

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Hasil Yang Di Harapkan.....	2
1.4 Lokasi Dan Waktu Pelaksanaan.....	2
II. KEADAAN UMUM PERUSAHAAN.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Profil Singkat CitraGrand Senyur City.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Visi dan Misi.....	Error! Bookmark not defined.
III. HASIL PRAKTIK KERJA LAPANG.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Kegiatan Praktik Kerja Lapang.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Alat dan Bahan.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Prosedur Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Hasil dan Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
IV. KESIMPULAN DAN SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	3
LAMPIRAN.....	4

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Lembar Unit Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL)... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 . Tahapan pengembangan multimedia . **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. Use case Aplikasi..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. Activity Diagram **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. Tampilan Menu Utama..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 5. Tampilan Pindai Kamera **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 6. Tampilan Cara Penggunaan Aplikasi .. **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 7. Tampilan Informasi Perusahaan **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 8. Rumah Caspia **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 9. Rumah Elwood..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 10. Rumah Maple..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Properti Ruang Tamu.....	4
Lampiran 2. Properti Dapur Luar.....	4
Lampiran 3. Properti Kamar	5
Lampiran 4. Properti Meja Makan	5
Lampiran 5. Properti Kamar	6
Lampiran 6. Properti Meja Makan	6

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini produk promosi mulai berkembang pesat seperti halnya bisnis perumahan yang pada saat ini masih menggunakan media brosur untuk pemasarannya, seperti pada perumahan CitraGrand Senyur. Pada pemasaran perumahannya CitraGrand Senyur masih menggunakan brosur untuk memasarkannya, sehingga konsumen atau pembeli hanya bisa melihat bentuk rumahnya dalam bentuk gambar tidak bisa melihat secara detail sampai ke dalam ruangnya.

Menurut Sidik Dkk (2017) Pemasaran adalah sebuah proses yang melibatkan setiap aspek bisnis, mulai dari mendisain produk, menentukan harga, dan mendapatkan umpan balik dari pelanggan. Pemasaran merupakan ujung tombak perusahaan. Dalam dunia persaingan yang semakin ketat, perusahaan dituntut agar tetap bertahan hidup dan berkembang.

Promosi perumahan umumnya menggunakan kertas brosur, di mana pelanggan yang membaca kertas tersebut akan melihat gambar rumah atau *type* rumah dan hanya membawa pulang kertas brosur yang dimiliki, pelanggan hanya bisa melihat rumah itu dengan gambar 2D dan tidak bisa melihat setiap sudut yang ada pada rumah tersebut, dan pelanggan akan mencari atau melihat ke internet, menonton youtube atau melihat iklan yang ada di spanduk atau melihat langsung ke lokasi rumah yang ingin dibeli untuk melihat setiap sudut rumah (Raynol, 2020). Maka dalam hal ini pelanggan tentu membutuhkan aplikasi agar dapat membantu melihat tampilan visual dalam bentuk 3D dan juga membantu mereka melihat *type* rumah secara informatif yang langsung terdapat dalam aplikasi, dengan itu ada teknologi yang dapat digunakan yang bernama *Augmented Reality*. (Raynol, 2020)

Dengan teknologi *Augmented Reality*, brosur biasa yang digunakan sebagai media promosi dapat dijadikan media promosi yang lebih interaktif (Hidayat, 2015). Kombinasi sistem *Augmented Reality* dengan media cetak (brosur) dan *mobile android* akan memberikan nilai lebih dibandingkan dengan sesuatu yang hanya dicetak saja atau konten digital saja (Hidayat, 2015). Dengan sistem

tersebut brosur perumahan CitraGrand Senyur yang berbentuk gambar atau 2 dimensi akan ditampilkan menjadi 3 dimensi melalui perangkat *mobile android*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas maka pada Pengembangan ini dibangun *Augmented Reality* untuk memudahkan memudahkan para pelanggan untuk melihat rumah yang mereka inginkan.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan Aplikasi ini di antaranya adalah:

1. Membangun media promosi dengan tahapan multimedia.
2. Menambah ilmu pengetahuan dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama PKL.

1.3 Hasil Yang Di Harapkan

Adapun hasil yang diharapkan dalam pembuatan video ini di antaranya adalah:

1. Membantu pihak internal Citra Grand Senyur City Samarinda dalam mengatasi permasalahan media promosi
2. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman selaku generasi yang terdidik untuk siap terjun langsung di masyarakat khususnya di lingkungan kerja
3. Mahasiswa diharapkan dapat lebih mengerti apa saja yang dilaksanakan serta melaksanakan tugas yang diberikan dilapangan.

1.4 Lokasi Dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan pada Citra Grand Senyur City Samarinda yang beralamat di Jl. Moeis Hasan Ruko Avenue blok AC 20-22 Kota Samarinda Kalimantan Timur. Waktu Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan selama 2 (dua) bulan. Terhitung sejak tanggal 01 Maret s.d 30 April 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, T. (2015). Aplikasi Mobile Android untuk Pemasaran Perumahan Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality pada PT . Alifa Citra Mulia. *Aplikasi Mobile Android Untuk Pemasaran Perumahan Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Pada PT. Alifa Citra Mulia*, 1, 8. <http://jurnal.stmik-amik-riau.ac.id/index.php/satin/article/view/12/pdf>
- Raynol, H. R. (2020). *SKRIPSI PENERAPAN IMAGE BASED TRACKING AUGMENTED REALITY PADA BROSUR PROMOSI SEPEDA MOTOR HONDA MATIC DI PT . TUNAS DWIPA MATRA SKRIPSI PENERAPAN IMAGE BASED TRACKING AUGMENTED REALITY PADA BROSUR PROMOSI SEPEDA MOTOR HONDA MATIC DI PT . TUNAS DWIPA MATRA.*
- Sidik, A., Sutarman, & Marlenih. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Citra Raya. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Citra Raya*, 7(1), 56–65. <http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/129>

LAMPIRAN



Lampiran 1. Properti Ruang Tamu



Lampiran 2. Properti Dapur Luar



Lampiran 3. Properti Kamar



Lampiran 4. Properti Meja Makan



Lampiran 5. Properti Kamar



Lampiran 6. Properti Meja Makan