

ISSN 2087-0256

smatika Jurnal

STIKI Informatika Jurnal

Volume 05, Nomor 02 Tahun 2015



**Temu Kembali Informasi Big Data Menggunakan
K-means Clustering**

Imam Marzuki

**Pengembangan Sistem Login Hotspot dengan Perantara
Sosial Media**

Alfred Christian Supusepa, Hendry Setiawan, Antonius Duty Susilo

**Implementasi Teknologi Interoperabilitas Web Service
Website Portal Informasi Kegiatan Ilmiah Universitas
Ma Chung**

Antony Hilary, Paulus Lucky Tirma Irawan, Hendry Setiawan

**Strategi Pemasaran Menggunakan Metode Kombinasi
SWOT Dan AHP**

(Studi Kasus : STMIK Pradnya Paramita)

Dwi Safiroh Utsalina, Weda Adistianaya Dewa

**Analisis Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan
Pengeluaran Kas Pada Lembaga Pendidikan**

Jauharul Maknunah

**Implementasi Augmented Reality Visualisasi Rumah
Berbasis Unity**

Hans Kristian, Hendry Setiawan, Oesman Hendra Kelana

**Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik pada
PAUD Omah Bocah Annaafi'**

Ponco Warni, Soetam Rizky Wicaksono

**Implementasi Augmented Reality Untuk Visualisasi
Pakaian Wanita**

Priska Mariana, Hendry Setiawan, Paulus Lucky Tirma Irawan

**Sistem Monitoring Tugas Akhir Berbasis User Generated
Content Pada Program Studi Sistem Informasi
Universitas Kanjuruhan Malang**

Moh. Sulhan

**Optimasi Strategis Pemilihan Rumah Toko Dengan
Metode Naïve Bayesian Classification**

Erwien Tjipta Wijaya

**Pengolahan Nilai Berbasis Database Di Mts Miftahul
Ulum Wonokoyo**

Setyorini, Suastika Yulia Riska, Fadhli Almu'ini Ahda,
Rina Dewi Indah Sari

**Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat
Malin Kundang Berbasis Perangkat Bergerak**

Nicholas Febrian, Hendry Setiawan, Oesman Hendra Kelana

**Implementasi Teknik Kriptografi Stream Cipher Salsa20
Untuk Pengamanan Basis Data**

Paulus Lucky Tirma Irawan

**Model Dan Implementasi Teknik Query Realtime
Database Untuk Mengolah Data Finansial Pada Aplikasi
Server Pulsa Reload Berbasis .Net**

Fitri Marisa



Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat
**SEKOLAH TINGGI INFORMATIKA &
KOMPUTER INDONESIA**

PENGANTAR REDAKSI

STIKI Informatika Jurnal (SMATIKA Jurnal) merupakan jurnal yang diterbitkan oleh Lembaga Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) Malang.

Pada edisi ini, SMATIKA Jurnal menyajikan 14 (*empat belas*) naskah dalam bidang sistem informasi, jaringan, pemrograman web, perangkat bergerak dan sebagainya. Redaksi mengucapkan terima kasih dan selamat kepada Pemakalah yang diterima dan diterbitkan dalam edisi ini, karena telah memberikan kontribusi penting pada pengembangan ilmu dan teknologi.

Pada kesempatan ini, redaksi kembali mengundang dan memberi kesempatan kepada para Peneliti di bidang Teknologi Informasi untuk mempublikasikan hasil-hasil penelitiannya melalui jurnal ini. Bagi para pembaca yang berminat, Redaksi memberi kesempatan untuk berlangganan.

Akhirnya Redaksi berharap semoga artikel-artikel dalam jurnal ini bermanfaat bagi para pembaca khususnya dan bagi perkembangan ilmu dan teknologi di bidang Teknologi Informasi pada umumnya.

REDAKSI

smatika Jurnal

ISSN 2087-0256

STIKI Informatika Jurnal

Volume 05, Nomor 02 Tahun 2015

Pelindung

Yayasan Perguruan Tinggi Teknik Nusantara

Penasehat

Ketua STIKI

Pembina

Pembantu Ketua Bidang Akademik STIKI

Mitra Bestari

Prof. Dr. Ir. Kuswara Setiawan, MT (UPH Surabaya)
Dr. Ing. Setyawan P. Sakti, M.Eng (Universitas Brawijaya)

Ketua Redaksi

Subari, M.Kom

Section Editor

Jozua F. Palandi, M.Kom

Layout Editor

Saiful Yahya, S.Sn, MT.

