

# Bab 1 Pendahuluan

## 1.1 Latar Belakang

Penjualan di bidang perumahan pada era sekarang ini meningkat pesat karena kenaikan penduduk yang sangat pesat juga sehingga membutuhkan lahan tempat tinggal yang lebih luas dalam pembangunannya tersebut. Bank Indonesia (BI) melaporkan dalam survei Indeks Harga Properti Residensial (IHPR) kuartal 2019, penjualan properti residensial mengalami kenaikan sampai 23,77 persen dibandingkan tahun sebelumnya yang mengalami penerunan hingga -5,78 persen pada tahun naik secara tahunan sebesar 10,55 persen [1] Pengembang perumahan saling bersaing untuk menarik perhatian konsumen yang sedang mencari tempat tinggal yang terjangkau dan nyaman, seperti perumahan Nagrak Hills [2].

Perumahan Nagrak Hills menawarkan hunian asri nuansa perbukitan yang ada di kota Sukabumi tepatnya di jalan raya nagrak (Cisarua-Sukabumi). Terdapat 194 unit berupa rumah subsidi maupun komersil dan ruko, metode promosi iklan yang masih dipakai yaitu langsung menyebarkan brosur, spanduk, dan poster. Pada era sekarang ini mulai banyak bermunculan media iklan dengan teknologi digital yang mengalami perkembangan, inovasi dan kreativitas yang menyebabkan teknologi itu berkembang [3].

Teknologi berbasis *Augmented Reality* adalah salah satu inovasi media iklan digital yang baru, dapat membantu memasarkan suatu produk yang dimiliki oleh suatu perusahaan. Dengan menggunakan media promosi yang sekarang jarang dimiliki oleh perumahan lain yaitu media promosi dengan *Augmented Reality* teknologi yang menggabungkan antara konten digital yang dibuat oleh komputer dalam bentuk 2D atau 3D ke dalam dunia nyata 3D [4].

Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa masih perlu ada inovasi baru dalam bidang pemasaran properti yang perlu ditinjau lebih karena media promosi sangatlah penting dalam meningkatkan ketertarikan konsumen untuk mengetahui lebih mengenai produk rumah yang dipasarkan di dalam perusahaan properti tersebut.

Pengembangan aplikasi ini nantinya akan dirancang dengan *software* yaitu *Unity*, dan *Adobe Illustrator*. *Adobe Illustrator* untuk membuat desain tampilan 2D yang akan dijadikan sebagai tampilan *user interface* pada aplikasi Nagrak Hills yang akan dikonversi kedalam *Unity*. Dengan adanya aplikasi AR Nagrak Hills dengan tampilan desain yang menarik dan informatif,

akan sangat membantu bagi user untuk memilih produk yang akan ditawarkan didalam aplikasi tersebut,

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun *user interface Augmented Reality* pada aplikasi Nagrak hills

## **1.3 Tujuan**

Proyek akhir ini bertujuan untuk merancang dan membuat aplikasi media pemasaran properti yang dapat menampilkan *user interface* yang baik dan menarik perhatian *user* sehingga konsumen menyukai tampilan aplikasi *Augmented Reality* Nagrak Hills.

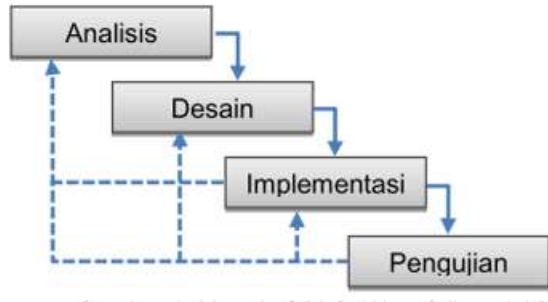
## **1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir**

Pada sub bab ini dipaparkan hal-hal yang menjadi ruang lingkup proyek akhir, misalkan: batasan-batasan pengerjaan proyek akhir. Misal:

1. Tersedia satu buah *smartphone Android*
2. Versi *Android* minimal yang digunakan adalah *Android Nougat*
3. Aplikasi didistribusikan dan dipasang tidak melalui *Play Store*
4. Memiliki *space* memori minimal 500 MB
5. Prosesor *smartphone* minimal *dual core*

## **1.5 Metodologi Pengerjaan**

Penelitian bertujuan mengembangkan sebuah media promosi dalam bidang properti yang lebih menarik dengan menggunakan *Augmented Reality* dengan memanfaatkan fitur kamera pada di *smartphone*. Dan penelitian ini menggunakan *Software Development Life Cycle* (SDLC)



Gambar 1.1 Alur Kerja Metodologi Modified Waterfall

Langkah-langkah di atas dilakukan berdasarkan metode *modified waterfall* yang dapat alurnya dapat dilihat pada gambar 1.1

## 1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan

Dalam pembuatan Aplikasi Nagrak Hills ini, adapun rencan waktu pelaksanaan yang telah disusun:

Table 1.1 Rencana jadwal pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan											
		April 2020				Mei 2020				Juni 2020			
		m1	m2	m3	m4	m1	m2	m3	m4	m1	m2	m3	m4
1	Analisis kebutuhan pengguna	Yellow	Yellow	Yellow									
3	Perancangan solusi			Red	Red								
4	Desain				Brown	Brown	Brown						
5	Implementasi					Blue	Blue	Blue	Blue	Blue			
6	Pengujian								Green	Green			
8	Pembuatan laporan						Purple	Purple	Purple	Purple	Purple	Purple	Purple