

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perumahan adalah sebuah lingkungan yang terdiri dari kumpulan unit-unit rumah tinggal dimana dimungkinkan terjadinya interaksi sosial diantara penghuninya, Jumlah rumah dan kelompok perumahan ini tidak tertentu, dapat terdiri dari dua atau tiga rumah atau dapat juga sampai ratusan rumah. Bentuknya pun tidak terbatas hanya pada bangunan satu lantai saja, yang berderet secara horizontal, melainkan dapat juga merupakan bangunan bertingkat yaitu merupakan rumah susun. Perumahan biasanya dibangun oleh sebuah perusahaan kontraktor , dimana perusahaan tersebut bertanggung jawab dalam proses pembangunan dan pengembangan komplek perumahan tersebut .

Perumahan Griya Antasari Permai merupakan sebuah komplek perumahan yang berada di Bandar Lampung, adapun jenis rumah yang ditawarkan yaitu rumah dengan tipe 45, dengan luas tanah 84 m² dan luas bangunan 45 m². Pemasaran Perumahan Griya Antasari Permai dilakukan dengan cara penyebaran katalog dan brosur atau menampilkan miniatur rumah/maket pada saat pameran. Media brosur yang dipakai saat ini hanya menampilkan rumah dalam bentuk foto untuk memberikan gambaran kepada para calon pembeli, sehingga mereka tidak dapat melihat bentuk rumah yang ditawarkan dari berbagai sudut. Melalui cara-cara tersebut pembeli memperoleh gambaran mengenai bangunan, namun di sisi lain cara tersebut juga memungkinkan pembeli memiliki gambaran yang berbeda dengan bangunan tersebut.

Permasalahan tersebut dapat ditangani dengan teknik visualisasi tiga dimensi. Teknik tersebut dapat menjadi nilai tambah dalam pemasaran. Teknologi yang digunakan adalah *virtual tour*. *Virtual tour* merupakan bagian dari *Virtual reality* (VR) bentuknya seperti panorama yang sedang populer saat ini. Teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan *tour* dari satu tempat ke tempat lain.

Konsep *virtual tour* yang diterapkan adalah *walk-through* bukan melihat gambar dari satu titik *hotspot*. Konsep itu membuat pengguna dapat melihat visualisasi bentuk perumahan dan keadaan sekitarnya.

Virtual Tour berbasis 3D menyajikan kepada calon penghuni perumahan bentuk dan kondisi perumahan secara *virtual*. Sehingga dapat membantu calon penghuni perumahan melihat keadaan Perumahan Griya Antasari Permai. Hal inilah yang membuat peneliti ingin membuat sebuah penelitian yang berjudul “**VIRTUAL TOUR BERBASIS 3D PERUMAHAN GRIYA ANTASARI PERMAI BANDAR LAMPUNG**” Aplikasi ini diharapkan dapat membantu calon penghuni perumahan melihat dan mengetahui bentuk hunian yang akan ditempati. Sehingga dengan visualisasi 3 Dimensi yang jelas bisa membantu meningkatkan minat beli konsumen terhadap Perumahan Griya Antasari Permai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti hendak membangun sebuah penelitian ilmiah tentang *Virtual Tour* Perumahan Griya Antasari Permai Berbasis Android, adapun rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun *Virtual Tour* Pemasaran Perumahan Griya Antasari Permai berbasis *android* ?
2. Bagaimana memanfaatkan media *android* untuk mengenalkan dan mempromosikan perumahan ke dalam suatu objek multimedia secara interaktif dan efisien ?
3. Bagaimana membuat konsumen melihat kondisi Perumahan Griya Antasari Permai secara *visual 3D* melalui teknologi *android* ?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas tentang Perumahan Griya Antasari Permai
2. Aplikasi ini hanya dioperasikan di perangkat *android* dengan beberapa tombol yang diperlukan.

3. *Virtual Tour* hanya mencakup bentuk perumahan dan kondisi sekitar Perumahan Griya Antasari Permai.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi *Virtual Tour* Berbasis 3D pemasaran Perumahan Griya Antasari Permai berbasis android.
2. Menerapkan *Virtual Tour* tersebut kedalam aplikasi dengan menggunakan *platform android*.
3. Menyajikan gambaran Perumahan Griya Antasari Permai sebagai media pemasaran guna meningkatkan minat beli konsumen terhadap perumahan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan informasi dalam bentuk aplikasi *virtual tour* berbasis *android* sebagai media pemasaran Perumahan Griya Antasari Permai.
2. Mempermudah konsumen untuk mengetahui bentuk Perumahan Griya Antasari Permai secara mendalam dengan adanya aplikasi ini.
3. Dapat menjadi panduan interaktif sehingga konsumen mengetahui bentuk perumahan dengan jelas dengan visualisasi 3D berbasis android

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini terdapat 5 (lima) bab dengan sistematika masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang menjadi dasar pembahasan masalah.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode pengumpulan data, prosedur penelitian dan metode analisis yang dipergunakan sebagai pendekatan penyelesaian permasalahan yang terjadi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil rancangan sistem yang di implementasikan dalam sebuah aplikasi.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**