

PENGUNAAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY UNTUK PROMOSI PENJUALAN APARTEMEN BERBASIS ANDROID

¹ **Maulana Ardhiansyah**, ^{2**} **Helmi Nopendra**

Teknik Informatika Universitas Pamulang (UNPAM)
Jl.Surya Kencana No.1 Pamulang, Tangerang Selatan-Indonesia
E-mail: *maulana1402@gmail.com*

Abstrak – Pada bidang pemasaran dan periklanan di apartemen saat ini cenderung menampilkan gambar 2D dalam menyampaikan informasi kepada pengguna. Pada penelitian ini penulis akan memasukkan teknologi VR ke dalam media penjualan apartemen sehingga calon pembeli dapat merasakan seolah-olah mereka berada pada apartemen tersebut dan melihat apartemen dari berbagai sudut. Virtual Reality (VR) adalah lingkungan tiruan yang diciptakan dengan perangkat keras dan perangkat lunak komputer dan disajikan kepada pemakai sehingga pemakai tersebut merasakan seperti berada di lingkungan nyata[1]. Dari pembuatan teknologi VR ini pihak pemasaran apartemen telah memiliki media pemasaran yang menarik dan dapat membuat calon pembeli yang awalnya tidak tertarik menjadi tertarik untuk menanyakan lebih dalam tentang apartemen tersebut, serta teknologi ini juga membantu calon pembeli untuk dapat melihat design apartemen yang dipasarkan menggunakan smartphone berbasis android.

Kata Kunci - Virtual Reality, Promosi, Apartemen.

I. PENDAHULUAN

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia apartemen adalah suatu tempat tinggal (terdiri atas kamar duduk, kamar tidur, kamar mandi, dapur, dsb) yang berada pada satu lantai bangunan bertingkat; rumah flat; rumah pangsa atau bangunan bertingkat yang terbagi dalam beberapa tempat tinggal[2].

Dalam memasarkan Apartemen seperti yang dilakukan oleh tim *marketing developer* Aldebaran terhadap pemasaran apartemen di wilayah BSD City yaitu Roseville Soho & Suite, mereka memiliki berbagai cara, di antaranya adalah dengan memberikan brosur yang menyediakan denah ruang dalam bentuk 2D kepada setiap konsumen yang datang ke bagian pemasaran, di bagi-bagikan pada saat pameran di mall, dan dengan pemasangan spanduk. Akan tetapi pihak *developer* apartemen tersebut (Aldebaran) masih memiliki kendala dalam memasarkan apartemen antara lain banyaknya calon pembeli yang kurang menanggapi /memperhatikan *marketing* pada saat menawarkan apartemen, kurang percayanya calon pembeli dengan brosur yang ditawarkan oleh tim *marketing* karena calon pembeli belum bisa melihat desain secara nyata/3D dan calon pembeli akan lebih yakin jika melihat design secara nyata.

Maka dari itu penulis ingin membuat program aplikasi promosi penjualan apartemen dengan pemanfaatan *Virtual*

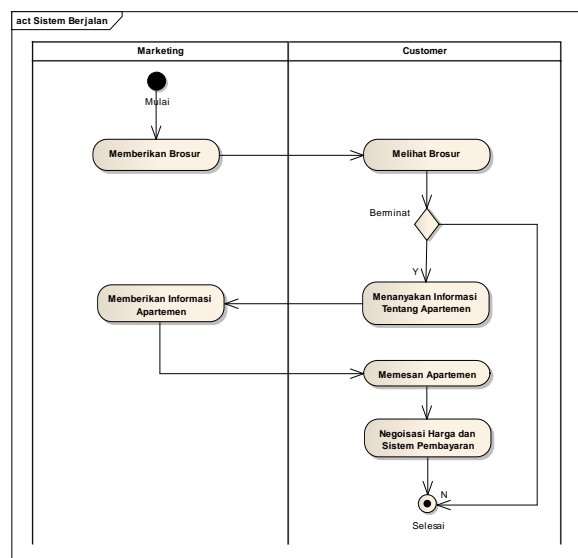
Reality pada sistem Android untuk dijadikan sebagai media alternatif lain yang dapat membantu untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai apartemen tersebut. Aplikasi ini menggunakan aplikasi permodelan 3 dimensi Google Sketchup dan aplikasi perancangan Unity 3D dengan *library* Google VR.

II. METODE PENELITIAN

2.1 Analisa Sistem Yang Berjalan

Analisa sistem yang berjalan saat ini pada PT Aldebaran khususnya kegiatan yang dilakukan tim *marketing* Apartemen Roseville Soho & Suite dalam melakukan promosi, dan penjualan unit apartemen yaitu dengan cara membuka stan/pameran di beberapa pusat perbelanjaan (*mall*) antara lain di *mall living world* Alam Sutra dan Giant Bumi Serpong Damai.

