

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bumi Properti merupakan Perusahaan yang bergerak di bidang properti yang berada di kota Boyolali. Perusahaan ini didirikan karena adanya kebutuhan masyarakat yang semakin tinggi untuk memiliki rumah sendiri. Selain itu, properti juga bisa menjadi investasi yang menjajikan dikarenakan nilainya yang terus bertambah setiap tahun. Karena itulah sekarang muncul pembisnis properti baru, baik sebagai broker maupun sebagai developer. Seiring dengan tingginya permintaan pasar berbanding lurus dengan banyaknya perusahaan yang menawarkan produknya dengan menggunakan berbagai macam cara, baik dengan menggunakan bunga kredit yang sangat kecil ataupun pemasaran melalui media komunikasi baik cetak maupun elektronik.

Masalah yang dihadapi dalam pemasaran perusahaan Bumi Property adalah calon pembeli masih merasa bingung untuk membayangkan gambaran atau bentuk rumah yang akan dibangun, karena segala bentuk promosi tersebut masih menggunakan Brosur, yang mempunyai sudut pandang terbatas. Sehingga terkadang customer harus medatangi kantor perusahaan untuk mendapatkan informasi atau gambaran yang lebih jelas, yang tentu saja memerlukan waktu dan tambahanbiaya.

Permasalahan diatas dapat diselesaikan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang sedang berkembang, salah satu yang mendapat sorotan adalah teknologi AR(Augmented Reality). AR merupakan sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi kedalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi, lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata.[1]

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik melakukan penelitian dan mencoba membuat media pemasaran dengan menggabungkan Brosur dengan teknologi AR.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan dalam poin diatas maka masalah yang akan dihadapi dalam tugas akhir ini adalah :

Bagaimana mengembangkan sistem pemasaran brosur dengan menggabungkan Teknologi AR.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software Unity3D yang berbasis pada Android.
2. Aplikasi ini berjalan pada perangkat dengan Android.

3. Aplikasi dibangun menggunakan marker berupa gambar yang sesuai dengan model tiga dimensinya dan software Unity3D untuk pembuatan augmented reality.
4. Aplikasi yang dibangun tidak mengutamakan modeling tiga dimensinya tetapi lebih menekankan pada penggunaan *Augmented reality* berbasis android.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tugas Akhir ini bertujuan untuk membuat aplikasi media pemasaran property dengan menggunakan teknologi Augmented Reality pada perangkat android yang dapat menampilkan objek 3D di atas *marker* dengan baik.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

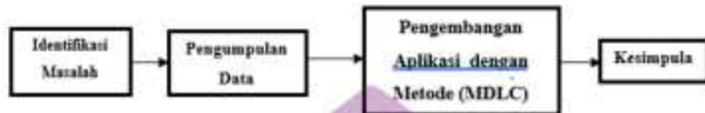
Dalam pengerjaan tugas akhir ini ditetapkan lingkup masalah yang dianalisis, agar pembahasan lebih terarah pada pokok permasalahan. Lingkup pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Smartphone yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah smartphone yang menggunakan sistem operasi Android.
2. Penelitian Tugas Akhir ini menggunakan media promosi brosur, dari Media Pengembangan Properti Berbasis AR(Argumented Reality) untuk Perusahaan BUMI PROPERTY.

1.6 Metodologi Tugas Akhir

Dalam pengembangan aplikasi digunakan metodologi yang berfungsi sebagai pedoman kegiatan dan prosedur agar waktu pengerjaan lebih terorganisir. Tahap pengerjaan tugas akhir ini diawali dengan menangkap permasalahan yang ada, kemudian mencari referensi dari buku, literatur, jurnal, laporan yang sesuai

dengan permasalahan yang ada. Kemudian, dilanjutkan dengan membangun aplikasi sesuai dengan metode yang digunakan.



Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir

1.7 Sistem Penulisan

Sistematis penulisan dalam laporan Tugas Akhir dengan judul “Media Pengembangan Properti Berbasis AR(Augmented Reality) Untuk Perusahaan BUMI PROPERTY” ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang tujuan Tugas Akhir, pembatasan masalah, metodologi penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori dasar mengenai Augmented Reality, Android, Unity, Marker, Vuforia, dan java.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi perancangan system berupa analisis kebutuhan dan desain aplikasi. Pada analisis kebutuhan akan mencakup dari deskripsi system, kebutuhan fungsional, Kebutuhan non fungsional,

kebutuhan perangkat keras, dan kebutuhan perangkat lunak. Pada desain aplikasi terdapat perancangan aplikasi dengan diagram usecase, diagram aktivitas, diagram kelas, dan perancangan antarmuka aplikasi

BAB IV IMPLEMENTASIDAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implemtasi dan pengujian system. Pada implementasi terdapat implementasi antar muka system berbasis Android. Sedangkan pada pengujian menggunakan pengujian alfa pada komponen aplikasi Android dan pada komponen Augmented Reality.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh pembahasan Tugas Akhir.

Tabel 1. 1 Jadwal Rancangan Penelitian

NO	KEGIATAN	DESEMBER				JANUARI				FAEBRUARI				MARET			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pengumpulan Data																
2	Penulisan laporan																
3	BAB I																
4	BAB II																
5	BAB III																
6	BAB IV																
7	BAB V																
8	Analisis Kebutuhan																

