

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat dan itu erat hubungannya dengan dunia usaha. Peranan teknologi informasi dalam bidang multimedia juga tidak ketinggalan, berbagai informasi diberikan dalam bentuk multimedia, salah satunya sebagai sarana promosi bagi perusahaan dalam memasarkan produknya, yang juga dapat berguna untuk meningkatkan keunggulan bersaing. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang interaktif dan efektif karena dapat menjangkau indera manusia, itu dikarenakan multimedia terbentuk dari bermacam unsur yaitu teks, gambar, animasi, audio, dan video.

Virtual Reality sebagai sebuah bagian dari teknologi informasi berbasis multimedia memiliki kelebihan dalam mendeskripsikan sebuah keadaan atau sebuah obyek dimana visualisasi yang ditampilkan tidak hanya dapat dilihat dari satu sudut pandang saja namun dapat dilihat dari segala sudutnya, karena Virtual Reality memiliki 3 dimensi visual.

PT. Citra Bangun Persada Gemilang merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembang perumahan yang sudah cukup banyak menangani proyek perumahan. Salah satunya adalah Puri Adi Citra yang sedang dalam pengerjaan. Sebagai pengembang, dalam menjalankan bisnisnya PT. Citra Bangun Persada Gemilang tidak terlepas dari persaingan pasar dunia usaha dan itu erat hubungannya

dengan media promosi yang digunakan, saat ini PT. Citra Bangun Persada Gemilang masih menggunakan media promosi konvensional yaitu berupa brosur, pamflet dan iklan koran, dimana kompetitor lain juga menggunakan media promosi yang sama. Maka dari itu pemilihan media promosi dengan diferensiasi yang tepat merupakan suatu strategi yang mampu meraih pasar dunia usaha tersebut. Untuk itu dibuatlah suatu aplikasi multimedia berupa Virtual Reality dimana informasi yang ditampilkan berupa contoh rancang bangun rumah dengan model 3 dimensi, guna menghadapi persaingan pasar dunia usaha dan sekaligus dapat menarik para konsumen.

Dengan aplikasi Virtual Reality ini calon pembeli dapat berinteraksi dengan menjelajah ruangan – ruangan dari bangunan rumah tersebut baik dari sudut pandang ekterior maupun interior. Informasi yang akan dihasilkan nanti akan sangat berguna bagi para calon pembeli, yaitu calon pembeli dapat mengetahui bagaimana gambaran real bentuk rumah yang ditawarkan mulai dari Eksterior sampai ruangan – ruangan yang terdapat di dalamnya ( Interior ). Diharapkan dengan aplikasi Virtual Reality ini dapat membantu bagian marketing dalam proses pemasaran produk sehingga dapat menarik konsumen lebih banyak lagi, dan juga dapat meningkatkan keunggulan bersaing dengan perusahaan - perusahaan lain yang sejenis.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana cara membuat suatu sarana promosi berupa Virtual Reality pada perumahan Puri Adi Citra sebagai diferensiasi yang tepat sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan keunggulan bersaing dan menarik para konsumen.

### 1.3 Batasan Masalah

1. Informasi yang disajikan

Aplikasi multimedia berupa Virtual Reality dari contoh rancang bangun rumah pada perumahan Puri Adi Citra.

2. Software yang digunakan

3DS MAX versi 8, Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS3

### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Studi STRATA 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang yang diteliti yaitu multimedia khususnya aplikasi Virtual Reality sehingga dapat dijadikan sebagai sarana promosi.
3. Membantu Bagian Marketing dalam memasarkan produk.
4. Untuk lebih mengenalkan aplikasi multimedia khususnya Virtual Reality agar dapat menjadi bahan pertimbangan bagi perusahaan – perusahaan khususnya yang bergerak dalam bidang Property agar dapat dijadikan sebagai sarana promosi.



## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, lengkap dan akurat sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat guna mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

1. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung antara pihak peneliti dengan pihak dari perusahaan tersebut yang menangani secara langsung data – data yang ada guna mendapatkan informasi yang diperlukan.

2. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap perusahaan, guna dapat mengetahui secara pasti kegiatan – kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan tersebut.

3. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperjelas gambaran tentang produk yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut sehingga dapat mempermudah dalam penyusunan skripsi ini.

4. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data yang merujuk pada dokumen – dokumen yang bersumber atau yang tersedia di perusahaan tersebut yang dapat mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

## 1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam lima bab, dimana masing – masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini, yaitu menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

### BAB II : DASAR TEORI

Bab ini menjelaskan Konsep Dasar Multimedia, Elemen – elemen Multimedia, Siklus Pengembangan Sistem Multimedia, Struktur Aplikasi Multimedia, dan Software yang digunakan.

### BAB III : TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM

Bab ini berisi tentang gambaran umum PT. CITRA BANGUN PERSADA GEMILANG, seperti Sejarah singkat berdirinya perusahaan, dan juga bab ini menjelaskan tentang analisis sistem multimedia yang akan dikembangkan antara lain dengan menggunakan analisis PIECES, analisis biaya dan manfaat, analisis kebutuhan sistem.

### BAB IV : DESIGN DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif yang dibahas dalam skripsi ini.

## BAB V : PENUTUP

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

## DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan dari buku – buku dan literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan laporan skripsi ini.

