

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini berkembang dengan sangat pesat dapat dilihat hampir di segala bidang saat ini. Hampir semua bidang saat ini menggunakan teknologi informasi dengan menggunakan komputer. Dengan bantuan komputer dapat melakukan tugas yang kita inginkan dengan lebih presisi hingga mendekati yang kita inginkan salah satunya yaitu teknologi visualisasi 3 dimensi.

Teknologi Visualisasi 3D merupakan salah satu dari teknologi multimedia yang dapat memberikan gambaran secara visual kepada calon konsumen sebelum membeli atau mendirikan bangunan dalam wujud nyata, sebagai contoh apabila ada perusahaan properti yang menawarkan rumah idaman dengan berbagai tipe maka akan lebih mudah apabila rumah tersebut juga dapat ditampilkan secara visual 3D yang dapat dilihat dari berbagai sisinya.

Peminat properti biasanya mendapatkan informasi langsung melalui perorangan, media internet dan pamflet. Masalah yang terjadi yaitu peminat properti belum dapat melihat secara visualisasi 3D dari berbagai sudut perspektif yang diinginkan, peminat properti hanya dapat melihat dari gambar-gambar ataupun video yang sudah dibuat dari penjual properti tanpa bisa menjelajahi seluruh bagian ruangan tersebut dengan leluasa.

Dengan kemajuan pesat teknologi informasi, dunia kini dijejali dengan inovasi yang memukau terutama dalam ranah visualisasi 3D. Dalam industri properti, teknologi visualisasi 3D saat ini menjadi hal yang penting agar peminat properti dapat langsung menemukan desain dan tipe yang diinginkan dalam memiliki rumah idaman, selain itu juga memungkinkan calon pembeli untuk merasakan visual sebuah rumah seolah-olah telah berada di dalamnya. Dengan teknologi visualisasi 3D dapat menghemat waktu yang biasanya dipergunakan untuk meninjau langsung ataupun hanya sekedar ingin melihat-lihat oleh peminat properti. Visualisasi 3D akan memberikan pengalaman yang lebih kaya dan memuaskan. Dengan demikian,

teknologi visualisasi 3D tidak hanya membuka jalan bagi inovasi lebih lanjut, tetapi juga membawa pengalaman yang lebih mendalam bagi para peminat properti.

Berdasarkan latar belakang, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan permasalahan tersebut untuk mempermudah penyampaian informasi dan membuat **“PERANCANGAN PLATFORM DIGITAL DESAIN RUMAH 3D BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE ADDIE”**.

1.2. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membuat platform digital untuk desain rumah 3D untuk disajikan kepada customer dalam perancangan platform digital desain rumah 3D berbasis mobile ?
2. Bagaimana penerapan visualisasi desain rumah 3D berbasis mobile ?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam penelitian ini memiliki batasan-batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan di Perumahan Labuhan Ratu Residence.
2. Pemanfaatan visualisasi ini dibuat untuk siapa saja yang ingin menawarkan dan memasarkan tipe perumahan sederhana ataupun elite dalam bentuk 3D.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi visualisasi desain rumah 3D agar pengguna melihat hasil rancangan desain rumah bentuk 3D menjadi lebih atraktif.
2. Memberikan informasi tentang bentuk rumah 3D dari berbagai sudut pandang dalam bentuk visualisasi 3D.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan pengguna untuk melihat hasil rancangan rumah dalam bentuk 3 dimensi menggunakan *smartphone*.
2. Menampilkan hasil desain rumah 3D secara interaktif dan terlihat nyata.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

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

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini memuat mengenai teori-teori relevan yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini berisi metode-metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dari penelitian dan pembahasan yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan juga memberikan gambaran tentang desain animasi.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi suatu rangkuman dari keseluruhan hasil penelitian. Selain itu, penulis juga memberikan saran yang berguna untuk perkembangan aplikasi kedepannya bagi penelitian berikutnya.