

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman semakin berkembang dengan pesat, berimbas pula dengan perkembangan teknologi informatika. Perkembangan teknologi juga di jadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi. Hal ini terlihat dengan banyaknya perumahan yang menyediakan banyak alternatif pilihan desain bangunan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang berkembang dengan pesat dan menjadikan trend baru dalam teknologi informatika adalah bidang Multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara penyampaian data informasi dengan menggabungkan gambar, teks, grafik, audio, dan animasi. Multimedia menjadi semacam trend di dunia teknologi informatika saat ini, karena dapat menjadikan suatu informasi menjadi atraktif, menarik dan berkesan.

Salah satu teknologi di bidang multimedia adalah 3D. 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Saat ini animasi 3D juga banyak digunakan sebagai media penyampaian informasi dan promosi suatu produk dan jasa. Animasi 3D merupakan hasil gabungan dari pesatnya perkembangan teknologi dan multimedia saat ini, dan dengan animasi 3D bentuk pencitraan multimedia menjadi lebih hidup, berkembang dan maju. Animasi 3D yang disajikan dalam bentuk media promosi dalam penyampaian dan penjelasan yang dilakukan dengan tepat dan unik, akan membuat sebuah promosi berjalan baik sesuai tujuan yang diharapkan. Dengan adanya animasi 3D diharapkan

membantu dalam menyajikan tampilan gambar yang menarik dan mendapatkan hasil realistis dalam pembuatan media promosi perumahan ini. Pencapaian hasil dalam pembuatan media promosi ini di dukung dengan bagaimana membuat desain bangunan 3D sesuai dengan keadaan yg sebenarnya dari bentuk obyek dalam bangunan itu sendiri.

Dalam pengembangan media promosi 3D ini, PT. Griya Srikandi Permai merupakan salah satu perusahaan developer dan properti yang menggunakan teknologi 3D dalam mempromosikan perumahannya. Digunakannya teknologi ini yang pertama adalah untuk membuat disaun bangunan agar lebih menarik dan lebih terlihat nyata. Kemudia untuk menarik perhatian para konsumen dalam memilih hunian. PT. Griya Srikandi Permai merupakan perumahan yang cukup baru. Maka dari itu pengenalan tempat dan desain bangunan sangat perlu di lakukan untuk menarik minat para konsumen atau pembeli. Berawal dari permasalahan tersebut penulis mencoba membuat media promosi, dengan judul "Perancangan Media Promosi Interaktif Perumahan PT. Griya Srikandi Permai di Pangkalan Bun Kalimantan Tengah". Dengan ini diharapkan dapat menarik para calon pembeli dan mempermudah mengenalkan perumahan ini kepada masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah belum adanya media penyampaian informasi untuk mengenalkan perumahan ini kepada para calon pembeli serta masyarakat, maka diperlukan sebuah media informasi yang lebih akurat, efektif

dan efisien yang memberikan solusi untuk masalah tersebut. Maka dengan demikian dapat dibuat sebuah rumusan masalah yaitu “ Bagaimana Merancang Media Promosi Interaktif Perumahan PT. Griya Srikandi Permai dengan informasi berkonten multimedia?”

1.3 Batasan Masalah

Tidak terlepas dari rumusan masalah yang ada penulis membatasi permasalahan yang ada, agar menghasilkan media promosi perumahan yang efektif, akurat dan efisien sehingga dapat digunakan sebagai sarana informasi dan promosi dengan baik. Adapun poin-poin yang di batasi adalah :

1. Software yang digunakan, Adobe After Effects CS6, Adobe Flash CS6 dan Google Sketchup 2013
2. Tampilan media promosi interaktif berupa animasi 3 dimensi.
3. Sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang orang pertama.
4. Media promosi animasi ini ditujukan kepada para calon konsumen atau pembeli.
5. Media promosi ini akan di tampilkan pada saat kegiatan promosi yang di lakukan oleh PT. Griya Srikandi Permai.
6. Media promosi ini berbentuk interaktif.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai penulis pada penelitian ini adalah :

1. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang di dapat selama studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membantu dan mempermudah PT. Griya Srikandi Permai dalam memasarkan perumahan dan menarik para konsumen.
3. Untuk mengetahui kondisi lingkungan perumahan PT. Griya Srikandi Permai.
4. Sebagai syarat kelulusan pendidikan Strata 1 (S1) pada STMIK "AMIKOM " YOGYAKARTA jurusan sistem informatika

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dalam bidang informatika dan komputer "AMIKOM" Yoyakarta.

2. Bagi PT. Griya Srikandi Permai

Sebagai sarana promosi kepada masyarakat luas sehingga dapat menambah jumlah peminat dan meningkatkan minat dalam menjual produk perumahan.

3. Bagi masyarakat

Diharapkan menghasilkan informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih hunian.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengumpulkan data-data yang menggunakan beberapa metode diantaranya sebagai berikut :

1. Metode Obsevasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh penulis di lapangan dengan cara melihat fasilitas-fasilitas yang ada dan aktifitas yang dilakukan di PT. Griya Srikandi Permai.

2. Metode Wawancara

Data diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan serta penjelasan secara lisan dengan pihak Pemilik PT. Griya Srikandi Permai. Cara ini merupakan cara efektif untuk mengumpulkan informasi dari seorang yang berwenang dalam instansi tersebut secara langsung kepada responden.

3. Metode Pustaka

Mengumpulkan data dari buku-buku tentang animasi yang sebagian besar merupakan koleksi perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta dan literatur-literatur yang diperoleh dari internet mengenai dunia promosi yang semuanya berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika skripsi disusun sebagai berikut :

1. Bagian Pendahuluan Skripsi yang berisi tentang halaman judul, halaman pengesahan, ringkasan atau sari, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.
2. Bagian isi skripsi terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini penulis akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dari teori-teori mengenai media promosi serta perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembuatan media promosi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang penjelasan analisa yang digunakan seperti, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan, Serta perancangan dari aplikasi yang akan di bangun

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dibahas tentang media promosi yang akan dibuat, yaitu tentang media promosi termasuk di dalamnya penjelasan tentang komponen-komponen yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.