

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini PT.Sarana Anugrah Pratama menggunakan media dengan penggambaran sebuah obyek dari satu atau dua sudut pandang visual. Hal itu dapat dilihat dari media yang digunakan yaitu brosur, pamflet, dan website. Media ini memberi sedikit informasi tentang struktur bangun rumah yang ditawarkan PT.Sarana Anugrah Pratama karena masih dalam bentuk 2 dimensi (gambar tampak depan) dan denah bangunan sehingga konsumen tidak dapat mengetahui lebih banyak pada bentuk interiornya, maka menjadi kurang informatif dari segi penggambaran bentuk rumah secara keseluruhan pada PT.Sarana Anugrah Pratama.

Media promosi yang diterapkan oleh pihak PT. Saran Anugrah Pratama juga merupakan media promosi yang juga diterapkan oleh kompetitor lain, padahal media promosi merupakan *front line* yang sering dijadikan panduan oleh calon pembeli, oleh karena itu media promosi dengan unsur pembeda yang tepat merupakan salah satu strategi yang mampu meningkatkan daya jual dan daya saing dengan perusahaan property yang lain.

Pada penelitian ini menganalisa bahwa dengan menggunakan teknologi Virtual Reality, dapat memberikan lebih banyak informasi kepada user(costumer) tentang bentuk interior, ekterior, dan lingkungan bangunan. Dan juga membantu

bagian marketing dalam proses pemasaran produk, sehingga dapat menarik konsumen lebih banyak lagi, dan juga dapat meningkatkan keunggulan bersaing dengan perusahaan *property* yang lain.

Melihat uraian di atas maka dalam skripsi ini penulis akan membuat “**PEMBUATAN VIRTUAL REALITY PADA PERUSAHAAN PROPERTY PT. SARANA ANUGRAH PRATAMA**”

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan sebuah virtual reality yang harus diperhatikan adalah kreatifitas dan imajinasi. Dan software hanyalah alat untuk membantu menciptakan virtual reality tersebut. Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan sebelumnya, maka dapat membuat rumusan masalah yaitu Bagaimana proses pembuatan aplikasi virtual reality pada PT.SARANA ANUGRAH PRATAMA YOGYAKARTA.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi komputer khususnya teknologi multimedia sangat luas cakupannya sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang terutama pada perangkat lunak. Oleh karena itu untuk memfokuskan pembahasan, maka dibutuhkan pembatasan masalah yaitu :

1. Lingkup penelitian Penelitian dilakukan di PT.Sarana Anugrah Pratama, jl.Palagan Tentara Pelajar No. 128 A Yogyakarta.
2. Aplikasi yang digunakan : Autodesk 3DS Max 2012, dan Unity 3D, Adobe Audition, Adobe Photoshop CS3
3. Analisis dilakukan sebagai proses pengembangan media promosi PT PT.Sarana Anugrah Pratama
4. Sistem dibangun sebagai media promosi
5. Tidak melakukan proses publish

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah

1. Memenuhi prasaratan kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di bidang informatika dan komputer pada "STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA"

2. Membantu sebuah perusahaan saat ingin mendemokan pada saat presentasi
3. Aplikasi ini juga dapat di tawarkan pada setiap Perusahaan pengembang sebuah perumahan, hotel dan sebagainya.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

1. Dapat mempelajari tentang pembuatan aplikasi virtual reality/
2. Dapat menambah wawasan mengenai pembuatan 3 dimensi dengan *software* 3D Studio Max dan Unity 3D

2. Bagian umum

1. Memperkenalkan aplikasi *VR(Virtual Reality)* pada perusahaan-perusahaan khususnya di kota Yogyakarta.
2. Membantu konsumen pada saat ingin melihat isi eksterior, interior dan lingkungan bangunan rumah tersebut.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan untuk membuat aplikasi VR (Virtual Reality) untuk perusahaan property adalah sebagai berikut :

1. Analisis

Melakukan analisis terkait dengan software yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi Virtual Reality (3D studio max, unity 3D)

2. Perancangan

Penulis merancang desain interior bangunan dan sound Yang terdapat pada pembuatan aplikasi virtual reality.

3. Implementasi

Berisi tahap pembuatan aplikasi Virtual Reality adapun tahapan sebagai berikut :

1. Tahapan Pra Produksi
2. Tahapan Produksi
3. Tahapan pasca produksi

4. Uji Coba

5. Pemeliharaan

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan mengenai penulisan Skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan *software* apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan aplikasi Virtual Reality.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, Menguraikan tentang analisis mengenai pembuatan Aplikasi VR (Virtual Reality) berdasarkan rumusan masalah.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi aplikasi, sarana yang dibutuhkan, uji coba system, pemeliharaan system dan contoh pengoperasian aplikasi VR (Virtual Reality) yang dirancang dari penelitian ini.

BAB V : PENUTUP

Bab yang terakhir ini akan menjelaskan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan projek ini.