Tata Usaha/Administrasi

Dimas Setiawan

SEKRETARIAT

**Lembaga Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat
Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI)
Malang**

smatika Jurnal

Jl. Raya Tidar 100 Malang 65146

Tel. +62-341 560823

Fax. +62-341 562525

Website: jurnal.stiki.ac.id

E-mail: lppm@stiki.ac.id

DAFTAR ISI

Temu Kembali Informasi Big Data Menggunakan K-means Clustering	01 - 07
Imam Marzuki	
Pengembangan Sistem Login Hotspot dengan Perantara Sosial Media	08 - 12
Alfred Christian Supusepa, Hendry Setiawan, Antonius Duty Susilo	
Implementasi Teknologi Interoperabilitas Web Service Website Portal Informasi Kegiatan Ilmiah Universitas Ma Chung	13 - 17
Antony Hilary, Paulus Lucky Tirma Irawan, Hendry Setiawan	
Strategi Pemasaran Menggunakan Metode Kombinasi SWOT Dan AHP (Studi Kasus : STMIK Pradnya Paramita)	18 - 26
Dwi Safiroh Utsalina, Weda Adistianaya Dewa	
Analisis Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada Lembaga Pendidikan	27 - 39
Jauharul Maknunah	
Implementasi Augmented Reality Visualisasi Rumah Berbasis Unity ...	40 - 44
Hans Kristian, Hendry Setiawan, Oesman Hendra Kelana	
Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik pada PAUD Omah Bocah Annaafi'	45 - 50
Ponco Warni, Soetam Rizky Wicaksono	
Implementasi Augmented Reality Untuk Visualisasi Pakaian Wanita ..	51 - 57
Priska Mariana, Hendry Setiawan, Paulus Lucky Tirma Irawan	
Sistem Monitoring Tugas Akhir Berbasis User Generated Content Pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Kanjuruhan Malang	58 - 68
Moh. Sulhan	

Optimasi Strategis Pemilihan Rumah Toko Dengan Metode Naïve Bayesian Classification	69 - 75
Erwien Tjipta Wijaya	
Pengolahan Nilai Berbasis Database Di Mts Miftahul Ulum Wonokoyo	76 - 81
Setyorini, Suastika Yulia Riska, Fadhli Almu'ini Ahda, Rina Dewi Indah Sari	
Implementasi Augmented Reality Untuk Cerita Rakyat Malin Kundang Berbasis Perangkat Bergerak	82 - 87
Nicholas Febrian, Hendry Setiawan, Oesman Hendra Kelana	
Implementasi Teknik Kriptografi Stream Cipher Salsa20 Untuk Pengamanan Basis Data	88 - 92
Paulus Lucky Tirma Irawan	
Model Dan Implementasi Teknik Query Realtime Database Untuk Mengolah Data Finansial Pada Aplikasi Server Pulsa Reload Berbasis .Net	93 - 98
Fitri Marisa	

Implementasi Augmented Reality Untuk Visualisasi Pakaian Wanita

Priska Mariana¹⁾, Hendry Setiawan²⁾, Paulus Lucky Tirma Irawan³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Ma Chung Malang

Email:

¹ 311110041@machung.ac.id, ² hendry.setiawan@machung.ac.id

³ paulus.lucky@machung.ac.id

ABSTRAK

Tipe tubuh merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kecocokan wanita dalam berpakaian. Tetapi, masih banyak yang belum mengerti mengenai hal ini, sehingga sering terjadi kekecewaan karena pakaian yang dibeli ternyata tidak cocok. Aplikasi Body Fit ini dibangun berdasarkan permasalahan tersebut dengan menggunakan BWH (Bust Waist Hip) Measurement untuk membuat sistem rekomendasi pakaian yang cocok dan mengimplementasikan Augmented Reality untuk membantu persepsi tampak pakaian di tubuh pengguna. Augmented Reality merupakan teknologi yang sedang tren, bekerja dengan cara menggabungkan benda maya ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda tersebut.

