

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

B4T saat ini membutuhkan media interaktif proses layanan teknis untuk memudahkan B4T dalam mempresentasikan layanan jasa kepada konsumen, karna untuk saat ini B4T masih menggunakan Power Point atau secara manual untuk menjelaskan kepada konsumen. Berdasarkan permintaan dari pihak B4T untuk dibuatkan aplikasi proses pelayanan jasa teknis. Karena belum ada yang membuat aplikasi ini untuk B4T. Maka penulis menanyakan apa saja yang diperlukan untuk ditampilkan saat aplikasi ini dijalankan. Agar aplikasi yang dibuat sesuai dengan harapan yang diinginkan oleh pihak B4T. Salah satunya fitur yang di butuhkan untuk aplikasi ini adalah fitur 2D.

Komputer multimedia telah banyak digunakan dan diterapkan di universitas sebagai media pembelajaran dan berbagai bidang lainnya. Perkembangan teknologi komputer multimedia semakin pesat dalam beberapa aspek komponennya. Animasi 2D adalah jenis gambar dua dimensi yang digerakkan secara cepat dan berurutan agar objek terlihat hidup. Jenis animasi ini dianggap bentuk animasi tradisional, karena mempunyai karakteristik polos, tidak bervolume, dan hanya bergerak keatas, bawah, kiri, kanan. Dalam awal pembuatannya, animasi 2D menggunakan terlebih dahulu sketsa, kemudian dilanjutkan dengan menggerakkan satu persatu agar terlihat hidup.

Berdasarkan paragraf di atas penulis berkeinginan untuk membuat sebuah perancangan fitur 2D aplikasi proses pelayanan jasa teknis untuk B4T berbasis Unity dengan tujuan pengguna bisa memahami apa saja yang ditawarkan oleh pihak B4T untuk melakukan kerjasama bisnis dan aplikasi ini dapat menjadi daya tarik baru dalam dunia industri maupun media.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana aplikasi ini dapat berjalan dengan lancar dan 2D yang dihasilkan dapat sesuai dengan yang proses layanan yang ada di B4T ?
2. Sejauh mana 2D dapat memvisualisasikan layanan jasa teknis di B4T ?

1.3 Tujuan

1. Pembuatan fitur aplikasi ini untuk memudahkan pengguna memahami informasi mengenai layanan jasa teknis yang ada di B4T.
2. Meng-upgrade tampilan 2D pada layanan jasa agar terlihat menarik dan praktis dengan Augmented Reality .

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Pada sub bab ini dipaparkan hal-hal yang menjadi ruang lingkup proyek akhir,

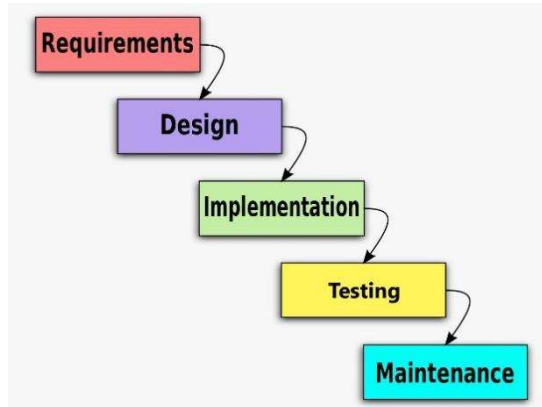
1. Versi Android minimal yang digunakan adalah *Android Nougat*
2. Aplikasi didistribusikan dan dipasang tidak melalui *Play Store*

1.5 Luaran

Adapun luaran dari kegiatan pengerjaan proyek akhir akan dicapai adalah sebuah aplikasi Android berupa file APK Proses Layanan Jasa B4T

1.6 Metodologi Pengerjaan

Pengerjaan aplikasi ini, metodologi penelitian menggunakan *Waterfall* Pengembangan metode ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu requirement (kebutuhan), analysis (pengumpulan bahan), design (perancangan), implementation (pembuatan), testing (pengujian) dan deployment



Gambar 1. 1 Metode Waterfall

1. Requirement & Analysis

Pada tahap ini masalah yang terjadi adalah saat ini B4T membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu memperkenalkan proses pelayanan jasa teknis yang di tawarkan oleh B4T. Hal tersebut akan digunakan untuk membantu meningkatkan ketertarikan pihak yang ingin menggunakan pelayanan jasa yang ada di B4T. Tahap *Analysis* yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi dari awal hingga akhir yang pertama adalah model 2D, Unity, SDK dan JDK. Menggunakan moder 2D yang dipilih akan disesuaikan dengan kebutuhan untuk memvisualkan tampilan proses layanan jasa, kemudian menggunakan Unity sebagai platform untuk membuat aplikasi.

2. Design

Pada tahap *Design* dilakukan tahapan desain perangkat lunak mulai dari tahapan pembuatan desain *mockup*, menentukan spesifikasi ponsel. Jika desain tersebut sudah selesai, maka perancangan aplikasi bisa dilakukan.

3. Implementation

Tahap *Implementation* (pembuatan) adalah tahapan dimana semua desain 2D atau objek 2D dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*. Pada proyek akhir ini, penulis menggunakan perangkat lunak Photoshop untuk membuat desain 2D dan membuat interaksi 2D menggunakan Unity.

4. Testing

Tahap *Testing* (pengujian) adalah tahapan yang dilakukan setelah menyelesaikan tahap *implementation* dengan cara menguji fitur 2D di aplikasi oleh pihak B4T serta menilai aplikasi tersebut sudah sesuai permintaan atau belum. Jika terdapat kecacatan atau *bug*, maka akan dilakukan tahap perbaikan.

5. Maintenance

Tahap *Maintenance* adalah tahapan dimana aplikasi yang sudah jadi akan digunakan dan di cek oleh pihak B4T, jika terjadi kecacatan atau bug maka akan dilakukan perbaikan