

Bab 1 Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Promosi merupakan bagian dari rangkaian kegiatan pemasaran, dan aktivitas promosi adalah bagaimana cara mengkomunikasikan suatu pesan (produk) kepada publik. Aktivitas tersebut meliputi sejumlah aspek yang terkait dengan produk. Hal ini memberi penjelasan dan meyakinkan calon pembeli mengenai barang dan jasa dengan tujuan untuk memperoleh perhatian, mendidik, mengingatkan dan meyakinkan calon pembeli [1].

Aktivitas promosi memiliki peranan penting untuk meningkatkan ketertarikan calon pembeli dengan produk yang dijual. Dalam melakukan aktivitas tersebut, ada beberapa unsur bauran promosi yang terdiri atas lima perangkat utama, yaitu: Periklanan (*Advertising*), Penjualan pribadi (*Personal Selling*), Publisitas (*Publicity*), Promosi penjualan (*Sales Promotion*) dan Pemasaran langsung (*Direct Marketing*) [2].

Dari kelima unsur bauran promosi tersebut beberapa metodenya sudah diterapkan untuk mempromosikan produk diberbagai bidang, contohnya yaitu pada bidang Industri *Property* dan *Real Estate*.

Salah satu perusahaan bidang *Property* dan *Real Estate* yang telah menggunakan beberapa metode tersebut adalah Podomoro Park dari PT Agung Podomoro Land. Perusahaan ini didirikan oleh Bapak Anton Haliman pada tanggal 30 Juli 2004 dan mulai beroperasi secara komersial pada tahun 2004.

Berdasarkan diskusi serta pengamatan yang telah dilakukan, kami menemukan suatu masalah pada bidang pemasaran di perusahaan properti PT Agung Podomoro Land perumahan Podomoro Park. Pihak PT Agung Podomoro Land masih menggunakan media promosi berupa brosur, maket, digital marketing via *website* atau *social media* dan lebih mengandalkan kinerja sales marketing untuk mencapai target penjualan.

Informasi yang disampaikan melalui brosur berisi tentang nama, *type*, alamat yang dilengkapi dengan denah lokasi, spesifikasi interior dan eksterior, fasilitas, promo, serta *contact person* yang

bisa dihubungi. Informasi yang ada pada brosur dikemas dalam bentuk gambar dan tulisan. Meskipun informasi yang disampaikan sudah memenuhi keingintahuan calon pembeli, tetapi masih belum mewakili keingintahuannya tentang informasi bentuk keseluruhan eksterior dan interior rumah, karena pada brosur hanya menampilkan *angle* atau sudut pandang gambar pada bagian depan rumah untuk eksterior dan sudut pandang atas untuk interior, tidak memperlihatkan dari banyak sudut pandang.

Inovasi teknologi *Augmented Reality* atau biasa disingkat dengan AR berbasis aplikasi, ditampilkan dengan desain grafis, dan juga disertai informasi lengkap yang ada pada brosur sebagai sarana promosi perumahan Podomoro Park.

Teknologi AR dapat menampilkan eksterior dan interior rumah dengan banyak sudut pandang. Maka dari itu informasi yang disampaikan akan mudah diterima oleh calon pembeli. Melalui aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan calon pembeli untuk mengetahui informasi yang ada pada brosur dan juga diharapkan bisa meningkatkan grafik penjualan rumah di perusahaan properti PT Agung Podomoro Land khususnya perumahan Podomoro Park.

Pada tahap pembangunan aplikasi berbasis *Augmented Reality* ini, mendapatkan tugas sebagai desainer objek 3 dimensi dan hasil desainnya akan diimplementasikan ke dalam sebuah aplikasi.

Berdasarkan latar belakang diatas, mengajukan judul proyek akhir yang berjudul “Pembangunan Desain 3D Pada Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Perumahan Podomoro Park”.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah Proyek Akhir ini berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara agar calon pembeli bisa melihat informasi bentuk keseluruhan eksterior dan interior rumah dari banyak sudut pandang?
2. Bagaimana cara memudahkan *user* (pengguna) dalam mempermudah informasi yang di dapat dari aplikasi *Augmented Reality*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penulisan Proyek Akhir ini berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah aplikasi berbasis *Augmented Reality* untuk menyampaikan informasi bentuk keseluruhan eksterior dan interior rumah.
2. Membangun desain visual objek 3 dimensi yang diimplementasikan kedalam aplikasi *Augmented Reality*.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Agar penelitian ini lebih terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dirancang dan dibangun khusus untuk digunakan dalam mempromosikan perumahan Podomoro Park.
2. Tampilan dan fungsionalitas aplikasi dibuat sesuai dengan permintaan klien yang tertulis dalam dokumen Aplikasi *Requirement Specification* (SRS) yang sudah ditandatangani (terlampir).
3. Sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan aplikasi adalah OS *Android* minimal versi 6.0 *Marshmallow*.
4. Aplikasi dapat diunduh melalui tautan <http://tiny.cc/podomoroAR>

