BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

(Toyib & Ansyori, 2017) Rumah merupakan tempat berlindung dan istirahat serta tempat berkumpulnya keluarga. Tidak peduli apakah mereka termasuk dalam kelompok kaya (kelas menengah ke atas) atau mereka yang termasuk dalam kelompok miskin (kelas menengah bawah) tentu membutuhkan tempat tinggal untuk hidupnya. Dan tentu saja orang menginginkan rumah yang nyaman, dari segi lingkungan, bentuk, desain dan ukuran .

Orang umumnya ingin ditempatkan secara ideal untuk kenyamanan, Seperti di pegunungan atau di pedesaan di mana selalu indah. Untuk melihat lokasi rumah kadang konsumen tidak sempat karena kesibukan, kebanyakan orang super sibuk, apalagi letak rumah jauh dari lokasi konsumen Dan juga karena rumah dipamerkan dalam katalog tidak memiliki tampilan detail dan nyata.

Griya Arsitek Studio Kudus adalah perusahaan arsitek rumah yang berlokasi di kawasan perkotaan Kudus Desa Janggalan, Kecamatan Kota, sebagai pengembang yang bekerja keras untuk mendukung layanan, peralatan teknologi informasi. Layanan arsitek meliputi perencanaan layanan ini menggunakan komputer, printer, laptop, pencitraan, dan lain-lain. Dan segala hal yang berkaitan dengan penerapan teknologi *augmented reality* pada aplikasi berbasis android.

Persaingan yang ketat dalam dunia bisnis menyebabkan banyak perusahaan perusahaan berlomba-lomba dalam ,merumuskan strategi penjualan yang kreatif dan inovasi meintegrasikan teknologi ke dalam pemasaran telah menjadi salah satu solusi menarik bagi para profesional bisnis. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam strategi.

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi semakin pesat seiring dengan perkembangan 3D yang populer di masyarakat khususnya pada *augmented reality*. Saat ini, penggunaan *augmented reality* telah merambah ke banyak aspek kehidupan dan diperkirakan akan mengalami perkembangan besar. hal ini dikarenakan penggunaan *augmented reality* sangat menarik dan membantu untuk menggunakannya saat melakukan sesuatu, seperti mengirimkan presentasi *desain* atau memproyeksikan 3D dalam sebuah *game*.

Perkembangan bisnis properti di Indonesia semakin meningkat setiap tahunnya, dan banyak *developer* arsitek di Indonesia yang belum menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) sebagai media pemasaran untuk mempromosikan produknya dan rata-rata masih menggunakan *brosur*. Selain menggunakan *brosur* banyak pengembang telah membuat aplikasi pemasaran rumah berbasis Android.

Meskipun penelitian tentang katalog rumah menggunakan *augmented reality* bukanlah hal baru, namun beberapa penelitian serupa telah dilakukan sebelumnya. terkonsentrasi pada deteksi penanda untuk menampilkan model 3D yang keduanya menggunakan spidol atau *brosur* khusus yang digunakan sebagai spidol. Selain konsentrasi penanda deteksi Ada beberapa *fitur* yang ditambahkan seperti menampilkan paket rumah baik *formulir* 2D dan 3D berdasarkan studi kasus yang diambil.

Saat ini ada banyak teknologi *agumented reality* di berbagai bidang, salah satunya dikembangkan untuk digunakan sebagai produk dari promosi produk. Di era *modern* ini hampir semua perusahaan mempromosikan produknya melalui katalog namun dengan adanya era *modern* ini tentunya orang bosan melihat produk perusahaan saya hanya dengan menampilkan gambar. Lalu bagaimana jika katalog produk kami membawanya ke dunia *virtual reality*. Dengan inovasi baru, katalog produk ini akan divisualisasikan ke dalam 3D melalui aplikasi *Unity*.

untuk menampilkan gambar nyata dan memberikan antusiasme positif bagi calon pembeli. Berdasarkan deskripsi latar belakang masalah, analisis masalah menggunakan media sederhana dan menarik untuk memasarkan produk arsitek di CV Griya Studio Arsitek kudus melalui katalog menggunakan *augmented reality* adalah tahap awal yang andal sehingga konsumen akan lebih tertarik melihat dan memesan produk ini. Selain menjadi media untuk pemasaran produk. Sebenamya aplikasi dalam bentuk *smartphone* ini memiliki potensi bagi konsumen yang jelas tahu detail produk.

Meskipun penulis akan membuat aplikasi berjudul "Penerapan teknologi *Augmented Reality* pada aplikasi katalog rumah pada CV Griya Studio Arsitek kudus" Diharapkan dengan aplikasi ini dapat menyederhanakan dan mengklarifikasi desain rumah yang nantinya akan dipesan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi katalog rumah berbasis android menggunakan media *augmented reality*?
2. Bagaimana aplikasi ini membantu konsumen memilih atau memesan produk dengan aplikasi katalog ini?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam lingkup masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya menampilkan data dalam bentuk tampilan objek 3D, deskripsi video yang disesuaikan dengan gambar asli.
2. Menggunakan Metode *Marker* dalam *objek* memasukkan *objek* sehingga memerlukan semacam brosur atau katalog yang telah dicetak oleh penanda.
3. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada perangkat seluler seperti *smartphone* dan *tablet* dengan sistem operasi Android minimum dan versi maksimum Jelly Bean (Android 4.1)

1.4. Tujuan

Sesuai dengan deskripsi yang diajukan di latar belakang, tujuan yang ingin dicapai adalah tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi katalog yang menggunakan *augmented reality*, membuatnya lebih mudah bagi CV Griya Studio arsitek kudus dalam mempromosikan produk yang dijual di bawah teknologi, karena konsumen mendapat gambar visualisasi produk rumah yang dijual atau akan dipesan.

1.5. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini disusun terdiri menurut 5 bab yg masing-masing bab membahas secara singkat beberapa hal misalnya uraian berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai pendahuluan yg berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah,tujuan, & sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab membahas mengenai teori yang berhubungan dengan komponen komponen penyusunan skripsi mencakup aplikasi yang digunakan & koding pada aplikasi.

BAB III METODOLOGI

Bab ini membahas mengenai tentang metode pembuatan aplikasi, dan juga cara kerja aplikasi yang sudah dibuat.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis dan perancangan aplikasi yang telah dibuat secara keseluruhan.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan & saran hasil dari penelitian.