

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Bisnis properti yakni kegiatan dimana seorang melaksanakan investasi pada satu rumah bahkan lebih. Buat memasarkan serta menjual produk property tersebut pastinya tidak gampang serta masih banyak industri industri di bidang industri properti yang belum memanfaatkan kecanggihan teknologi, mereka memasarkan propertynya masih memakai brosur yang nyatanya hendak menghabiskan banyak waktu.

Dikala ini, *Augmented reality* (AR) menawarkan banyak aplikasi dalam bisnis property. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang mencampurkan obyek- obyek maya yang terdapat serta dihasilkan(generated) oleh pc dengan barang barang yang terdapat di dunia nyata dekat kita, serta dalam waktu yang nyata Benda- benda maya menunjukkan data yang tidak bisa diterima oleh pengguna dengan inderanya sendiri [1]. Pemenuhan dalam dunia industri prroperty dibangunlah suatu *augmented reality* buat memasarkan serta menjual produk property di Kabupaten Banjarnegara. ini yang mana *Augmented reality* nantinya bisa menciptakan teknologi yang bisa menarangkan dengan perinci supaya customer lebih gampang buat memperoleh data, memandang siaran ataupun tampilan secara visual serta memilah produk yang di mau secara virtual.

Dengan di buatnya *augmented reality* ini di harapkan bisa menolong industri- industri properti dalam memasarkan produk yang di tawarkan pada pelanggan baru yang hendak mencari data serta membeli rumah ataupun property sejenisnya bisa mengenali keunggulan dan data produk yang di tawarkan oleh industri lewat aplikasi *augmented reality*.

1.2. Rumusan masalah

Bersumber pada rumusan permasalahan yang sudah di jelaskan pada latar balik, hingga bisa di tarik rumusan permasalahan dalam tugas akhir gimana merancang suatu multimedia pemasaran pada suatu properti berbasis aplikasi *Augmented reality*.

1.3. Batasan masalah

Bersumber pada rumusan permasalahan yang sudah di jelaskan hingga batas perkaranya adalah

- a. Data yang di sajikan merupakan property rumah serta design rumah lewat *augmented reality*.
- b. Data yang di tampilkan cuma menunjukkan rumah pada perumahan yang terdapat di Kabupaten Banjarnegara..

1.4. Tujuan penelitian

Bersumber pada batas permasalahan yang sudah di jelaskan, hingga tujuan dari riset tugas akhir ini bisa mengasilkan aplikasi *augmented reality* selaku suatu multimedia pemasaran pada bisnis property di kabupaten banjarnegara serta bisa menyajikan data yang lengkap dan relevan dalam melaksanakan bisnisnya.

1.5. Manfaat penelitian

Manfaat Penelitian yang di jalani yaitu supaya bisa memudahkan industri property dalam memasarkan bisnis serta supaya warga pula gampang mendapatkan data dengan memakai aplikasi *Augmented Reality*

1.6. Metodologi penelitian

a. Study literatur

Pada study ini periset mengumpulkan data tentang informasi-informasi unit bisnis di perumahan Kabupaten Banjarnegara,

b. Analisis Kebutuhan

Sesi analisis digunakan buat mengenali kebutuhan Perangkat lunak serta perangkat keras terhadap rancangan suatu aplikasi *augmented reality, system* yang di analisis merupakan system yang berisi data tentang seluruh suatu yang berkaitan dengan pemasaran rumah di Kabupaten Banjarnegara. informasi yang di butuhkan berbentuk wujud unit rumah serta denah ruang. Informasi tersebut di tampilkan dalam wujud multimedia yang berbentuk data, foto,

animasi, grafis 3D serta perinci yang di aplikasikan dengan memakai komputer.

c. Pemodelan 3D

Tahapan ini ialah salah satu proses yang di jalani selaku proses buat menghasilkan model yang mewakili objek sesungguhnya secara 3 Dimensi .

d. Perancangan diagram HIPO

Tahapan pada perancangan diagram HIPO terlihat alur kerja system dari menu utama ke sub menu lainnya .

e. Perancangan perangkat lunak

Tahapan ini ialah perancangan Perangkat lunak lunak buat membangun aplikasi memakai perancangan yang cocok dengan pengembangan multimedia.