1.5 Metodologi Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), dimana sistem ini dibagi dengan 6 tahap, yaitu:

1. *Concept* (Pengonsepan)

Merupakan tahap menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan penggunaan aplikasi berpengaruh pada perancangan desain 3 dimensi yang akan diimplementasikan kedalam aplikasi *Augmented Reality*. Pada tahap ini, dilakukan pengonsepan antara lain untuk :

- a. Menentukan siapa saja pengguna aplikasi *Augmented Reality*.
- b. Menentukan kebutuhan pengguna berdasarkan proses pembentukan *experience* atau pengalaman pengguna.
- c. Menentukan kebutuhan informasi dan konten yang akan ditampilkan pada aplikasi.
- d. Menentukan tampilan penggunaan warna, bentuk, dan material pada objek 3D aplikasi.

2. *Design* (Perancangan)

pada multimedia merupakan tahap dimana spesifikasi dibuat yang berisi beberapa aspek diantaranya arsitektur aplikasi, gaya, tampilan, dan kebutuhan meterial/bahan untuk aplikasi yang akan dibuat [3]. Perancangan desain objek 3 dimensi antara lain sebagai berikut:

- a. Perancangan desain objek 3D exterior, mencakup rumah, mobil, manusia, pohon, dll.
- b. Perancangan desain objek 3D interior, mencakup tempat tidur, sofa, tv, dll.
- c. Perancangan desain material warna.

Software yang akan digunakan antara lain, blender, sketchUP, dan unity.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

merupakan tahap pengumpulan bahan yang diperlukan untuk membuat program. Bahan-bahan tersebut antara lain, gambar *façade* setiap tipe rumah, gambar denah setiap tipe rumah, sebagai referensi. Tahap ini dikerjakan secara *parallel* dengan tahap *assembly*. Namun, dalam beberapa kasus dikerjakan secara *linear*.

4. *Assembly* (Pembuatan)

merupakan tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain 3 dimensi. *Software* yang digunakan untuk membuat desain 3 dimensi pada setiap objek adalah Blender 2.8, untuk beberapa kasus menggunakan SketchUP , seperti objek rumah, Sedangkan untuk mengimplementasikan desain 3 dimensi kedalam aplikasi AR adalah Unity 3D.

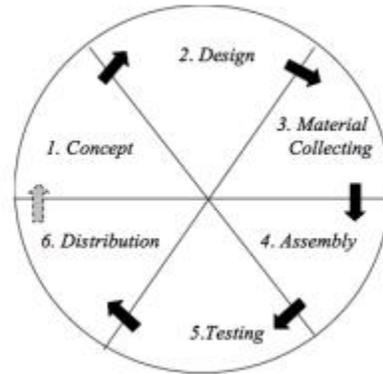
5. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap *assembly* (pembuatan) dengan menjalankan aplikasi dan dilihat oleh pihak Podomoro Park serta menceklis tabel pengujian guna menjelaskan bahwa tampilan desain dan fungsionalitas sudah berjalan sesuai dengan permintaan perusahaan.

6. *Distribution* (Pendistribusian)

Pada tahap ini aplikasi yang sudah jadi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan dan akan disebar atau didistribusikan. Tahap ini sepenuhnya merupakan kebijakan pihak Podomoro Park Bandung. Tahap ini juga bisa disebut sebagai tahap evaluasi untuk pengembangan produk

yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik



Gambar 1.1 Model MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

Langkah-langkah di atas dilakukan berdasarkan metode *prototype* model yang dapat alurnya dapat dilihat pada gambar 1.1.

1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan

Table 1.1 Rencana Jadwal Pengerjaan

NO	Kegiatan	Jadwal Pengerjaan															
		Desember 2019				Januari 2020				Februari 2020				Maret 2020			
		Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survey dan Analisis																
+--+ - ++++ 2	Perancangan dan Desain																
3	Implementasi																
4	Pengujian																

Timeline Pengerjaan Aplikasi dimulai dari minggu ke-2 dalam bulan Januari 2020.