

SISTEM REKOMENDASI UKURAN PAKAIAN PADA APLIKASI RUANG GANTI VIRTUAL BERDASARKAN *SKELETON TRACKING* AND *RIGGING*

Yanuar Aliffio
(130411100006)

Pembimbing I : Arik Kurniawati, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing II : Ari Kusumaningsih, S.T., M.T.

ABSTRAK

Bisnis pakaian di era modern ini berkembang seiring dengan perkembangan teknologi, terlihat dari banyaknya pusat perbelanjaan yang dimana di dalamnya terdapat beberapa toko pakaian. Banyaknya toko pakaian yang ada, membuat para pemilik toko bersaing memberikan inovasi yang bisa menarik minat calon pembeli untuk membeli produk mereka misalkan memberikan promo atau potongan harga agar calon pembeli tertarik. Semakin banyak calon pembeli yang tertarik dan berkunjung untuk mencoba pakaian, bisa menyebabkan antrian pada ruang ganti yang biasanya dalam jumlah terbatas. Oleh karena itu, teknologi pada sensor *Kinect* dan *Augmented Reality* menjadi salah satu solusi tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan penggunaan sensor *Kinect* dapat diukur estimasi ukuran lebar punggung manusia yang dapat dijadikan acuan dalam memilih ukuran baju yang sesuai. Sedangkan melalui teknologi *Augmented Reality*, pakaian direpresentasikan menjadi obyek virtual yang dapat ditambahkan ke tubuh pengguna tanpa harus mencoba pakaian secara langsung. Dari hasil penelitian ini, akurasi rata-rata dari sistem untuk merekomendasikan pakaian sebesar 75 %, sedangkan sistem akan optimal dalam memberikan rekomendasi sebesar 86 % pada ketinggian *Kinect* 75 cm dan jarak *Kinect* dengan *user* 200 cm, 225 cm dan 250 cm. Survei *User Experience* dengan Skala Likert berada pada angka 83,9 % yang menunjukkan bahwa pengguna puas dengan hasil dari penelitian ini.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, *Kinect*, pakaian, ruang ganti, virtual

[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]

A CLOTHING SIZE RECOMMENDATION SYSTEM IN THE VIRTUAL DRESSING ROOM APPLICATION BASED ON SKELETON TRACKING AND RIGGING

Yanuar Aliffio
(130411100006)

Pembimbing I : Arik Kurniawati, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing II : Ari Kusumaningsih, S.T., M.T.

ABSTRACT

The clothing business in the modern era is developing along with the development of technology, seen from the many shopping centers in which there are several clothing stores. The number of clothing stores that exist, make competing shop owners provide innovations that can attract buyers to buy their products, for example giving promos or discounts to interested buyers. The more buyers who are interested and visit to try clothes, can cause queues in fitting rooms which are usually in limited numbers. Therefore, technology in Kinect and Augmented Reality is one of the right solutions to overcome these problems. With the use of Kinect sensors, we can know the size estimation of the width of the human back which can be used as a reference in choosing the appropriate dress size. Whereas with Augmented Reality technology, clothes are represented as virtual objects that can be added to the user's body without having to try clothes directly. From the results of this study, the average accuracy of the system to recommend clothing is 75%, the system will be optimal in giving recommendations of 86% at a height of 75 cm Kinect sensor and Kinect sensor distance with users 200 cm, 225 cm and 250 cm. User Experience Survey with Likert Scale is at 83.9% which indicates that users are satisfied with the results of this study.

Kata Kunci : *Augmented Reality*, *Kinect*, pakaian, ruang ganti, virtual

[HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN]