

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor industri properti telah berkembang pesat di tengah perkembangan zaman dan pertumbuhan penduduk karena tingginya permintaan yang di sebabkan pertumbuhan ekonomi, sehingga pengembang dituntut untuk bersaing menawarkan produk terbaiknya dan harga yang sangat kompetitif dengan kompetitor. Selain faktor harga, faktor seperti kenyamanan, faktor lokasi, dan potensi investasi juga menjadi pemicu minat pembeli. Persaingan ini, mendorong pihak pengembang untuk beradaptasi dan berinovasi untuk mendapatkan produk unggulan untuk memikat calon pembeli.

Pada sektor properti, pemasaran menjadi salah satu pilar pihak pengembang karena langsung bertemu konsumen. Skema pemasaran konvensional selalu membagikan brosur, isi informasi brosur biasanya hanya memperlihatkan denah rumah, spesifikasi rumah, dan fasilitas yang diberikan sehingga membatasi calon pembeli untuk melihat bentuk rumah tersebut ketika tidak di lokasi perumahan. Maka dari itu untuk membuat calon pembeli dapat melihat rumah tersebut tanpa datang di lokasi, diperlukan alat bantu untuk menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR).

Dengan adanya teknologi *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*, calon pembeli dapat melihat langsung bentuk rumah tanpa datang di lokasi perumahan. Brosur yang sebelumnya statis dan terbatas dapat dimanfaatkan menjadi media *virtual* yang menarik, dan inovatif. Calon pembeli pun dapat melihat detail sudut ruangan, menjelajah tiap ruangan, dan lainnya.

Penerapan ini membuka peluang baru dalam industri properti. Brosur yang tadinya hanya memberikan informasi terbatas karena faktor

ukuran media yang membatasi, dengan teknologi *augmented reality* dan *virtual reality* dapat memiliki daya tarik yang lebih besar. Hal tersebut dapat memungkinkan untuk menarik perhatian calon pembeli.

Perumahan Berlian Asri 2 Batang merupakan perumahan subsidi yang ditawarkan oleh PT. BUKIT MAS ASRI yang terletak di area Sawah, Penangkaran, Kec.Wonotunggal, Kab.Batang, Jawa Tengah. Dalam wawancara dengan salah satu direksi nya yaitu Zaini Tri Efendi. Salah satu faktor kendala yang dirasakan adalah keterbatasan untuk mempresentasikan produk ke calon pembeli. Hal ini dimanfaatkan oleh penulis untuk memberikan sebuah inovasi dengan membuat konsep *augmented reality* dan *virtual reality* dengan menggunakan aplikasi yang dibangun oleh penulis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan permasalahannya adalah bagaimana implementasi *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* sebagai media presentasi produk pada Perumahan Berlian Asri 2 Batang?

1.3 Batasan Masalah

Batasan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya kompatibel dengan perangkat yang menjalankan sistem operasi android.
2. Kamera pada aplikasi dapat memindai *marker* dan memicu tampilan *augmented reality* yang telah diprogram sebelumnya.
3. Aplikasi ini juga dapat menampilkan *virtual reality* 360 derajat untuk menampilkan visual ruangan secara langsung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitiannya adalah menghasilkan *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* yang dapat ditampilkan pada

katalog brosur Perumahan Berlian Asri 2 Batang. Selain itu, memvisualisasi teknologi *augmented reality* dan *Virtual Reality* yang dapat dilihat dimanapun dengan memindai brosur yang telah diatur untuk target *marker*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat ikut andil dalam memberikan pandangan baru terhadap perkembangan teknologi *Augmented Reality* dan *Virtual Reality* dalam PT Bukit Mas Asri.

1.5.2 Manfaat Praktisi

Penelitian ini memberikan praktisi dalam industri pemasaran dengan cara baru untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan adanya teknologi *augmented reality* dan *virtual reality*, praktisi memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan memikat pelanggan. Selain itu, manfaat yang akan diperoleh dalam pemasaran adalah memberikan pengalaman yang diperoleh calon pembeli untuk melihat berbagai katalog properti secara *virtual*, melihat sudut rumah secara interaktif, dan detail lain-nya dengan hanya mengarahkan kamera ponsel ke brosur.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyajian laporan tugas akhir ini mudah dipahami dan tertata dengan rapi. Adapun struktur penulisan laporan tugas akhir yang penulis gunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori penunjang dan referensi berupa jurnal dan laporan tugas akhir sebagai acuan yang mendukung penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi uraian yang mengenai hasil dari pengumpulan kebutuhan pengguna, dan penjelasan mengenai Langkah-langkah yang dilakukan selama penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi *augmented reality* dan *virtual reality* terhadap objek yang dituju.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan penulis dan saran sebagai masukan.

