

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang ada di dalam *website* kini telah berkembang sangat pesat. Konten-konten yang ada pun tidak lagi monoton tetapi menjadi lebih interaktif dengan melibatkan pengunjung *website* tersebut. Adapun salah satu konten yang kini sudah dapat kita masukkan dalam sebuah *website* adalah konten 3D, penggunaan objek 3D dan panorama 360 derajat dapat lebih memberikan gambaran jelas kepada pengguna. Dengan menggunakan *plug-in* tertentu, *user* dapat menikmati konten 3D tanpa perlu mengunduhnya terlebih dahulu melainkan langsung dalam *website* tersebut.

Dengan teknologi *website* tersebut, *user* dapat lebih leluasa dan melihat objek menjadi lebih realistis dibandingkan dengan konten yang hanya berupa objek gambar atau foto. Dengan teknologi ini tentunya akan sangat memungkinkan untuk membangun *website* dengan konten-konten seperti untuk pemasaran, *game*, promosi, iklan maupun virtualisasi pembelajaran yang semuanya dilakukan langsung dari halaman *website* tanpa perlu mengunduh program 2

dan berbagai proses lainnya. Pada penelitian ini, penulis menerapkan konten 3 dimensi pada *website* pemasaran rumah dan interiornya. Pemasaran rumah baru adalah rumah yang dibeli dari pengembang dan para pengembang sudah memasarkan perumahan sebelum rumah tersebut dibangun dan dokumen pendukungnya diselesaikan. Agar rumah yang dipromosikan dapat lebih bersifat interaktif dengan pengunjung *website* maka rumah yang dipromosikan tidak disajikan dalam bentuk gambar dua dimensi namun mencoba membangun dunia tiga dimensi yang dapat berjalan pada internet. Aplikasi *virtual modeling* 3D berbasis *web* ini digunakan untuk melihat secara nyata produk yang akan dijual pada *web* pemasaran rumah dan interiornya. Aplikasi ini menggunakan *software* Blender untuk membuat objek 3D, VRML (*Virtual Reality Modeling Language*) untuk memodelkan objek 3D ke dunia virtual, dan untuk interaksi *user* dengan dunia virtual menggunakan *plug-in* Cosmo Player untuk *browser*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dirumuskan suatu masalah, yakni bagaimana merancang suatu aplikasi *Virtual Modeling* 3D berbasis *website* dengan studi kasus *website* 3

pemasaran rumah dan interiornya menggunakan pemodelan virtual objek 3 dimensi.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasannya sehingga tujuan dapat tercapai maka ada beberapa batasan masalah, yaitu sebagai berikut

- a. Media gambar pada *website* digunakan sebagai *link* menuju pemodelan produk menggunakan objek 3 dimensi.
- b. File yang diakses oleh *user* untuk berinteraksi dengan objek visualisasi rumah adalah *file* dengan format *.wrl*.
- c. Tidak membahas secara mendalam perancangan dan pembuatan *website*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

- a. Menerapkan *virtual reality* pada *web* pemasaran, sebagai media periklanan produk yang lebih baik, menarik dan interaktif.
- b. Mempermudah dalam visualisasi rumah dan interiornya kepada calon pembeli sehingga lebih memantapkan calon pembeli sebelum memutuskan untuk membeli

c. Sebagai pembandingan penggunaan objek 3D dengan gambar atau foto pada *web* pemasaran, sehingga terlihat nilai lebih dari *website* yang menggunakan *virtual modeling* 3D sebagai inovasi baru dalam periklanan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai alternatif lain dan pengembangan untuk pengusaha-pengusaha yang akan dan telah memasarkan produknya secara *online* dan independen agar dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan mengurangi tingkat kekecewaan pelanggan terhadap produk-produk yang di jual di internet.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis dengan urutan sebagai berikut **Bab I** **Pendahuluan** Memuat latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.