

## **PEMBUATAN APLIKASI VISUALISASI RUANGAN UNTUK PEMILIHAN SEPRAI PADA TOKO SEPRAI**

**Melvin Setiadarma**

Program Multimedia Jurusan Teknik Informatika / Fakultas Teknik Universitas Surabaya  
melvinsetiadarma@gmail.com

**Abstrak**-Tidur merupakan hal yang sangat diperhatikan bagi setiap orang. Pemilihan warna seprai, dan bahan yang tidak sesuai dapat menyebabkan ketidaknyamanan pada saat tidur. Kebutuhan akan produk seprai, membuat masyarakat untuk membeli seprai di toko seprai. Pada proses penjualan seprai, umumnya penjual seprai memberikan katalog gambar, tetapi katalog memiliki kekurangan karena semua gambar atau foto ruangan kamar tidur yang diberikan penjual seprai sebagian besar berbeda dengan ruangan kamar tidur calon konsumen, atau konsumen. Jadi penggunaan katalog masih belum membantu masyarakat dalam memilih seprai. Namun apabila konsumen memiliki gambaran motif warna seprai yang sesuai tatanan warna kamar tidur, maka proses pembelian seprai akan jauh lebih mudah, dan cepat untuk penjual dan juga konsumennya. Maka dari itu, penulis membuat sebuah aplikasi visualisasi ruangan untuk pemilihan seprai pada toko seprai, yang bisa digunakan untuk memberikan visualisasi seprai yang sesuai dengan tatanan warna ruangan kamar tidur. Pembuatan aset, tampilan dan program pada game ini menggunakan software Adobe Flash Professional CS5, Adobe Illustrator CS5, Adobe Photoshop CS5, Alternativa 3D, dan Autodesk 3DsMax. Aplikasi ini melewati tahap uji coba dan evaluasi melalui kuisisioner yang dibagikan kepada tester aplikasi. Aplikasi ini telah berhasil dibuat dan berfungsi sebagai aplikasi yang membantu pengguna mendapat visualisasi seprai yang sesuai dengan tatanan warna ruangan kamar tidur sehingga dapat memilih seprai.

**Katakunci:** seprai, katalog, visualisasi, pemrograman.

**Abstract**-Sleep is a thing that noticed by everyone. The selection of bed cover's color, and material that do not fit can cause discomfort during sleep. The needs of product bed cover, make people to buy bed cover at bed cover shop. In the process of bed cover selling, usually the sellers give a catalog of product, but the catalog has the shortage because all pictures or photos of bedroom are very different from the consumer's bedroom. Therefore, the use of catalog still does not help the people in choosing bed cover. However if the consumer have a imagination of bed cover's color and motive which is the same as their bed room, so the selling process of bed cover will be much easier and faster for seller and consumers. Therefore the author makes room visualization application for selecting bed cover

at bed cover store, which can used to give visualization of bed cover that is suitable for the color of bed room. Assets development, interface and program are using Adobe Flash Professional CS5, Adobe Illustrator CS5, Adobe Photoshop CS5, Alternativa 3D, and Autodesk 3dsmax Application. This application has passes the test and evaluation through questionnaire that is distributed to the application tester. This application has been successfully created and functioned to help the users to get a visualization of the bed cover that is suitable with bedroom's color so that it can choose the bed cover.

**Key word:** bed cover, catalog, visualization, programming.

## **PENDAHULUAN**

Tidur merupakan hal yang sangat diperhatikan bagi setiap orang. Tidur yang berkualitas dapat meningkatkan kualitas hidup dan melepas penat pikiran. Hal yang mempengaruhi kualitas tidur adalah dari lingkungan tempat tidur itu sendiri salah satunya adalah pemilihan seprai. Sebagai contoh, pemilihan warna seprai, dan bahan yang tidak sesuai dapat menyebabkan ketidaknyamanan pada saat tidur, sehingga dapat menyebabkan gangguan tidur. “Tak sekadar memiliki peran estetis unsur warna menjadi penentu karakter ruang sehingga diyakini memiliki pengaruh psikologis terhadap kenyamanan penghuni” (Arisza,dkk 2010:46). Pemilihan warna seprai sebaiknya disesuaikan dengan tatanan kamar tidurnya, “Tatanan kamar tidur yang baik memperhatikan aspek keindahan seperti pemilihan corak, warna, serta gaya interior, disamping itu mampu merefleksikan kepribadian pemilik kamar tersebut” (Sandjaya, 2005:7).

