

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Promosi dilakukan tidak lain adalah untuk mengenalkan sebuah produk atau jasa kepada banyak orang dengan jangkauan yang luas, saat ini semua pihak tengah bersaing dengan menghasilkan promosi-promosi yang keren , informatif , mudah di pahami dan yang jelas menarik. Hampir semua kegiatan promosi saat ini sudah dapat dilakukan dengan bantuan teknologi, dan salah satu teknologi yang sedang populer yaitu *Augmented Reality*.

Augmented Reality (AR) merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya baik 2D maupun 3D ke dalam lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. (Roedavan, 2014).

Saat ini, teknologi augmented reality (AR) dapat diimplementasikan pada perangkat mobile. Perangkat mobile adalah media yang menjanjikan bagi aplikasi augmented reality (AR) karena sifatnya yang mudah dibawa dan lazim ditemukan. Augmented reality (AR) dapat diimplementasikan pada perangkat mobile yang memiliki GPS, kamera, akselerometer, dan kompas. Kombinasi dari sensor – sensor tersebut dapat digunakan untuk menambahkan informasi berupa label maupun objek virtual dari objek yang ditangkap kamera.

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 dapat digunakan dalam melakukan promosi yang dapat digabungkan dengan teknologi Augmented Reality yaitu brosur.

Perumahan Newcastle adalah salah satu perumahan ternama yang ada di jambi, dan sampai saat ini perumahan Newcastle telah banyak menggunakan berbagai cara dan berbagai media dalam melakukan promosi atau menyampaikan informasi kepada masyarakat dan salah satunya adalah dengan menggunakan media brosur. Namun sampai saat ini brosur yang digunakan masih menggunakan brosur kertas.

Media brosur berupa kertas sudah menjadi hal biasa dalam dunia promosi , tidak ada menarik-menariknya, namun akan menjadi tidak biasa dan menjadi menarik apabila brosur kertas tersebut di gabungkan dengan teknologi yang bernama Augmented Reality.

Dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality media brosur tersebut bisa menjadi lebih interaktif dan lebih menarik dalam menyampaikan informasi, sehingga dapat lebih menarik minat masyarakat.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik melakukan penelitian yang ditulis dalam bentuk skripsi dengan judul **“Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Pada Perumahan Newcastle Jambi Berbasis Android”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka Penulis dapat merumuskan rumusan masalah dari pembahasan tersebut, yaitu :

1. Bagaimana cara merancang Augmented Reality sebagai sarana media promosi pada perumahan Newcastle Jambi berbasis Android ?
2. Bagaimana menampilkan 3D gedung perumahan Newcastle Jambi di atas marker.

1.3 BATASAN MASALAH

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

1. Aplikasi ini akan di bangun dalam ruang lingkup sistem operasi mobile smartphone yaitu Android.
2. Menampilkan gedung 3D Perumahan Newcastle Jambi secara virtual dengan menggunakan Augmented Reality.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu : Untuk membuat Augmented Reality yang menarik, sebagai sarana media promosi pada Perumahan Newcastle Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu :

1. Sebagai media promosi untuk mengenalkan perumahan Newcastle Jambi secara interaktif berbasis Augmented Reality.
2. Menampilkan informasi secara interaktif sehingga dapat menarik minat para customer.
3. Memperkenalkan teknologi Augmented Reality kepada pengguna.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai informasi untuk menyusun aplikasi *Augmented Reality*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode-metode yang digunakan dan alat bantu (tools) yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* yang akan di bangun.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan layout atau tampilan, rancangan input, rancangan algoritma program dari aplikasi yang akan dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang telah dibuat sebelumnya, pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun, dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.