

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT. Rimba Pasifik Boyolali sebuah perusahaan perseorangan yang bergerak dibidang perumahan tepatnya berada di Kelurahan Randusai, Kabupaten Boyolali, perusahaan ini masih menggunakan brosur hardcopy dan tidak dapat interaktif serta terkesan monoton dalam mempromosikan produknya.

Pihak PT. Rimba Pasifik mengharapkan dapat memiliki media promosi yang lebih interaktif guna meningkatkan daya saing dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam menginformasikan produknya. Selama ini pihak developer harus membuat miniatur rumah atau hanya menggunakan gambar agar para pengunjung bisa secara langsung mengetahui desain rumah tersebut, sedangkan untuk membuat miniatur tersebut membutuhkan kreatifitas dengan kerumitan tinggi dan jika dengan menggunakan gambar informasi yang disampaikan tidaklah lengkap.

Berdasarkan hal tersebut diatas perusahaan mencoba memanfaatkan perkembangan teknologi untuk memberikan inovasi terhadap informasi produk perusahaan, perusahaan perlu mengetahui dan memiliki strategi pemasaran seperti apa dan bagaimana yang harus diterapkan untuk memperkenalkan produk. Beberapa relasi menyarankan pemanfaatan teknologi *augmented reality* sebagai media promosi, model rumah 3D yang ditampilkan secara virtual menggunakan desktop dapat membantu konsumen untuk mengetahui dengan baik desain rumah yang mereka inginkan layaknya miniatur rumah sebenarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang Brosur Berbasis Augmented Reality di PT. Rimba Pasifik Boyolali?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya materi yang akan dibahas maka penelitian ini akan dibatasi sebatas:

1. Aplikasi ini berupa modeling 3 dimensi yang dibuat dengan software Autodesk 3D Studio Max dan software Artoolkit sebagai software library untuk membangun *Augmented Reality*.
2. Menggunakan *marker* sebagai input, dimana *marker* ini digunakan sebagai penampil animasi.
3. Pemodelan yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah pemodelan berorientasi objek.
4. Penelitian ini hanya dibatasi sampai dengan pembuatan aplikasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai sarana untuk promosi produk rumah Perumahan Griya Pasifik Indah.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi *augmented reality* yang dapat memberikan informasi model rumah tiga dimensi kepada konsumen.

3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM Yogyakarta".

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun beberapa metode pengumpulan data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian, yaitu meliputi:

1.5.2 Studi Literatur

Literatur yang digunakan adalah yang terkait dengan Augmented Reality. Pembelajaran tersebut dilakukan dengan cara mencari literatur-literatur di perpustakaan, dan bertanya secara langsung kepada ahli-ahli yang memiliki kompetensi di bidang multimedia, serta bacaan-bacaan dari internet yang berhubungan dengan Penerapan Augmented Reality.

1.5.3 Observasi

Merupakan tahapan pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke Perumahan Griya Pasifik Indah PT. Rimba Pasifik Boyolali terutama pada developer perumahan untuk mengetahui model perumahan, sehingga mendapatkan data yang lebih jelas.

1.5.4 Wawancara

Dalam metode ini peneliti mengadakan wawancara langsung dengan pihak developer dalam hal ini dengan bagian-bagian yang berkaitan dan terlibat langsung dengan obyek yang diteliti.

1.5.5 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis SWOT.

1.5.6 Metode Pengembangan

Metode pengembangan aplikasi ini menggunakan paradigma perangkat lunak secara Waterfall. Model Waterfall dipilih dikarenakan sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, juga merupakan sebuah model yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering. Adapun metode waterfall, antara lain : 1) Communication, 2) Planning, 3) Modeling, 4) Construction, 5) Deployment.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I – PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang pendahuluan dari penelitian ini yang meliputi latar belakang, maksud dan tujuan, permasalahan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II – LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori – teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini, software yang digunakan serta membahas gambaran umum tentang augmented reality.

BAB III – ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis – analisis pembuatan aplikasi permodelan rumah 3D dengan teknologi augmented reality.

BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan proses pembuatan dari perancangan bab sebelumnya serta hasil penelitian atau hasil dari analisis data dan pembahasannya.

BAB V – PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