Sampai saat ini, sebagian besar masyarakat masih membeli seprai di toko, dengan pertimbangan dapat memilih seprai yang sesuai, sehingga dapat tidur dengan nyaman dan berkualitas. Pada umumnya masyarakat memilih seprai dengan pertimbangan pemilihan warna, motif, kualitas bahan, dan harga. Pada proses penjualan seprai, umumnya penjual seprai memberikan katalog gambar atau foto sebuah ruangan kamar tidur yang dekorasinya bagus, baik tempat tidurnya dan cat dindingnya senada dengan seprainya, sehingga menarik konsumen untuk membelinya. Tetapi katalog memiliki kekurangan karena semua gambar atau foto ruangan kamar tidur yang diberikan penjual seprai sebagian besar berbeda dengan ruangan kamar tidur calon konsumen, atau konsumen.

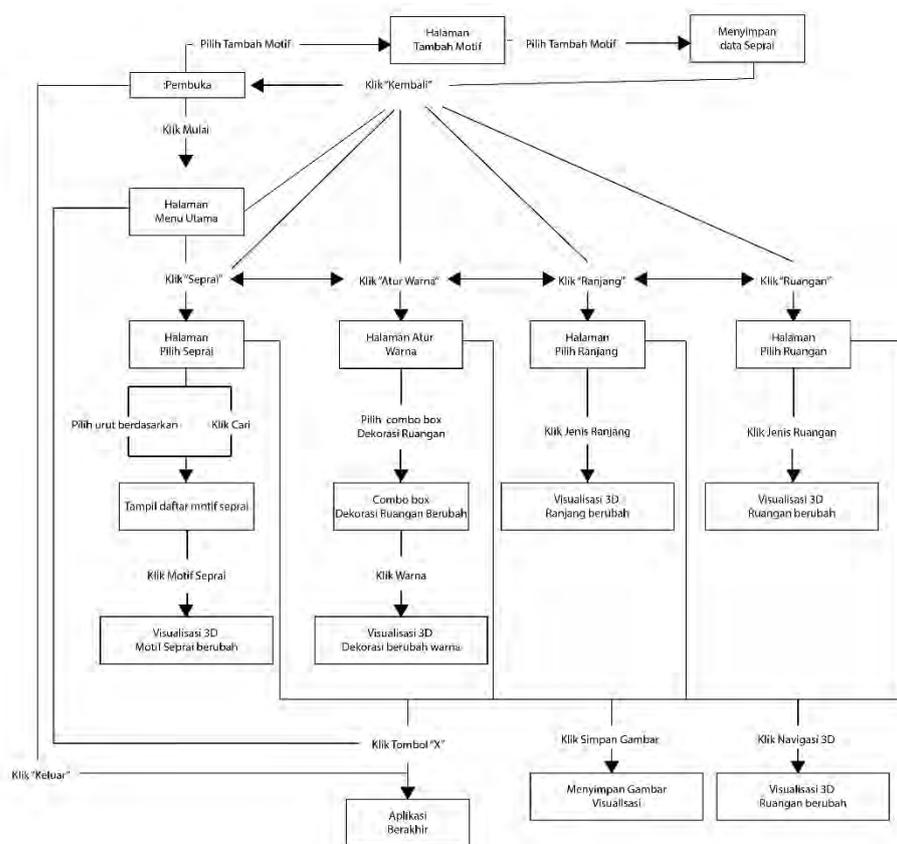
Selain itu pada katalog tidak dicantumkan keterangan kualitas bahan, dan harga. Jadi penggunaan katalog masih belum membantu masyarakat dalam memilih seprai. Namun apabila konsumen memiliki gambaran motif warna seprai yang sesuai tatanan kamar tidur, maka proses pembelian seprai akan jauh lebih mudah, dan cepat untuk penjual dan juga konsumennya.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dibuat aplikasi yang memberikan gambaran sebuah seprai pada sebuah tempat dalam ruangan kamar tidur, yang sesuai dengan tatanan warna ruangan kamar tidur konsumen atau calon konsumen. Dan dengan hal tersebut, diharapkan dapat membantu masyarakat dalam memilih seprai yang sesuai dengan keinginannya.

