

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknik pemasaran merupakan salah satu hal terpenting dalam dunia bisnis properti. Memasarkan produk secara menarik dan inovatif dapat membuat konsumen tertarik dengan apa yang ditawarkan. Saat seorang ingin membeli sebuah bangunan, maka penyedia jasa akan memberi gambaran tentang bangunan tersebut.

Dalam bisnis bidang perhotelan identik dengan sebuah ruangan dengan interior yang berbeda saat pelanggan ingin membooking sebuah kamar di hotel, maka pihak penyedia akan memberikan contoh ruangan yang ditawarkan dalam sebuah brosur/katalog. Selain itu, pihak hotel akan memberikan model dan tipe kamar dengan menggunakan secarik kertas dengan desain sebuah ruangan yang ada, agar pelanggan dapat menentukan desain interior dan tipe kamar yang diinginkan. Metode ini dirasa kurang efektif karena pemodelan dengan katalog/denah ruangan menggunakan kertas membuat pelanggan cukup susah membayangkan bentuk asli dari ruangan dan interior kamar tersebut.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah teknologi baru yang dapat membantu pengusaha desain interior dalam proses pemodelan dan visualisasi desain yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi *realtime* yang dapat mempermudah dalam pembuatan desain interior, yaitu aplikasi yang berbasis *Augmented Reality*.

Teknologi AR dapat dimanfaatkan untuk membantu mempermudah pemodelan ruangan kamar hotel , sehingga dapat memberi contoh interior ruangan sebenarnya yang digantikan dengan tampilan 3D (3 dimensi) secara virtual dengan menggunakan perangkat *mobile* sehingga para konsumen dapat melihat dan membayangkan bentuk asli ruangan yang ingin di *booking* tadi tanpa harus men *survey* ruangan pada hotel.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat *Augmented Reality* untuk sebuah ruangan pada Hotel Sahid Jaya Yogyakarta ?
2. Apakah aplikasi *Augmented Reality* yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pada Hotel Sahid Jaya Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat hanya meliputi beberapa tipe ruangan kamar.
2. Penggabungan obyek virtual tiga dimensi (3D) interior dibuat menggunakan program Blender 2.79 sebagai pemodelan 3D

dengan metode *Marker Augmented Reality* dan *Vuforia SDK* dan *Unity 3D* Sebagai *Graphic Renderer*.

3. Aplikasi yang dibuat hanya berbasis pada perangkat *smartphone* Android minimal dengan versi 4.1 Jelly Bean.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Memperkenalkan Teknologi *Augmented Reality* kepada pengunjung Hotel Sahid Jaya Yogyakarta.
2. Menerapkan Teknologi *Augmented Reality* terhadap Hotel Sahid Jaya Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Peneliti

1. Membantu mahasiswa mengembangkan potensi dan kemampuan dalam bidang Multimedia.
2. Membantu mahasiswa dalam menerapkan kemampuan yang telah diperoleh selama menuntut ilmu di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5.2 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa Program Diploma Teknik Informatika

Fakultas Ilmu Komputer pada Universitas Amikom Yogyakarta dalam melakukan penelitian.

1.5.3 Bagi Hotel Sahid Jaya Yogyakarta

Aplikasi dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang berguna dalam :

1. Memudahkan pengunjung Hotel dalam melihat desain ruangan kamar.
2. Membantu dalam publikasi Hotel Sahid Jaya Yogyakarta.
3. Menjadikan teknologi *Augmented Reality* sebagai sarana pemasaran bagi perusahaan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam membuat Teknologi *Augmented Reality* pada Hotel Sahid Jaya Yogyakarta ini digunakan metode penelitian survei yang meliputi :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Melalui metode Observasi ini penulis meneliti dan mengamati secara langsung ke objek penelitian mengenai bentuk dan foto dari desain ruangan-ruangan sehingga penulis bisa mendapatkan gambaran dalam pembuatan teknologi *Augmented Reality*.

1.6.1.2 Metode Studi Pustaka

Melalui metode ini penulis memperoleh data-data , artikel , *e-book*, jurnal sebagai referensi yang berkaitan dengan pembuatan katalog produk menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

1.7 Perancangan

Dalam tahap ini dilakukan perancangan Pada model ruangan Hotel menggunakan *software Blender 3D*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dan pemahaman mengenai hasil penelitian tugas akhir, adapun sistem penulisan yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan di uraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan secara teoritis dasar dasar pembuatan aplikasi, dan juga tentang konsep konsep penyusunan tugas akhir.

BAB III : GAMBARAN UMUM

Pada bab ini akan di uraikan tentang gambaran umum Hotel Sahid Jaya Yogyakarta.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pembahasan aplikasi yang dikerjakan, urutan urutan pekerjaan pembuatan modeling dan aplikasi, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir.

BAB V : PENUTUP

Kesimpulan dan saran dari hasil pembuatan aplikasi yang akan di uraikan di bab ini.

DAFTAR PUSTAKA