Aplikasi ini memberikan hasil rekomendasi pakaian yang cocok dengan tipe tubuh pengguna berdasarkan jenis/model pakaian yang terletak pada server. Aplikasi ini terdiri dari 2 bagian, yaitu bagian yang diakses oleh penjual melalui website dan bagian yang diakses pengguna melalui aplikasi perangkat Android. Bagian yang diakses oleh penjual melalui website digunakan untuk memodifikasi basis data pakaian yang digunakan dalam aplikasi yang digunakan pengguna.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa sistem rekomendasi sudah sesuai dengan keinginan pengguna dan dapat memberikan solusi kepada pengguna dengan tingkat kepuasan mencapai 80%. Hasil tingkat kepuasan terhadap visualisasi pakaian mencapai 87%.

Kata Kunci : *Augmented Reality, visualisasi, rekomendasi, web service*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kondisi kecocokan seseorang terhadap pakaiannya dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah tipe tubuh yang dimiliki. Dalam dunia berpakaian, dikenal tipe badan wanita secara umum, yaitu tipe apel, pear, persegi dan jam pasir yang menentukan baju tipe apa yang cocok digunakan[1]. Banyak wanita yang awam mengenai fashion yang tidak mengerti hal ini.

Seiring perkembangan teknologi, tren membeli baju mulai bergeser ke arah online dengan munculnya banyak toko online. Pembeli dimudahkan dengan dapatnya mereka melihat stok pakaian yang toko tersebut sediakan tanpa harus pergi ke toko untuk melihat. Dengan perkembangan ini, pembeli dapat menghemat waktu dan tenaga. Apa yang dilihat adalah apa yang didapatkan yang berarti tampilan gambar pakaian pada toko online yang informasinya terbatas mencakup barang apa yang akan didapatkan. Padahal tidak semua orang dapat membayangkan pakaian tersebut akan

tampak seperti apa pada dirinya, sehingga sering terjadi ketidaksesuaian barang dengan harapan pembeli.

Augmented Reality bekerja dengan cara menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut. Teknologi *Augmented Reality* telah banyak digunakan sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi antara user dan dunia nyata.

Kesulitan-kesulitan tersebut dapat diminimalisir dengan dibuatnya aplikasi mobile yang memiliki rekomendasi mengenai pakaian yang sesuai dengan bentuk tubuh dan disediakannya fitur *Augmented Reality* untuk visualisasi pakaian yang akan dibeli.

Rumusan Masalah

Sesuai dengan penjelasan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan adalah “Bagaimana memvisualisasikan/menampilkan pakaian sesuai bentuk tubuh pengguna sehingga dapat

menambah persepsi pengguna terhadap pakaian yang diinginkan?”

2. TINJAUAN PUSTAKA

Augmented Reality

Augmented Reality merupakan upaya untuk menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual yang dibuat melalui komputer sehingga batas antara keduanya menjadi sangat tipis [2]. *Augmented Reality* bekerja dengan cara menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut. *Augmented Reality* digunakan sebagai alat untuk membantu persepsi dan interaksi antara user dan dunia nyata.

Jenis-jenis *Augmented Reality* adalah sebagai berikut[3]:

- a. Proyeksi
Augmented Reality tipe ini adalah tipe yang paling umum dari *Augmented Reality*, jenis ini meningkatkan persepsi pengguna dengan menambahkan objek virtual atau memproyeksikan benda virtual ke dalam dunia nyata
- b. Recognition
Tipe ini merupakan *Augmented Reality* yang menggunakan pengenalan bentuk, baik wajah, benda, dll untuk memberikan tambahan informasi secara virtual dan real time.
- c. Lokasi
Tipe ini menggunakan teknologi dari *Global Position System* (GPS) untuk memberikan informasi arah yang relevan
- d. Outline
Tipe ini menggabungkan bagian tubuh manusia dengan material yang bersifat virtual

Penelitian ini menerapkan *Augmented Reality* berjenis proyeksi untuk meningkatkan persepsi pengguna.

Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi [4]. Android merupakan platform yang bersifat terbuka yang pertama kali memisahkan antara *hardware* dan *software* yang berjalan di atasnya. Hal ini dapat membuat perangkat yang berbeda dapat menjalankan suatu aplikasi yang sama dan dapat membangun ekosistem yang lebih kaya untuk developer dan konsumen [5].