## **METODE PENELITIAN**

Analisis dilakukan terlebih dahulu dengan melakukan survei kepada masyarakat, melihat aplikasi serupa, wawancara singkat dan observasi kepada tiga pemilik toko seprai yang berada di salah satu tempat grosir terbesar di Surabaya. Ketiga toko tersebut adalah Toko Maju, Toko Dewata, dan Toko Bintang Solo. Berdasarkan hasil observasi sebagian besar toko seprai masih belum memanfaatkan teknologi untuk memberi visualisasi produk seprai, masih banyak yang menggunakan media konvensional seperti katalog dan kasur. Penggunaan katalog di toko merupakan media promosi yang paling diminati oleh konsumen, namun katalog, tidak memberikan visualisasi secara maksimal, karena hanya memberikan tampilan produk seprai pada kasur hanya pada satu sisi saja. Media katalog hanya sebatas memberikan gambar produk, tidak sebagai mestinya sebuah katalog barang dilengkapi dengan nama, harga, jenis kain, jenis motif, warna dominan dan disusun secara teratur, supaya masyarakat dapat mencari info produk seprai secara lengkap dan mudah. Masyarakat merasa kebingungan saat memilih secara selektif motif dan warna sebuah seprai, yang sesuai dengandekorasi ruangan, walaupun sudah ada media katalog untuk membantu memilih. Masyarakat merasa kebingungan karena desain dekorasi ruangan pada katalog seprai, berbeda dengan dekorasi ruangan milik orang tersebut. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil survei bahwa setiap orang ingin memiliki dekorasi sesuai keinginannya sendiri. Setelah dilakukan observasi dan pengamatan maka

dimulailah tahap desain untuk pembuatan aplikasi ini. *Target market* dari aplikasi ini adalah pengunjung toko yang sebagian besar adalah ibu-ibu rumah tangga. Pemilihan warna aplikasi ini adalah paduan warna ungu, abu-abu dan putih. Pemilihan warna ungu agar memberi kesan feminin dan dingin. Dalam aplikasi ini terdapat enam halaman. Enam halaman utama tersebut adalah halaman utama, halaman pilihan model ranjang, halaman pilihan ruangan, halaman pilihan pengaturan warna & motif, dan halaman pemilihan model seprai. Gambar 1 akan menjelaskan *interface flow diagram* pada aplikasi ini.

