

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini 3D modelling banyak berguna dalam pemasaran di bidang industri properti. Dengan adanya teknologi zaman sekarang 3D modelling dapat menawarkan gambaran produk atau properti sesuai dengan desain yang telah dibuat. Pemenuhan dalam dunia industri properti dibuatlah sebuah aplikasi berbasis 3D untuk memudahkan memasarkan dan menjual produk dari Perum Citra Jaya IV, yang mana aplikasi tersebut mampu menjelaskan secara detail agar customers lebih mudah untuk mendapatkan informasi, melihat properti secara digital.

Perum Citra Jaya IV merupakan sebuah perusahaan perdagangan rumah yang terdapat di Kabupaten Wonogiri. Untuk memasarkan dan menjual rumah dari perusahaan tersebut tentunya tidak mudah, yang mana perusahaan ini belum memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada. Perusahaan ini memasarkan rumah mereka masih berupa brosur dan papan iklan, yang pastinya menghabiskan banyak biaya dan memakan banyak waktu. Persaingan antar perusahaan sekarang semakin gencar untuk mendapatkan keuntungan dan pelanggan sebanyak – banyaknya.

Dengan dibuatnya aplikasi tersebut para pelanggan baru yang akan mencari informasi dan membeli rumah dapat mengetahui keunggulan serta informasi produk

yang ditawarkan dalam pemasaran rumah di Perum Citra Jaya IV agar memudahkan konsumen dalam memilih produk properti.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah multimedia pemasaran pada Perum Citra Jaya IV berbasis aplikasi 3D yang dapat menyajikan informasi lengkap dan relevan sehingga dapat mengelola kegiatan bisnisnya.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Informasi yang disediakan adalah desain rumah 3D melalui aplikasi yang akan dibuat.
- b. Informasi yang ditampilkan hanya menampilkan rumah pada Perum Citra Jaya IV.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini, Menghasilkan aplikasi berbasis 3D sebagai sebuah multimedia pemasaran pada Perum Citra Jaya IV dan dapat menyajikan informasi yang lengkap serta relevan dalam

menjalankan bisnisnya. Dengan maksud sebagai syarat kelulusan serta menerapkan teknologi 3D dalam pemasaran perumahan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah agar dapat mempermudah Perum Citra Jaya IV dalam memasarkan bisnis dan agar masyarakat juga mudah memperoleh informasi dengan menggunakan aplikasi berbasis 3D.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *kuantitatif* dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *deskriptif*. Metode analisis *deskriptif kuantitatif* yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan proses atau peristiwa yang sedang berlaku pada saat ini di lapangan yang dijadikan objek penelitian, kemudian data atau informasinya di analisis sehingga diperoleh suatu pemecahan masalah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan studi dari video, website, buku, dan jurnal nasional. Dengan model 3D yang telah diberikan dari pihak Developer, beserta dengan denah atau tata letak ruangan pada rumah.

1.6.2 Metode Observasi

Observasi dilakukan di lingkungan Perum Citra Jaya IV agar mempermudah peneliti dalam melanjutkan langkah selanjutnya, observasi yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui lebih detail tentang objek penelitian. Observasi dilakukan melalui design rumah

3D yang telah diberikan dari pihak Developer kemudian dari design yang telah diberikan dibuat denah sesuai dengan design yang ada

1.6.3 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan pada developer Perum Citra Jaya IV. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang metode model atau desain rumah di Perum Citra Jaya IV.

1.6.4 Metode Analisis

Dalam hal ini peneliti melakukan observasi langsung di lokasi objek untuk mengetahui informasi segala sesuatu yang berkaitan dengan pemasaran rumah Perum Citra Jaya IV. Data yang diperoleh berupa bentuk unit rumah dan denah ruangan. Data tersebut ditampilkan dalam bentuk multimedia yang berupa informasi, gambar, dan detail yang diaplikasikan menggunakan komputer. Fungsi dari data tersebut agar konsumen dapat memperoleh gambaran secara visual tentang unit rumah yang ditawarkan.

1.6.5 Metode Perancangan

Dalam pembuatan aplikasi ini, peneliti menggunakan metode aplikasi multimedia yang dikembangkan oleh Luther (1994) yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

a. Concept

Pada tahap ini penulis menentukan tujuan dan pengguna aplikasi dengan konsep seperti simulasi eksplorasi.

b. Design

Pada tahap ini penulis membuat design 3D berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

c. Material Collecting

Pada tahap ini penulis mengumpulkan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan.

d. Assembly

Pada tahap ini penulis telah membuat semua objek atau bahan aplikasi 3D yang telah didasarkan pada tahap design.

e. Testing

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian aplikasi yang telah dibuat dengan menjalakkannya.

f. Distribution

Pada tahap ini aplikasi 3D yang telah dibuat disimpan dalam media penyimpanan Flashdisk sebagai penunjang pemasaran Perum Cintra Jaya IV.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang properti, multimedia, modelling 3D, perangkat lunak yang digunakan. Berisikan teori yang diambil dari berbagai sumber buku, seperti buku referensi lain yang berupa definisi dan pengertian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang analisis kebutuhan, analisis perangkat lunak, pemodelan 3D, perancangan perangkat lunak. Ataupun segala macam informasi untuk mendukung pembuatan sistem yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil pengujian aplikasi yang dibuat dengan menggunakan software *Unreal Engine*.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan serta saran mengenai aplikasi 3D eksplorasi yang telah dibuat oleh penulis.