Web Service

Web service adalah sistem perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung interaksi yang bisa beroperasi *machine to machine* di atas jaringan [6]. *Web service* mempunyai alat penghubung yang diuraikan di dalam format *machine-processable*. Tujuan *web service* adalah untuk mendukung interoperabilitas dan interaksi antar sistem pada suatu jaringan. *Web service* terdiri dari 2 jenis, yaitu *Simple Object Access Protocol* (SOAP) dan *Representational State Transfer* (REST).

3. METODOLOGI PENELITIAN

Skema/desain penelitian Tugas Akhir ini diawali dengan melakukan analisis masalah yang kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data-data yang diperlukan. Setelah data-data yang diperlukan terkumpul, data-data yang masih mentah tersebut akan dianalisis dan diolah agar dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan aplikasi. Skema penelitian secara keseluruhan dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Skema Penelitian

Analisa Masalah

Penampilan yang terbaik tidak dapat didapatkan dengan 1 patokan saja tanpa mempertimbangkan tipe tubuh yang dimiliki. Sehingga wanita A dapat memiliki penampilan yang memuaskan dengan pakaian bermodel X namun pada wanita B yang memakai pakaian bermodel X malah merusak penampilannya. Salah satu faktor kecocokan pakaian dan pengguna adalah bentuk tubuh pengguna.

Kebanyakan wanita masih belum mengerti mengenai tipe tubuh yang bermacam-macam dan faktor kecocokan

pakaian. Banyak dari wanita tersebut membeli pakaian secara online dan merasa kecewa ketika barang yang diterima tidak cocok dengan dirinya.

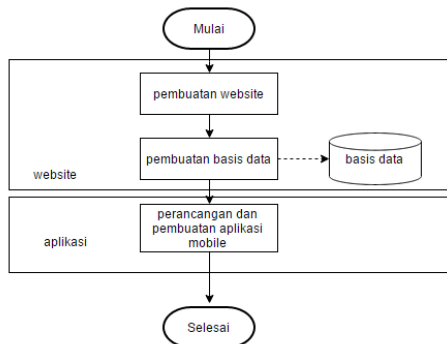
Pengumpulan dan Analisis Data

Setelah dilakukan proses pencarian dan pengumpulan, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis dan pengolahan data-data tersebut agar dapat digunakan sesuai dengan sistem yang akan dibuat. Data mengenai stok pakaian diolah sehingga mendapatkan struktur data sebagai berikut:

- a. Gambar pakaian
- b. Nama pakaian
- c. Tipe pakaian/model pakaian
- d. Kategori pakaian
- e. Harga
- f. Informasi penjual yang meliputi:
 - Nama toko
 - Alamat toko
 - Nomor telepon toko
- g. Ukuran pakaian yang meliputi:
 - Lingkar dada (*bust*)
 - Lingkar pinggang (*waist*)
 - Lingkar pinggul (*hip*)
 - Panjang pakaian

Desain Sistem

Aplikasi yang akan dibuat akan diberi nama Body Fit dan memiliki 2 sisi, yaitu dari sisi website dan sisi aplikasi *mobile*. Website diperuntukkan bagi penjual dan aplikasi *mobile* untuk pengguna. Aplikasi Body Fit berbasis Android menggunakan implementasi *Augmented Reality* dan *web service*. Implementasi *Augmented Reality* digunakan untuk visualisasi pakaian. Sedangkan implementasi *web service* untuk mengambil data yang terletak di basis data server milik website Body Fit.

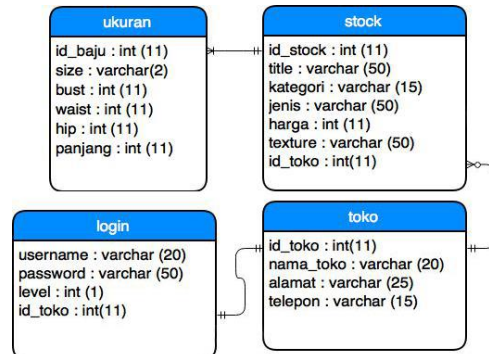


Gambar 2. Desain Sistem

Basis Data

Basis data yang digunakan untuk

pembuatan aplikasi dapat dilihat pada gambar 3 berikut, yang terdiri dari 4 tabel, tabel login, toko, stock dan ukuran.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

Tabel login untuk menyimpan informasi penjual untuk masuk ke halaman website. Tabel toko berfungsi untuk menyimpan informasi profil toko. Tabel stock untuk menyimpan detail dan keterangan pakaian. Tabel ukuran berfungsi untuk menyimpan ukuran yang tersedia yang dimiliki tiap pakaian.