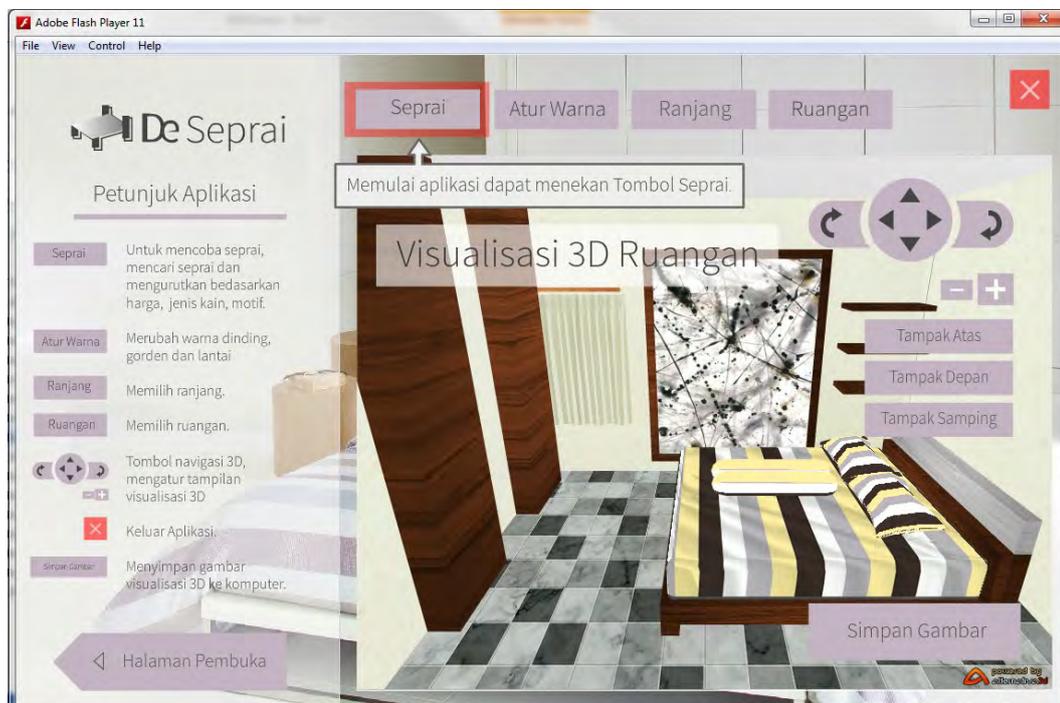


**Gambar 1** *Interface Flow Diagram*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi simulasi ruangan untuk pemilihan seprai pada toko seprai dibuat menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 5 dengan ActionScript 3.0 dengan ukuran

layar 1280 x 800 *pixel*. Gambar 2 adalah hasil implementasi halaman menu utama aplikasi ini.

