

“Rancang Bangun Aplikasi Ruang Ganti Virtual Menggunakan Metode *Euclidean Distance*”

Rezky Rizaldi
(13.04.1.1.1.00023)

Pembimbing I : Arik Kurniawati, S.Kom., M.Kom.

Pembimbing II : Cucun Very Angkoso, S.T., M.T.

ABSTRAK

Semakin berkembangnya pertokoan saat ini dipengaruhi oleh banyaknya inovasi-inovasi yang diberikan toko dalam menjual pakaian untuk menarik minat pelanggan. Salah satunya adalah memberikan fasilitas kamar ganti kepada pelanggan, agar pelanggan dapat mencoba pakaian yang akan membelinya. Namun, ternyata ada beberapa permasalahan yang terjadi yang dikeluhkan pelanggan, semisal : antrian kamar ganti yang panjang, keterbatasan tempat dan membutuhkan waktu lama jika pelanggan harus mencoba 2 atau 3 baju dengan model baju yang sama hanya untuk menentukan ukuran baju yang pas.

Dari permasalahan tersebut munculah teknologi tentang kamar ganti *virtual*. Dalam penelitian ini membahas tentang salah satu metode untuk mengimplementasikan teknologi kamar ganti *virtual* yang akan menggunakan *hardware* kinect dan teknologi *augmented reality*. Pemanfaatan fitur yang didapat dari kinect (yaitu : data *skeleton user*) untuk mendapatkan lebar bahu pelanggan yang digunakan sebagai penentuan ukuran pakaian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghitung lebar badan pelanggan adalah menggunakan metode *Euclidean distance*. Hasil *eksperimen* terhadap 29 pengguna dengan skenario uji coba tinggi kinect dibedakan menjadi 3 yaitu 55cm, 65cm, 75cm dan jarak *user* terhadap kinect juga dibedakan menjadi 3 yaitu 200cm, 225cm, 250cm dan total percobaan keseluruhan 261 kali, sistem dapat merekomendasikan ukuran pakaian yang sesuai sebanyak 183 kali. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat akurasi sistem mencapai 70% dalam memberikan rekomendasi ukuran pakaian yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya dari pelanggan.

Kata Kunci : *kinect, augmented reality, skeleton user, euclidean distance*