

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

PERUM PERUMNAS merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembang perumahan nasional. Perusahaan ini menyediakan berbagai jenis tipe hunian seperti T.36, T.45, T.54, T.60 dan Ruko 33 yang berlokasi di Bandar Lampung. Kebutuhan terhadap produk perumahan bagi masyarakat Lampung maupun masyarakat pendatang yang ingin berdomisili di Lampung memiliki peluang untuk mempunyai hunian yang nyaman dan akses lokasi yang mudah dijangkau.

Namun pada kenyataan yang terjadi di PERUM PERUMNAS Bukit Kemiling Permai cara merancang dan membuat gambar bangunan masih menggunakan cara manual seperti menggunakan meja gambar, pensil, penggaris, dan kertas gambar bergaris. Hal tersebut memberikan peluang bagi penulis untuk menggunakan salah satu alternatif dalam merancang dan membuat perumahan dengan menggunakan aplikasi Sweet Home 3D.

Sweet Home 3D merupakan *software* khusus yang dirancang untuk mendesain sebuah konsep rumah hunian 3(tiga) dimensi. *Software* ini bertujuan untuk mempermudah pembuatan rencana bangunan yang menggunakan tampilan 3(tiga) dimensi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terurai diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang dan membuat model rumah minimalis 3D di Perumahan Nasional Bukit Kemiling Permai Bandar Lampung dengan menggunakan software aplikasi Sweet Home 3D ?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan – batasan masalah pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Fokus pembahasan pada perancang dan membuat model rumah minimalis 3D di Perumahan Nasional Bukit Kemiling Permai Bandar Lampung dengan menggunakan *software* aplikasi Sweet Home 3D 4.0. Tidak membahas *software* selain Sweet Home 3D 4.0.
2. Fokus pada rancangan bangunannya yang bertipe 36 dan hanya sebatas *prototype*.
3. Video hasil renderan tanpa suara.
4. Rencana Anggaran Biaya (R.A.B) yaitu berdasarkan pada spesifikasi rumah tipe 36.
5. Lokasi penelitian bertempat di Perumahan Nasional Bukit Kemiling Permai Bandar Lampung.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penulis dapat memberitahukan tujuan penelitian yaitu:

1. Merancang dan membuat model rumah minimalis 3D yang dapat digunakan sebagai alternatif oleh pengembang Perumahan Nasional Bukit Kemiling Permai Bandar Lampung.
2. Membuat gambar rumah 3D untuk membantu perhitungan Rencana Anggaran Biaya dalam pembangunan.
3. Sebagai syarat kelulusan program Sarjana serta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai alternatif bagi pengembang Perumahan Nasional Bukit Kemiling Permai Bandar Lampung dalam merancang dan membuat model rumah minimalis 3D.
2. Memanfaatkan perkembangan teknologi untuk meningkatkan bakat dan kreatifitas dalam menciptakan suatu karya.
3. Penerapan ilmu dan teori selama proses pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam penerapan ilmu dan pengetahuan di dalam dunia nyata.
4. Memberikan pengalaman kepada penulis dalam bidang dunia kerja perencanaan bangunan.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapat informasi yang benar dan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan serta mendapatkan karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan, maka penulis menggunakan metode berupa:

1. Subyek Penelitian

Yaitu Perancangan 3 Dimensi Konsep Model Rumah Minimalis untuk Perumahan Nasional Bukit Kemiling Permai Bandar Lampung.

2. Pengumpulan Data

a. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan menggunakan berbagai sumber referensi pustaka yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

b. Metode Interview (Wawancara)

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara langsung kepada pihak yang berwenang di Perumahan Nasional Bukit Kemiling Permai Bandar Lampung.

c. Metode Observasi (Pengamatan)

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari gambar-gambar yang berhubungan dengan desain yang ingin dibuat.

3. Implementasi Sistem

Implementasi sistem berisi penerapan hasil dari desain yang akan diterapkan di Perumahan Nasional Bukit Kemiling Permai Bandar Lampung.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan sehingga dapat digunakan sebagai acuan pokok untuk penyusunan laporan skripsi antara lain:

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan objek yang diteliti.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas analisis dan perancangan sistem yang berhubungan dengan bagian-bagian yang sedang diteliti.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil desain 3D, implementasi desain serta berisi tentang kelebihan dan kekurangan desain.

BAB V PENUTUP

Bab ini menerangkan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan.