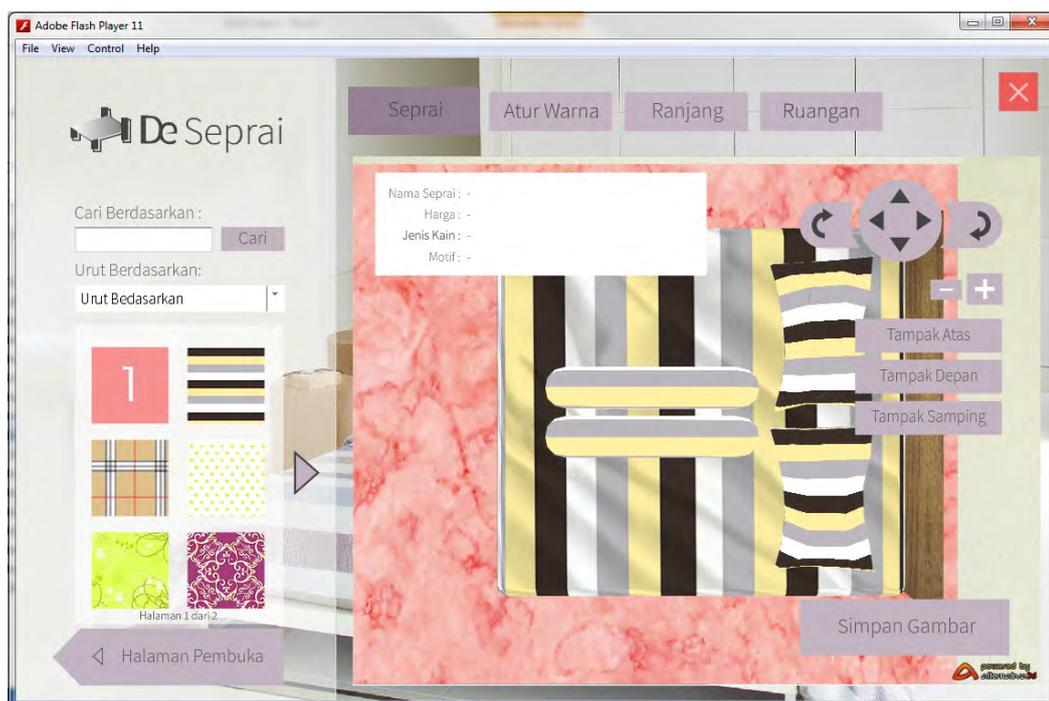


**Gambar 2** Tampilan halaman menu utama

Halaman menu utama adalah halaman yang akan tampil setelah menekan tombol mulai pada halaman pembuka. Sesuai desain, pada halaman ini terdapat tombol “Seprai”, “Atur Warna”, “Ranjang”, “Ruangan”, “Kembali Menu Utama”, tutup “X” dan navigasi 3D. Tombol Seprai untuk menuju ke halaman pilih seprai. Tombol “Atur Warna” untuk menuju ke halaman atur warna. Tombol “Ranjang” untuk menuju ke halaman pilih ranjang, dan Tombol “Ruangan” untuk menuju pilih ruangan. Tombol-tombol menu utama berada di kanan atas. Aplikasi saat menekan tombol-tombol menu utama dapat dilihat pada Gambar 3.

