

ABSTRAK

UMKM Batik merupakan suatu sektor usaha mikro yang melakukan penjualan berbagai motif pakaian batik. Salah satu usaha yang dilakukan pihak UMKM Batik dalam memasarkan produknya adalah dengan mengikuti pameran. Namun terdapat beberapa permasalahan yang sering dihadapi pihak UMKM Batik selama mengikuti Pameran seperti ruangan dan waktu kegiatan pameran yang terbatas. Telah ada penelitian sebelumnya yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan ini yaitu dengan perancangan aplikasi FMS untuk memasarkan pakain batik secara virtual. Namun aplikasi ini masih memiliki banyak kekurangan seperti motif batik yang ditampilkan sangat terbatas, jenis pakaian yang ditampilkan hanya lengan panjang, dan detail dari pakaian batik yang kurang jelas. Sehingga perlu dilakukan penelitian kembali untuk mengembangkan dan menyempurnakan aplikasi sebelumnya. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan pengumpulan kebutuhan (*requirement*) sistem yang ditinjau dari *experience* / pengalaman pihak UMKM Batik. Dari hasil kebutuhan (*requirement*) yang didapatkan kemudian dilakukan pengolahan kebutuhan dengan teknik MDI dan TOE sehingga ditetapkan kebutuhan akhir sebanyak 35 kebutuhan. Kemudian dilakukan perancangan sistem dengan mengimplementasikan kebutuhan yang telah ditetapkan. Hasil akhir dari perancangan sistem ini adalah aplikasi *Batik Clothes Simulator*

Kata Kunci : Augmented Reality, Batik, Pemasaran, *Requirement System*, Perancangan Sistem.