Implementasi Sistem

Sistem yang digunakan untuk visualisasi adalah:

- Pengguna telah memasukkan ukuran tubuhnya
- Aplikasi menghitung dan menentukan tipe tubuh pengguna yang disimpan ke dalam system preference perangkat
- Aplikasi mengirimkan request ke server yang berada di www.bodyfit.esy.es yang mengaplikasikan *method* GET untuk memfilter kategori (atasan/celana/rok/gaun) atau tanpa *method* GET untuk menampilkan semua barang tanpa kategori dan *method* GET untuk tipe tubuh yang dimiliki pengguna yang sebelumnya telah disimpan ke *system preference*
- Server memberikan respon
- Aplikasi memilah-milah hasil respon yang diberikan dan menampilkannya
- Pengguna memilih pakaian yang dikehendaki
- Aplikasi mengirimkan *request* ke server untuk mengambil detail ukuran pakaian, informasi penjual, dan gambar dengan resolusi yang lebih baik dengan *method* get menggunakan id pakaian
- Server memberikan respon
- Aplikasi mengirimkan permintaan untuk mengunduh gambar pakaian yang

beresolusi lebih baik tersebut dan menyimpannya ke dalam galeri perangkat dengan suatu nama tertentu

- Saat masuk ke halaman *Augmented Reality*, konten yang berisi pakaian di-load dengan nama yang telah diberikan dari galeri perangkat

Konsep *Augmented Reality* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Augmented Reality* berjenis proyeksi, untuk memproyeksikan pakaian dalam dunia maya dengan pengguna sehingga seolah-olah pengguna menggunakan pakaian yang terdapat di dunia maya. Konsep ini dapat dilihat pada ilustrasi gambar 4.



Gambar 4. Ilustrasi Penggunaan *Augmented Reality*

Pengujian

Skema uji coba yang akan dilakukan dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu:

- a. Uji coba sistem rekomendasi
Pada sistem rekomendasi, akan dilakukan pengujian dengan cara mencoba beberapa masukkan (ukuran tubuh) yang berbeda dan pemeriksaan langsung ke basis data apakah hasil rekomendasi sudah berjalan dengan benar. Sistem rekomendasi dikatakan benar bila ukuran pengguna yang ditampilkan aplikasi sudah sesuai dengan tipe tubuh pengguna. Kemudian untuk mengetahui apakah sistem rekomendasi yang dibuat sudah cukup efektif dan dapat memberikan rekomendasi yang diinginkan oleh pengguna, akan dilakukan percobaan kepuasan terhadap kurang lebih 30 orang.
- b. Uji coba fitur-fitur aplikasi
Pengujian aplikasi akan dilakukan dengan mencoba setiap fungsi atau fitur yang ada pada aplikasi secara berulang kali.
- c. Uji coba kenyamanan pengguna
Untuk mengetahui tingkat kemudahan, kenyamanan, dan desain dari aplikasi yang telah dibuat, akan dilakukan uji coba penggunaan sebagian besar atau seluruh fungsi-fungsi yang terdapat pada aplikasi. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan angket kepada 30 orang pengguna setelah mencoba aplikasi Body Fit. Bagian yang dicermati pada pengujian kenyamanan pengguna adalah kemudahan, desain, dan fitur *Augmented*

Reality pada aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Visualisasi pakaian terjadi pada halaman *Augmented Reality*. Setelah pengguna memilih pakaian yang ingin dicoba dan masuk ke halaman ini, tampilannya seperti gambar berikut.



Gambar 5. Tampilan halaman *Augmented Reality*

Pada halaman ini terdapat tombol untuk pergantian kamera (kamera depan atau kamera belakang), penampakan pakaian, timer, tombol capture untuk menangkap tampilan layar dan disimpan ke dalam galeri perangkat, skala x untuk pengaturan lebar pakaian, dan skala y untuk pengaturan tinggi pakaian. *Timer* yang dapat dipilih adalah 0, 5, 10, 15, 30, 60, dan 120 detik.