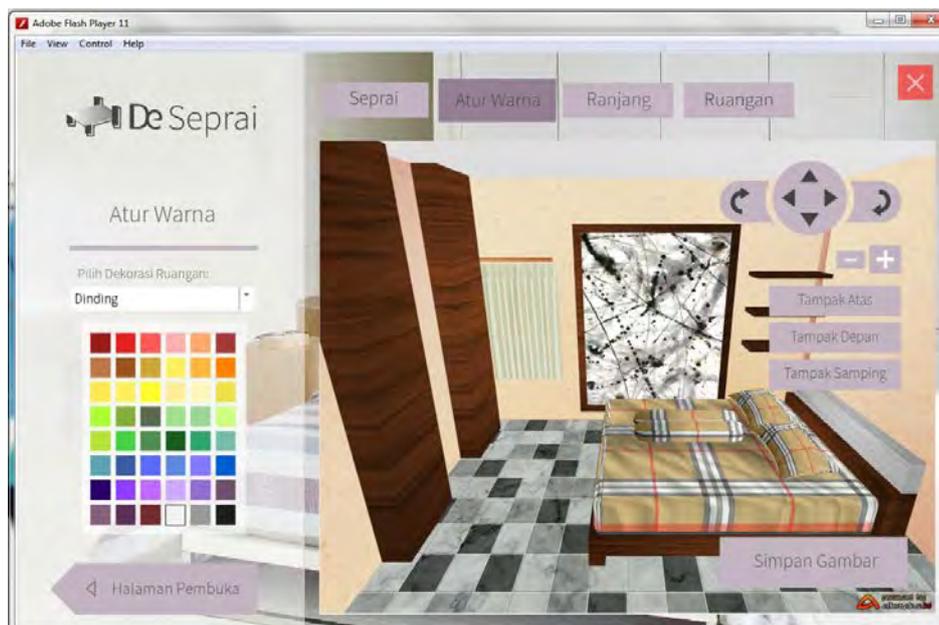


**Gambar 3** Fungsi tombol-tombol menu utama



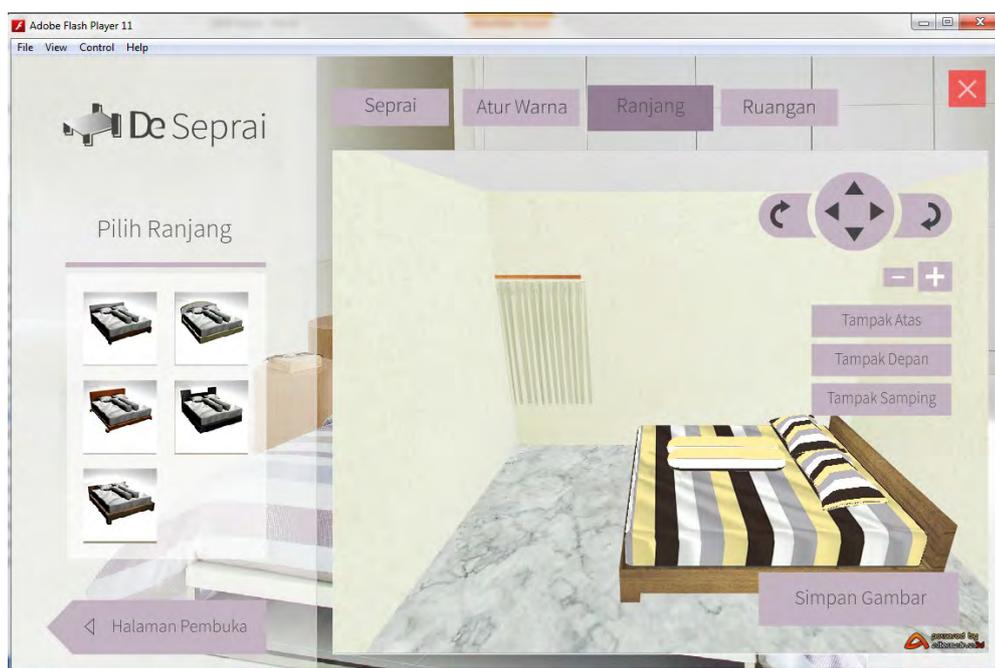
**Gambar 4** Tampilan halaman pilih seprai saat memilih seprai

Gambar 4 merupakan tampilan aplikasi ini. Pada Gambar 4 sebelah kiri adalah gambar menu seprai. Di sebelah kanan ada visualisasi 3D, apabila menekan salah satu pilihan seprai, maka tampilan visualisasi akan berubah.



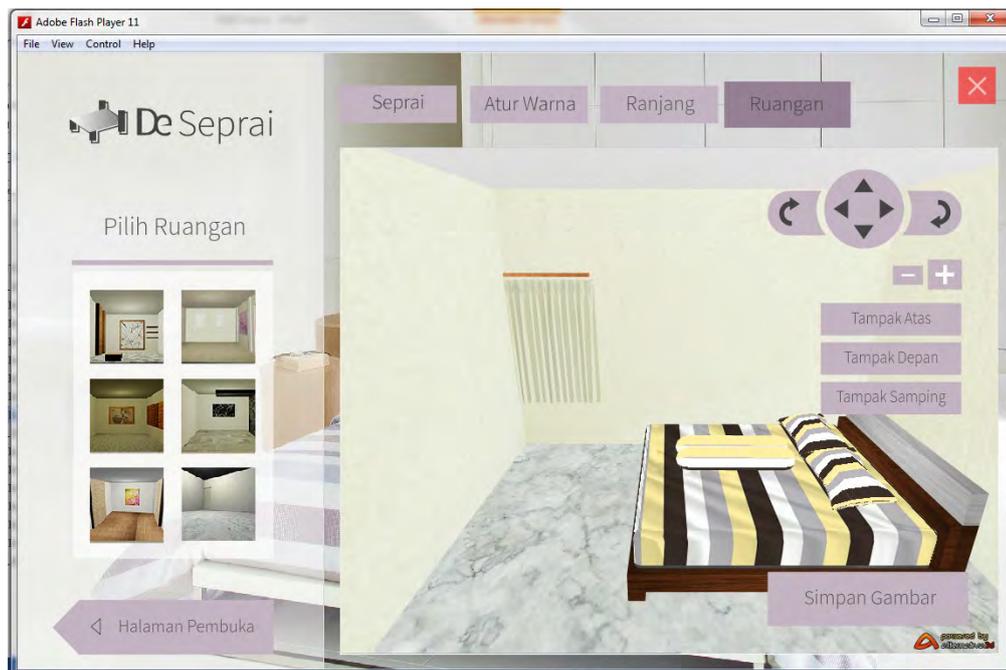
**Gambar 5**Tampilan halaman atur warna saat mengganti warna Gorden

Gambar 5 di sebelah kiri memiliki tombol warna dan *combo box* pilih dekorasi. Untuk mengganti warna objek pada ruangan dapat memilih daftar pada *combo box*, kemudian tekan tombol warna, untuk mengubah warnanya..



**Gambar 6**Tampilan halaman pilih ranjang saat memilih ranjang

Gambar 6 di sebelah kiri memiliki pilihan ranjang. Untuk mengganti objekranjang pada ruangan dengan menekan salah satu pilihan seprai yang ada.



**Gambar 7**Tampilan halaman pilih ruangan saat memilih ruangan

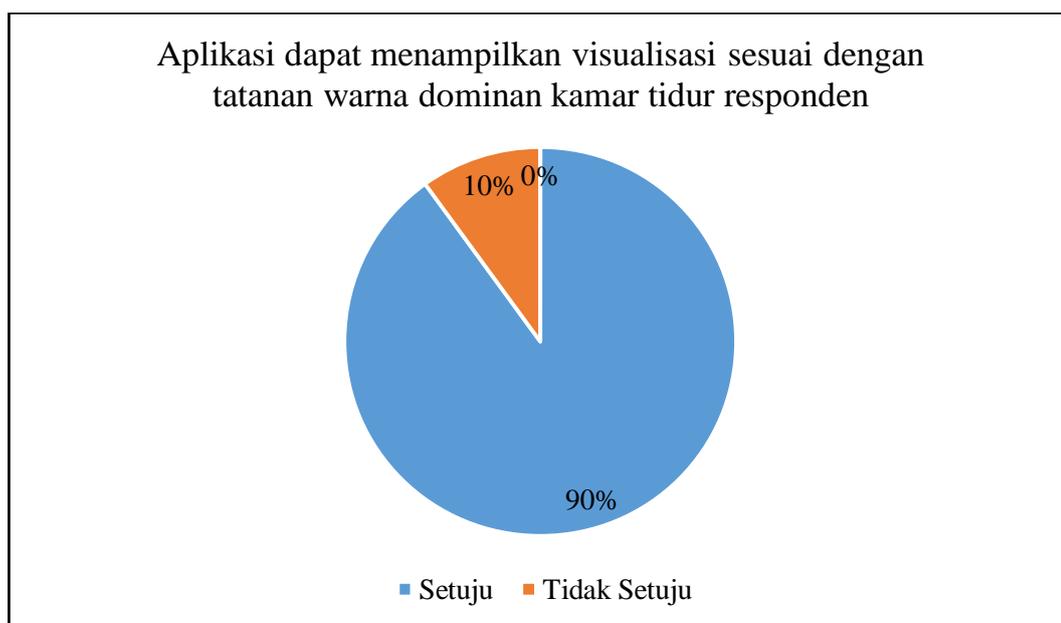
Gambar 7 di sebelah kiri memiliki lima pilihan ruangan. Untuk mengganti objek ranjang pada ruangan dengan menekan salah satu pilihan seprai yang ada.

Proses validasi dilakukan dengan mengujicobakan aplikasi pernah membeli seprai dan pemilik toko. Uji coba validasi dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi telah dibuat sesuai dengan tujuan yang diinginkan dan sudah memenuhi kebutuhan yang diperlukan. Selain itu apakah aplikasi mudah digunakan oleh pengguna. Berikut pada Gambar 8 adalah data pengetahuan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini, dari orang yang menggunakan aplikasi ini.



