

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin meningkat pula kemudahan-kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan pekerjaannya. Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Dunia kesehatan, pendidikan, perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, pariwisata, hiburan, militer, dan sebagainya hampir semua telah menerapkan teknologi komputer.

Kemajuan teknologi merupakan aspek fundamental dalam menghadapi persaingan global saat ini. Bagi sebagian besar perusahaan memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang disediakan bagi sebesar-besarnya keuntungan yang dapat diperoleh. Salah satu teknologi yang paling banyak dimanfaatkan adalah Multimedia. Teknologi ini mampu memberi daya tarik bagi manusia, karena dinamis serta menjangkau indera pada manusia. Hal ini dikarenakan multimedia terbentuk dari bermacam unsur yaitu audio, grafik, text, (dan sekarang ditambah dengan animasi, video, dan virtual reality).

Virtual reality sebagai sebuah bagian dari teknologi multimedia yang memiliki keunggulan dalam mendeskripsikan sebuah obyek dimana gambar yang ditampilkan tidak hanya dapat dilihat dari satu sudut pandang saja namun dapat dilihat dari segala sudutnya. Ini dikarenakan virtual reality memiliki 3 dimensi visual.

PT. Aryaguna Putra Yogyakarta adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembang perumahan. Sebagai pengembang berjalannya bisnis PT. Aryaguna Putra tak terlepas dari persaingan pasar perumahan di Yogyakarta. Pemilihan media dengan diferensiasi yang tepat merupakan sebuah strategi yang mampu meraih pasar tersebut. Pemanfaatan even pameran pun menjadi peluang yang sangat strategis untuk menyampaikan informasi kepada calon konsumen. Pada kesempatan (pameran) ini pemasaran tersentralisasi kedalam sebuah tempat dan calon konsumen akan melihat satu pengembang dengan pengembang lainnya.

Saat ini PT. Aryaguna Putra 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. Aryaguna Putra yaitu dalam bentuk 2 dimensi (gambar tampak depan) dan denah bangunan sehingga menjadi kurang efektif dari segi penggambaran bentuk rumah secara keseluruhan PT. Aryaguna Putra. Melihat hal tersebut maka perlu diadakan sebuah media berupa peraga virtual guna memberikan difernisiasi media bagi perusahaan serta memberi kemudahan bagi calon konsumen untuk dapat melihat bangunan yang ditawarkan berupa simulasi *real* bangunan.

Berdasarkan uraian di atas maka judul yang akan di ambil
**“PERANCANGAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA PT. ARYAGUNA PUTRA”**

1.2 Perumusan 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 memberikan informasi kepada calon konsumen tentang produk PT. Aryaguna Putra secara lebih nyata dan lengkap berbasis multimedia menggunakan Virtual Reality?.

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. Aryaguna Putra Jl. Palagan Tentara Pelajar No.67A Sleman - Yogyakarta
2. Aplikasi yang digunakan : Adobe Photoshop CS 4, Autodesk 3DS Max 2010, dan Adobe Director 11.5.
3. Analisis dilakukan sebagai proses pengembangan media promosi PT. Aryaguna Putra.
4. Sistem dibangun sebagai media promosi Pastika Pogung Residence

5. Fitur yang di sajikan adalah elemen pendukung informasi seperti Profil, Peta, Site Plan, Petunjuk, Video, Galeri dan Harga.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata Satu Sistem Informasi pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- Sebagai bahan pembelajaran tentang proses perancangan aplikasi *Virtual Reality*
- Dapat menerapkan pengetahuan yang telah di dapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, yaitu telah menempuh matakuliah komputer grafis, multimedia, multimedia lanjut dan prancangan film kartun.
- Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek multimedia khususnya virtual reality.
- Dapat dijadikan bahan referensi bagi adik kelas yang sedang membutuhkan bahan dan inspirasi yang bersangkutan.
- Sebagai salah satu CV untuk melamar pekerjaan atau untuk bekerja sama dalam proyek pembuatan virtual reality.

1.5 Metodologi penelitian

Metode Penelitian adalah tata cara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan. Metode penelitian yang dilakukan dimulai dari mengidentifikasi masalah, menentukan obyek penelitian, mengajukan surat permohonan izin penelitian, mengajukan abstraksi, pengumpulan data dari berbagai sumber termasuk dari obyek penelitian, setelah data terkumpul maka melakukan analisa data, kemudian merancang program, implementasi program, testing program dan melakukan penyusunan laporan.

1.5.1 Metode Pengambilan Sampel

Penelitian dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling* untuk menjangkau sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam sumber dan bangunannya yang nantinya akan merinci kekhususan yang ada ke dalam ramuan konteks yang unik.

1.5.2 Metode Analisis Data

Saat merencanakan penelitian, semua harus sudah dipersiapkan dari teknik analisis data yang akan digunakan. Tujuannya agar memperoleh karakteristik dan persyaratan analisis yang diperlukan secara efektif. Seringkali terjadi banyak data yang diperoleh tidak digunakan dan sebaliknya, data yang diperlukan untuk analisis tidak diperoleh karena kurang perencanaan sejak awal.

1.5.3 Metode Pengumpulan Data

Penelitian pembuatan skripsi ini dapat dilakukan pengumpulan data dengan beberapa metode agar hasil sesuai yang diinginkan. Maka pengumpulan data harus benar, akurat dan lengkap. Untuk mendapatkan data tersebut, maka harus melakukan beberapa tahapan penelitian yaitu :

1. Metode study literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia virtual reality.

2. Metode kepastakaan (library)

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai referensi dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode wawancara (interview)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang virtual reality.

4. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memberikan deskripsi lebih jelas tentang produk berupa rumah serta fasilitasnya. Metode ini dibantu menggunakan alat rekam kamera foto.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang batasan masalah tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB 2 DASAR TEORI

Bab ini akan menjelaskan dasar teori dari sistem dan software yang digunakan dalam pengembangan aplikasi.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis-analisis pembuatan virtual reality.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses pembuatan virtual reality
**“PERANCANGAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA PT. ARYAGUNA PUTRA”.**

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari isi laporan.

1.7 Jadwal Kegiatan

Untuk kelancaran dalam penyusunan skripsi ini maka di buatlah rencana kegiatan yang akan dilaksanakan, terdiri dari tahapan berikut :



