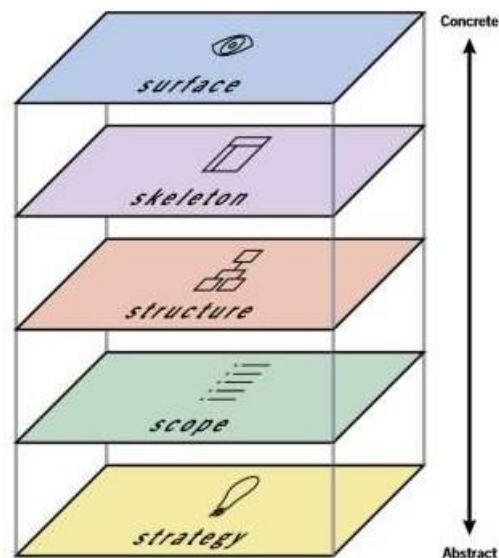
## 1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Supaya proses penelitian dan pengerjaan proyek ini dapat terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu diadakan batasan. Batasan masalah pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dibuat dan diperuntukkan pada pihak Museum Ndalem Gondosuli.
2. Aplikasi digunakan oleh pengunjung Museum Ndalem Gondosuli.
3. Aplikasi dijalankan menggunakan system operasi perangkat *android* dengan versi *6.0 Marshmallow*.

## 1.5 Metodologi Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam proses pengerjaan proyek akhir ini, adalah metodologi penelitian *The Element of User Experience* by *Jesse James Garrett*. Pengerjaan menggunakan metode ini dilakukan berdasarkan lima elemen, yaitu *Strategy Plane*, *Scope Plane*, *Structure Plane*, *Skeleton Plane*, dan *Surface Plane*. Seperti yang dimuat pada gambar berikut:



Gambar 1-1 Metode The Element of User Experience by Jesse James Garrett.