**Gambar 8**Diagram hasil kuisisioner nomor 1

Dari grafik tersebut dapat dilihat bahwa aplikasi ini mudah dipelajari. Terlihat dari 20 orang koresponden yang dijadikan *tester*, yaitu sebanyak 90% responden menyatakan setuju bahwa aplikasi ini mudah digunakan. Mereka dapat menggunakan aplikasi ini dengan mengganti seprai pada aplikasi ini.



**Gambar 9** Diagram hasil kuisisioner nomor 2

Pada Gambar 9 dapat dilihat hasil kuisisioner dari pertanyaan kedua yaitu apakah dapat menampilkan visualisasi sesuai dengan tatanan warna dominan kamar tidur responden. Sebanyak 18 orang sangat setuju bahwa responden in menyatakan bahwa aplikasi ini dapat menampilkan visualisasi ruangan 3D sesuai tatanan warna dominan warna kamar tidurnya.

Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pengguna dalam melihat produk seprai dalam visualisasi 3D, sebanyak 90% responden menyatakan bahwa aplikasi ini lebih baik dari pada menggunakan katalog gambar produk seprai. Menurut salah satu responden yang setuju mengatakan bahwa aplikasi ini lebih modern. Responden sebanyak 10% mengatakan masih terbiasa dengan katalog, sehingga memilih katalog gambar dari pada menggunakan aplikasi ini. Data kuisisioner dapat dilihat pada Gambar 10.



**Gambar 10 Diagram hasil kuisiomer nomor 3**

Aplikasi ini memiliki fitur untuk menampilkan visualisasi seprai pada ruangan secara 3D, sebanyak 100% mengatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi ini responden dapat melihat visualisasi seprai dengan mudah dan cepat sehingga dapat memilih seprai dengan mudah. Data kuisiomer dapat dilihat pada Gambar 11.



**Gambar 11 Diagram hasil kuisiomer nomor 4**

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari proses pembuatan tugas akhir mulai dari perencanaan, analisa, desain, hingga hasil akhir dan uji coba yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- Melalui tugas akhir ini telah berhasil dibuat aplikasi simulator ruangan untuk pemilihanseprai pada toko seprai sebagai salah satu media membantu pengunjung toko seprai, dalam memilih seprai.
- Aplikasi ini dapat memberikan visualisasi seprai dalam kamar tidur secara 3D sesuai model sebenarnya sesuai dengan tatanan warna dominan kamar tidur pengguna, berdasar daftar warna yang ada.
- Aplikasi ini dapat membantu orang dalam memilih seprai dengan pertimbangan tatanan warna dominan kamar tidurnya
- Visualisasi jenis ruangan dan ranjang yang berbeda-beda pada aplikasi sehingga dapat memberi pilihan visualisasi yang beragam.
- Aplikasi yang interaktif dan desain aplikasi yang menarik dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini.
- Aplikasi dapat menyimpan gambar visualisasi 3D, yang telah diatur oleh pengguna.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Akhmal, I. 2005. *Seri interior pilihan Imelda Akmal KAMAR TIDUR PILIHAN*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Ambler, S. 2000. *User Interface Design: Tips and Techniques*. Cambridge: Cambridge University Press.

Arisza, Devi. dkk. 2010. *Ide Penataan Interior Rumah Mungil Sempel Minimalis*. Jakarta: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup).

Ide, Pangkalan. 2007. *Inner Healing at Home Siasat “Menangkal” Sumber Penyakit dan Pencegahan Kanker di Rumah Anda*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Isroi. 2005. *Trik Desain Presentasi dengan Microsoft Office Powerpoint 2003*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Mullen, T (2009). *Mastering Blender. 1st ed.* Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing, Inc.

Permana, Budi 2008. *Seri Penuntun Praktis Adobe Phostoshop CS 3*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sandjaya, Imelda. 2007. *Seni Menata Rumah Kamar Tidur*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Shneiderman, B., 1998, *Designing the User Interface – Strategies for Effective Human-Computer Interaction, Third Edition*, Addison-Wesley, USA.