

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan yang sangat pesat telah terjadi saat ini pada dunia teknologi informasi. Telah banyak teknologi-teknologi baru yang bermunculan. Pengembangan khususnya pada bidang teknologi informasi dan riset teknologi terus-menerus berkembang tanpa henti. Perkembangan teknologi informasi yang ada telah membuat manfaat yang sangat besar bagi manusia dalam mempermudah penunjang kehidupan manusia hampir disegala aspek kehidupan.

Perkembangan bisnis properti di Indonesia telah meningkat secara signifikan selama satu dekade terakhir. Kebutuhan akan rumah sebagai tempat tinggal semakin meningkat sebagai akibat dari perkembangan perekonomian Indonesia saat ini. Banyaknya perkembangan dan pembangunan hunian untuk masyarakat merupakan salah satu tanda yang dapat dilihat. Bahkan keinginan akan tempat tinggal, atau tempat berteduh, telah berkembang menjadi kebutuhan yang mendasar. (Oktavianingrum, 2016).

Properti syariah merupakan salah satu model bisnis yang di dalamnya tidak terkait dengan riba. Transaksi dilakukan tanpa melibatkan pihak ke tiga atau pihak perbankan. Transaksi dilakukan secara langsung antara pembeli dengan pengembang. Properti syariah memiliki skema pembiayaan yang tidak memakai sistem bunga melainkan bagi hasil dan transaksinya mengutamakan akad atau perjanjian pada transaksinya (Fauzi, 2020).

Islamic Grand Village merupakan salah satu properti syariah yang berlokasi di Parung Bogor. *Islamic Grand Village* berdiri pada tahun 2018 dan sampai sekarang masih dalam tahap pembangunan dan pengembangan karena berkonsep Syariah. Penjualan properti pada *Islamic Grand Village* bergantung dari para marketing dan acara-acara tertentu seperti pameran marketing galeri di suatu tempat. Pihak developer *Islamic grand Village* seringkali mengikuti pameran marketing galeri properti akan tetapi, pihak developer tidak memiliki sebuah maket yang biasanya dibutuhkan untuk membuat pembeli menjadi tertarik saat pameran marketing galeri. Hal tersebut dikarenakan biaya pembuatan dan perawatan sebuah

maket yang mahal dan selain itu, maket juga memiliki mobilitas yang rendah seperti banyaknya bagian partisi maket yang harus dibongkar dan disusun ulang saat ingin dipindahkan dan ada juga bagian maket yang rentan rusak ketika dipindah-pindahkan.

Dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* maka dapat menggantikan peran maket properti yang memiliki biaya pembuatan dan perawatan yang mahal dan mobilitas yang rendah. Selain itu, teknologi *Augmented Reality* akan menjadi nilai lebih dan pelanggan akan menjadi lebih interaktif dibandingkan dengan menggunakan maket pada umumnya.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka pada penelitian ini akan dilakukan penelitian pembuatan aplikasi *Augmented Reality* (AR) sebagai pengganti maket dari Islamic Grand Village. Aplikasi *Augmented Reality* juga dapat menampilkan model desain 3D yang ditambahkan dengan animasi sederhana pada objek 3D yang dapat dilakukan oleh pengguna aplikasi. Oleh karena itu, membangun sistem aplikasi untuk memenuhi kebutuhan penjualan properti Syariah menuju era moderen dengan membuat aplikasi model *Augmented Reality*.

1.2. Rumusan Masalah

Mengenai rumusan masalah di atas dapat disimpulkan beberapa masalah berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebagai berikut:

- a. Bagaimana implementasi *Augmented Reality* pada model penjualan properti syariah?
- b. Apakah aplikasi *Augmented Reality* dapat dijadikan sebagai pengganti maket?

1.3. Batasan Masalah

- a. Objek penelitian hanya mencakup pada salah satu developer properti syariah yaitu *Islamic Grand Village*.
- b. Hanya menggunakan tipe model properti yang telah disediakan oleh developer *Islamic Grand Village*.
- c. Aplikasi *Augmented Reality* hanya dapat dijalankan pada perangkat Android.

1.4. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengimplementasikan aplikasi *Augmented Reality* pada model penjualan properti syariah.
- b. Untuk menjadikan aplikasi *Augmented Reality* sebagai pengganti maket.

1.5. Manfaat Penelitian

Membangun aplikasi berupa model *Augmented Reality* (AR) diharapkan dapat menggantikan peran dari maket yang memiliki banyak kekurangan seperti mahalnya biaya pembuatan dan perawatan pada maket dan mobilitas yang rendah karena banyaknya partisi yang harus di bongkar-pasang saat ingin dipindahkan. Aplikasi *Augmented Reality* dapat memunculkan objek 3D hanya dengan mengarahkan kamera ke arah gambar target yang sudah disiapkan. Oleh karena itu, marketing yang ditugaskan untuk mengikuti pameran marketing galeri cukup dengan membawa gambar target yang dapat diletakan di dalam brosur ataupun banner properti.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan penelitian ini bagi penulis dan pembaca, penulis telah membaginya menjadi beberapa bab. Setiap bab dibagi menjadi beberapa subbagian yang masing-masing menjelaskan bab sebelumnya. Di bawah ini adalah gambaran sistematis tentang bagaimana mempersiapkan tugas akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat uraian tentang latar belakang penelitian, masalah penelitian, ruang lingkup, tujuan, dan manfaat, serta keluaran sistem penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Literatur tentang berbagai pendekatan penelitian dijelaskan dalam bab ini. Terutama metode-metode yang berkaitan dengan *Augmented Reality* (AR), manfaat menggunakan *Augmented Reality* (AR) saat memberikan informasi berupa data atau objek 3D.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tahapan penelitian, metode pengumpulan data, topik penelitian, metode pengambilan sampel, metode penelitian, dan metode analisis data yang telah diperoleh.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menunjukkan semua hasil dan analisis selama pembuatan tugas akhir dan menjelaskan bagaimana menggunakan proses analisis.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dari kemajuan proyek terbaru ini disajikan dalam bab ini, bersama dengan saran untuk pekerjaan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA