

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat pesat di era digital, ada banyak yang telah memberikan manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek. Penggunaan teknologi dapat digunakan oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaannya, itu merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan pada era saat ini.

Promosi memiliki arti untuk mengenalkan sebuah produk atau jasa kepada banyak orang dengan jangkauan yang luas, pada saat ini semua pihak tengah bersaing dengan menghasilkan promosi-promosi yang keren , kreatif, informatif , mudah di pahami dan yang jelas menarik. Salah satu media promosi adalah menggunakan brosur, Brosur sendiri merupakan salah satu media promosi cetak yang biasanya digunakan untuk promosi produk, kampanye, hingga sosialisasi. Terdapat berbagai macam jenis brosur yang dapat dicetak sesuai dengan keinginan mulai dari ukuran, bentuk, dan desain brosur.

Agar brosur dapat disampaikan dengan jelas, maka sebaiknya brosur direncanakan terlebih dahulu dalam pembuatan brosur sebelum dibuat ke percetakan. Selain itu, pesan yang terdapat dalam brosur perlu memberikan informasi yang jelas dan bisa dimengerti oleh customer.

Biasanya brosur akan dibagikan secara cuma-cuma dan agar tepat ke konsumen, maka pemilik brosur harus membuat desain yang menarik perhatian

konsumen, Kahfi mengemukakan bahwa media brosur memiliki banyak keterbatasan dalam penyampaian informasi terhadap calon *customer*.

Masalah tersebut juga dialami oleh salah satu developer yaitu PT bukit nusa indah dimana pt tersebut merupakan sebuah developer yang bergerak pada properti perumahan mutiara maja yang mana didalam penyebaran media promosi masih menggunakan brosur sehingga dibutuhkan sebuah Inovasi untuk mengembangkan media brosur, khususnya dalam setiap pameran yang diadakan di berbagai mall membutuhkan sebuah metode pemasaran yang baik, Salah satu teknologi yang sedang populer saat ini adalah Augmented Reality.

Augmented reality (AR) adalah sebuah teknologi yang menggabungkan objek dari dunia nyata dan objek virtual atau maya dalam kondisi yang nyata. Penggabungan obyek yang nyata dan virtual terjadi dengan dukungan teknologi yang tepat sedangkan interaksi yang dilakukan dapat terjadi dengan menggunakan alat dan perangkat tertentu. AR merupakan bagian dari Virtual Environments (VE), atau yang lebih dikenal dengan istilah Virtual Reality (VR). Teknologi VR membuat pengguna bisa tergabung pada ruang lingkup virtual secara keseluruhan. Sedangkan teknologi Augmented reality memiliki perkembangan yang sangat pesat sekali, di negara Indonesia sendiri telah banyak aplikasi yang sudah dibuat menggunakan teknologi AR. AR merupakan terobosan di bidang teknologi yang sangat pesat perkembangannya. Karena dengan teknologi AR akan dapat membuat segala hal yang abstrak atau virtual bisa terlihat nyata atau real.

Seiring berjalannya waktu, Augmented Reality berkembang sangat pesat sehingga memungkinkan pengembangan aplikasi ini di berbagai bidang, termasuk

promosi dan periklanan. Salah satu media cetak yang bisa digunakan Untuk melakukan promosi dan dapat digabungkan menggunakan teknologi Augmented Reality berupa brosur.

Dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality untuk media brosur, maka dapat menjadi inovasi yang baru pada brosur, sehingga media brosur dapat lebih Inovatif, menarik, dan jangkauan penerima informasi lebih luas, lengkap, jelas, dan cepat dibandingkan dengan menggunakan brosur biasa. Brosur yang menggunakan Augmented Reality juga bisa memberikan Inovasi kepada pengembang dan pengalaman baru kepada pelanggan saat menggunakan brosur Perumahan Permata Mutiara Maja.

Penulis menarik kesimpulan, maka dalam skripsi ini penulis menetapkan judul “PENERAPAN *AUGMENTED REALITY* UNTUK PROMOSI PROPRTI PERUMAHAN BERBASIS ANDROID”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana penerapan Augmented Reality pada media promosi di Perumahan Permata Mutiara Maja?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar topik penelitian, serta agar penelitian lebih terarah, maka ditentukan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Menampilkan Perumahan Permata Mutiara Maja Tipe Lavender 72/27, Magnolia 72/36, The New Iviory 60/30, Lotus 60/27.
2. Objek yang dihasilkan berupa objek bangunan 3D.

3. Aplikasi yang digunakan berbasis android.
4. SDK yang digunakan untuk *augmented reality* adalah MAXST SDK

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Menerapkan Augmented Reality sebagai Media Promosi pada Perumahan Permata Mutiara Maja.

1.5. Manfaat Penelitian

Selain mempunyai tujuan yang ingin diraih, setelah terwujudnya pembuatan aplikasi, diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif bagi penulis, Perusahaan, dan akademis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat akademis, dapat dijadikan sumber referensi bagi mahasiswa yang ingin menggunakan Augmented Reality.
2. Manfaat bagi penulis, mengetahui Perancangan dan Implementasi *Augmented Reality*.
3. Manfaat bagi Perusahaan:
 - Adapun kegunaan praktis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu diharapkan dapat digunakan untuk media promosi bagi perusahaan.
 - Memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi perumahan ke calon pembeli
 - Memperluas jangkauan informasi yang dapat diperoleh calon pembeli
 - Memberikan kelengkapan dan ketepatan informasi perumahan ke calon pembeli

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini disusun dalam 5 bab untuk mengarahkan pembaca dalam memahami materi yang disajikan dan memperoleh gambaran secara menyeluruh dari masing-masing bab terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang penjelasan konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk menunjang dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian baik dari dunia usaha.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai penerapan dan perancangan dari *Augmented Reality* pada perumahan permata Mutiara maja. Bab ini juga berisi pemodelan dan simulasi metode dengan mengisi *variable input* yang sudah dibuat sebelumnya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat hasil – hasil dari dari penelitian dan pembahasan dari sistem yang sudah dibuat atau disusun pada

bab sebelumnya. Berisi hasil screenshot dari aplikasi dan pengujian sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dibuat dan juga saran untuk penelitian lanjutan.

