

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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.Duwa Pratama Yogyakarta adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembang perumahan. Sebagai Pengembang berjalannya bisnis PT.Duwa Pratama 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. Duwa Pratama menggunakan media dengan penggambaran sebuah objek dari satu atau dua sudut pandang visual. Hal itu dapat dilihat dari media yang digunakan yaitu brosur, pamphlet, dan website. Media ini memberi sedikit informasi tentang struktur bangun rumah yang ditawarkan PT. Duwa Pratama yaitu dalam bentuk 3 dimensi (gambar tampak depan) dan denah bangunan sehingga menjadi kurang efektif dari segi penggambaran bentuk rumah secara keseluruhan PT. Duwa Pratama. Melihat hal tersebut maka perlu diadakan sebuah media berupa peraga virtual guna memberikan diferensiasi media bagi perusahaan serta memberi kemudahan bagi calon konsumen untuk dapat melihat bangunan yang ditawarkan berupa simulasi kondisi *real* bangunan.

Maka guna mendukung skripsi sebagai tujuan utama serta memberikan gambaran yang lebih lengkap akan produk perumahan dari berbagai sudut pandang visual agar dapat mencitrakan sebuah hunian yang lebih nyata sebagai diferensiasi media.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana memberikan informasi kepada calon konsumen tentang produk PT. Duwa Pratama secara lebih nyata dan lengkap berbasis multimedia menggunakan Virtual Reality



1.3 Batasan Masalah

1.2.1 Lingkup Penelitian

Penelitian dilakukan di PT. Duwa Pratama Jl. Magelang KM. 5 Sleman Yogyakarta

1.2.2 Fitur yang disajikan adalah simulasi 3 (Tipe 96, 105, dan 130) dan elemen pendukung informasi (Profil, Peta, Spesifikasi, petunjuk dan Video)

1.2.3 Aplikasi yang digunakan: Adobe Photoshop 7, Discreet 3DsMAX 7, dan Macromedia Director MX 2004

1.2.4 Analisis dilakukan sebagai proses pengembangan media promosi PT. Duwa Pratama

1.2.5 Sistem dibangun sebagai media promosi Villa Pondok Rayhan

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Mengembangkan ilmu pengetahuan yang dimiliki penulis dalam bidang teknologi multimedia.

1.4.2 Mempelajari dan mengevaluasi alat promosi produk rumah yang telah digunakan dan yang sedang berjalan.

1.4.3 Menyusun suatu tahap pengembangan system dan penerapannya menjadi system baru yang lebih cepat, tepat, dan akurat.

1.4.4 Pengembangan dan penerapan aplikasi program yang telah diketahui.

1.4.5 Membantu penyelesaian secara operasional.

1.4.6 Agar penulis sebagai mahasiswa mampu membuat dan menyusun suatu aplikasi multimedia berkaitan dengan dunia industri.

1.4.7 Sebagai syarat kelulusan program studi S1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Agar memperoleh data yang akurat maka penulis menggunakan beberapa metode dalam mengumpulkan data.

1.5.1 Wawancara

Metode ini digunakan untuk melengkapi data lewat tanya jawaban antara peneliti dengan pihak pengembang.

1.5.2 Observasi

Metode ini digunakan untuk menarik kesimpulan dengan cara pengamatan untuk disajikan dalam bentuk informasi.

1.5.3 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

1.6.1 BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

1.6.2 BAB II Landasan Teori dan Tinjauan Umum

Bab ini menguraikan dasar teori multimedia, *software* yang digunakan dan tinjauan umum objek penelitian.

1.6.3 BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini diuraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan aplikasi multimedia yang dibuat serta analisis system multimedia yang akan dikembangkan dengan menggunakan metode analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat). Kemudian dilanjutkan dengan laporan perancangan aplikasi.

1.6.4 BAB IV Hasil dan Pembahasan.

Bab ini menguraikan hasil-hasil dari perancangan dan pembahasan mengenai perbandingan sistem lama dan sistem baru.

1.6.5 BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan system yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.

