

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adverthink Properti merupakan Perusahaan yang bergerak di bidang properti yang berada di kota Klaten. Perusahaan ini didirikan karena adanya kebutuhan masyarakat yang semakin tinggi untuk memiliki rumah sendiri. Selain itu, properti juga bisa menjadi investasi yang menjanjikan dikarenakan nilainya yang terus bertambah setiap tahun, Karena itulah sekarang muncul pebisnis properti baru, baik sebagai broker maupun sebagai developer. Seiring dengan tingginya permintaan pasar berbanding lurus dengan banyaknya perusahaan yang menawarkan produknya dengan menggunakan berbagai macam cara, baik dengan menggunakan bunga kredit yang sangat kecil ataupun pemasaran melalui media komunikasi baik cetak maupun elektronik.

Masalah yang dihadapi dalam pemasaran perusahaan Adverthink property adalah calon pembeli masih merasa bingung untuk membayangkan gambaran atau bentuk rumah yang akan dibangun, karena segala bentuk promosi tersebut masih menggunakan Brosur, yang mempunyai sudut pandang terbatas. Sehingga terkadang customer harus mendatangi kantor perusahaan untuk mendapatkan informasi atau gambaran yang lebih jelas, yang tentu saja memerlukan waktu dan tambahan biaya.

Permasalahan di atas dapat diselesaikan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang sedang berkembang, salah satu yang mendapat sorotan adalah teknologi AR (Augmented Reality). AR merupakan sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi kedalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi, lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik melakukan penelitian dan mencoba membuat media pemasaran dengan menggabungkan Brosur dengan teknologi AR.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan dalam poin di atas maka masalah yang akan dihadapi dalam skripsi ini adalah :

Bagaimana mengembangkan sistem pemasaran brosur dengan menggabungkan Teknologi AR.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software Unity 3D yang berbasis pada Android.
2. Aplikasi ini berjalan pada perangkat dengan Android.

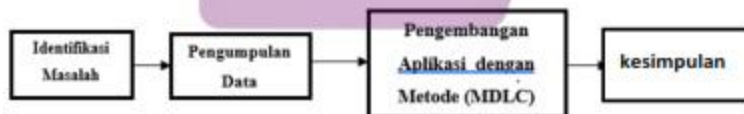
3. Aplikasi dibangun menggunakan marker berupa gambar yang sesuai dengan model tiga dimensinya dan software Unity3D untuk pembuatan augmented reality.
4. Aplikasi yang dibangun tidak mengutamakan modeling tiga dimensinya tetapi lebih menekankan pada penggunaan *Augmented reality* berbasis android.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi media pemasaran properti dengan menggunakan teknologi Augmented Reality pada perangkat android yang dapat menampilkan objek 3D di atas *marker* dengan baik.

1.5 Metode Penelitian

Dalam pengembangan aplikasi digunakan metode yang berfungsi sebagai pedoman kegiatan dan prosedur agar waktu pengerjaan lebih terorganisir. Tahap pengerjaan skripsi ini diawali dengan menangkap permasalahan yang ada, kemudian mencari referensi dari buku, literatur, jurnal, laporan yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Kemudian, dilanjutkan dengan membangun aplikasi sesuai dengan metode yang digunakan. Contoh gambar dapat dilihat pada gambar 1.1



Gambar 1. 1 Metode skripsi

1.6 Metode Analisis

Dalam penelitian ini ditetapkan lingkup masalah yang dianalisis, agar pembahasan lebih terarah pada pokok permasalahan. Lingkup pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Smartphone yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah smartphone yang menggunakan sistem operasi Android.
2. Penelitian skripsi ini menggunakan media promosi brosur, dari Media Pengembangan Properti Berbasis AR(Augmented Reality) untuk Perusahaan Advertising Property.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematis penulisan dalam laporan Tugas Akhir dengan judul “Media Pengembangan Properti Berbasis AR(Augmented Reality) Untuk Perusahaan Adverthink Property” ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang tujuan Penelitian, pembatasan masalah, metode penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori dasar mengenai Augmented Reality, Android, Unity, Marker, Vuforia, dan java.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi perancangan sistem berupa analisis kebutuhan dan desain aplikasi. Pada analisis kebutuhan akan mencakup dari deskripsi system, kebutuhan fungsional, Kebutuhan non fungsional,

kebutuhan perangkat keras, dan kebutuhan perangkat lunak. Pada desain aplikasi terdapat perancangan aplikasi dengan diagram use case, diagram aktivitas, diagram kelas, dan perancangan antarmuka aplikasi

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian sistem. Pada implementasi terdapat implementasi antarmuka sistem berbasis Android.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh pembahasan Penelitian.