Tombol capture untuk menangkap tampilan layar ketika posisi visualisasi pakaian sesuai dengan posisi tubuh dan hasilnya disimpan ke dalam galeri perangkat. Seperti pada gambar 6 kiri merupakan tampilan layar dan gambar 6 kanan merupakan hasil capture yang disimpan pada galeri.



Gambar 6. Penggunaan Capture pada Visualisasi

Aplikasi ini telah diuji coba untuk keempat pengguna yang memiliki tipe tubuh berbeda menggunakan pakaian yang direkomendasikan, hasilnya dapat dilihat pada gambar 7 dari atas adalah untuk tipe tubuh jam pasir, tipe tubuh apel, tipe tubuh linear, dan tipe tubuh pear.



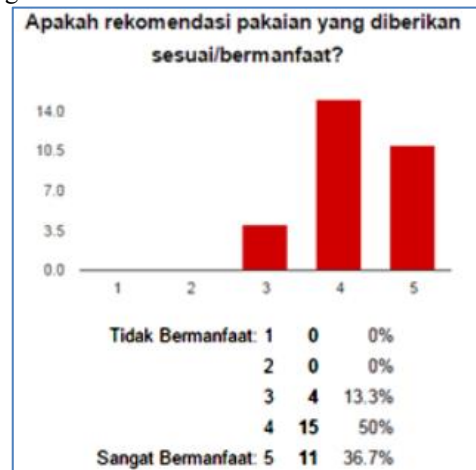
Gambar 7. Hasil uji coba tipe tubuh jam pasir

Uji Coba

Uji Coba Sistem Rekomendasi

Pengujian ini dilakukan secara manual yaitu dengan mencoba menginputkan lingkaran dada, pinggang, dan pinggul ke dalam aplikasi dan membandingkan tipe tubuh yang dihasilkan aplikasi dan tipe tubuh berdasarkan hasil perhitungan. Ditemukan

bahwa tipe tubuh yang dihasilkan sudah sesuai dengan hasil perhitungan. Keefektifan sistem rekomendasi dinilai berdasarkan tingkat kepuasan pengguna dari hasil pakaian yang direkomendasikan yang diukur menggunakan angket online yang dilakukan terhadap 30 pengguna setelah selesai menggunakan aplikasi Body Fit. Grafik keefektifan sistem rekomendasi tampak pada gambar 8.



Gambar 8. Hasil Keefektifan Sistem Rekomendasi

Didapatkan hasil bahwa keefektifan dari aplikasi untuk memberikan rekomendasi adalah 80%.

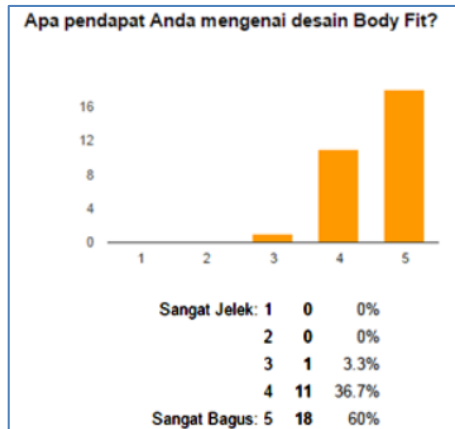
Uji Coba Fitur

Pada pengujian tahap ini, setiap fitur yang dimiliki oleh Body Fit akan diuji dengan metode *white box testing* dan *black box testing* oleh *developer* dan dibantu lima orang pengguna. Pengujian ini dilakukan secara berulang-ulang dengan cara memasukkan berbagai ukuran tubuh yang acak pada halaman masukkan ukuran.

Setelah aplikasi lolos dalam uji tahap ini, maka selanjutnya adalah menguji tingkat kenyamanan pengguna berdasarkan kemenarikan desain aplikasi, kemudahan penggunaan aplikasi dan kepuasan aplikasi.

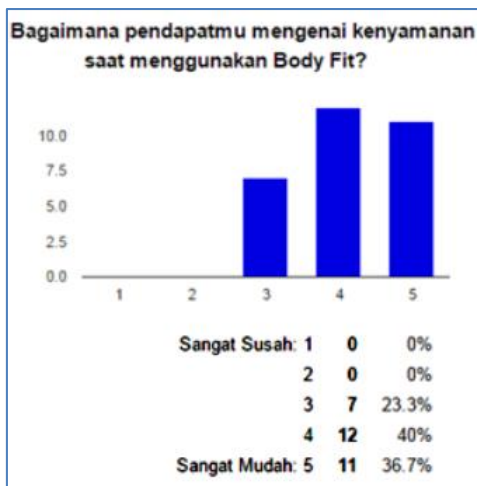
Uji Coba Kenyamanan Pengguna

Uji coba kenyamanan pengguna meliputi kemudahan, desain, dan fitur *Augmented Reality* pada aplikasi yang didapatkan dari hasil angket online terhadap 30 pengguna. Hasil desain dari aplikasi dapat dilihat pada gambar 9 berikut.



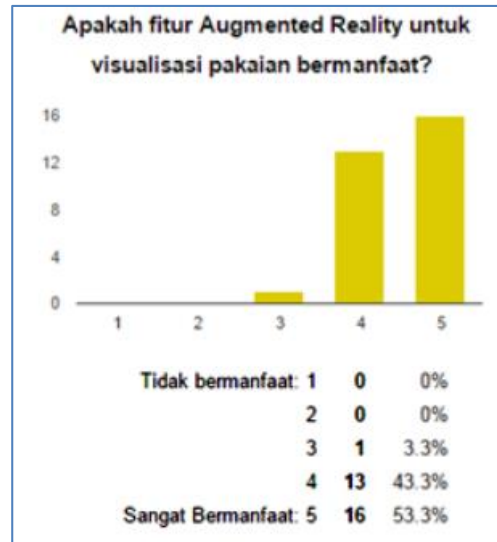
Gambar 9. Hasil Kemenarikan Desain

Dari grafik pada gambar 9 dapat bahwa kemenarikan desain aplikasi adalah 89% yang menunjukkan desain aplikasi Body Fit sudah baik. Grafik kemudahan penggunaan aplikasi dapat dilihat pada gambar 10 berikut.



Gambar 10. Hasil Kemudahan Penggunaan

Dari grafik di atas dapat bahwa kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi adalah 78% yang menunjukkan aplikasi Body Fit sudah cukup baik dan mudah digunakan pengguna. Grafik untuk fitur *Augmented Reality* aplikasi dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Hasil Kemanfaatan *Augmented Reality*

Didapatkan hasil dari grafik 11 bahwa fitur *Augmented Reality* untuk visualisasi pakaian sebesar 87% yang menunjukkan fitur *Augmented Reality* bermanfaat bagi pengguna.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan terhadap aplikasi Body Fit yang telah dibangun, dapat ditarik kesimpulan yaitu aplikasi Body Fit yang mengimplementasikan *Augmented Reality* untuk Visualisasi Pakaian Wanita telah berhasil dirancang dan berjalan dengan baik dengan tingkat kepuasan mencapai 80% dan kemanfaatan fitur *Augmented Reality* mencapai 87%.

6. REFERENSI

- [1] A.H. Suyanto, Web Service, <http://www.docstoc.com/docs/171141835/Web-Service.pdf>, 2007, retrieved February 1, 2015.
- [2] C. Dolezal, Determine Your Body Shape, Suite, <https://suite.io/chrissy-dolezal/211b26n>, 2009, retrieved January 20, 2015.
- [3] F. Gozali, & R. Abrar, "*Mobile Cloud Berbasis Virtual Smartphone*", Universitas Trisakti, 2012.

- [4] Murtiwiyati & G. Lauren, “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia untuk Sekolah Dasar Berbasis Android,” *Jurnal Ilmiah Komputasi*, vol. 12, pp. 1-10. 2013.
- [5] M.Y. Perdana, Y. Fitriasia, & Y.E. Putra, “Aplikasi *Augmented Reality* Pembelajaran Organ,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 1. 2012.
- [6] R. Rathod, C.G. Philip, “Design Style For Building Interior 3D Objects Using *Augmented Reality*” *In Proceeding of 07th IRF International Conference*, 2014.