Dalam melakukan promosi dan penjualan unit Apartemen Roseville Soho & Suite di pusat perbelanjaan/pameran tim *marketing* menawarkan apartemen tersebut dengan membagikan brosur kepada pengunjung yang berada di pusat perbelanjaan/pameran tersebut, kemudian beberapa calon pembeli mengambil dan melihat brosur yang dibagikan oleh tim *marketing* apartemen, apabila pelanggan bersedia membeli maka pelanggan akan melakukan pemesanan apartemen dan dilanjutkan dengan proses pembayaran/ memberikan uang muka sebagai tanda jadi.



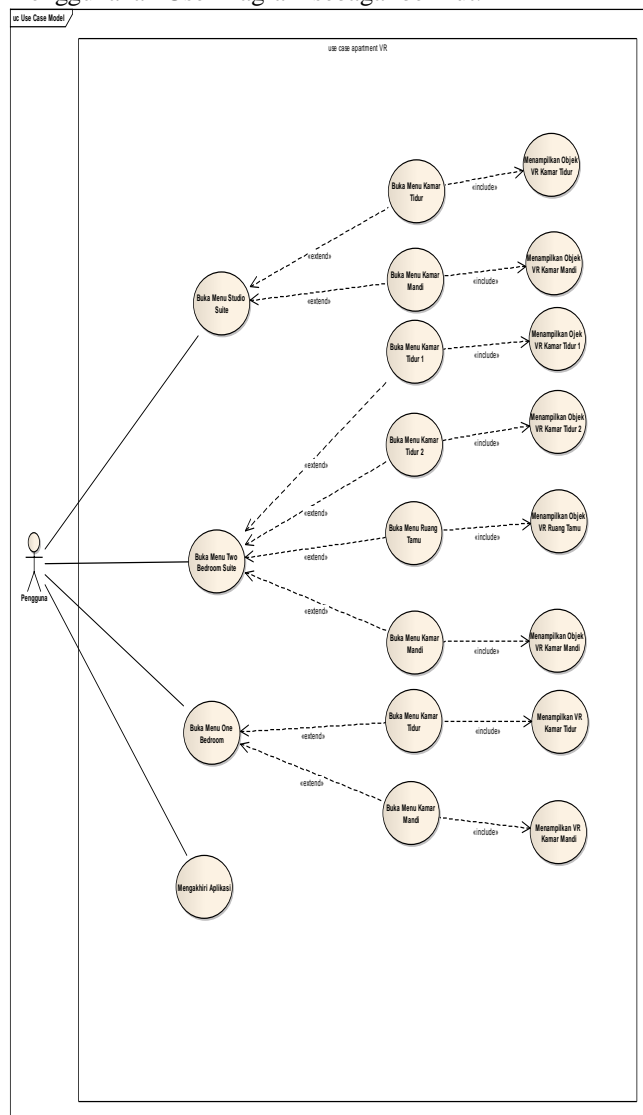
Gambar 2.1. Activity Diagram Proses Promosi Apartemen

2.2 Rancangan Sistem

Dalam melakukan promosi dan penjualan unit Apartemen Roseville Soho & Suite di pusat perbelanjaan/pameran tim *marketing* menawarkan apartemen tersebut dengan membagikan brosur kepada pengunjung yang berada di pusat perbelanjaan/pameran tersebut, kemudian beberapa calon pembeli mengambil dan melihat brosur yang dibagikan oleh tim *marketing* apartemen, apabila pelanggan bersedia membeli maka pelanggan akan melakukan pemesanan apartemen dan dilanjutkan dengan proses pembayaran /memberikan uang muka sebagai tanda jadi.

Selain dipusat perbelanjaan/pameran tim *marketing* apartemen juga memiliki kantor pemasaran yang berlokasi di BSD Square Sunburst CBD, Lot 1.1, BSD City. Promosi dilakukan sejak hak perijinan untuk pembangunan dikeluarkan dan apartemen masih dalam tahap pembangunan maka dari itu *customer* harus melakukan pemesanan terlebih dahulu.

Dalam memodelkan proses yang terjadi pada rancangan *Virtual Reality* brosur penjualan apartemen menggunakan Google VR, maka akan digambarkan menggunakan Use Diagram sebagai berikut:



Gambar 2.2. Use Case Aplikasi Virtual Reality

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, dengan menekankan apa yang diperbuat sistem dan bagaimana sistem berjalan [3].

2.3 Implementasi

Dari hasil rancangan *system* dan rancangan layar yang di implementasikan pada aplikasi Virtual Reality maka tampilan yang di hasilkan sebagai berikut:

1. Tampilan Menu Utama

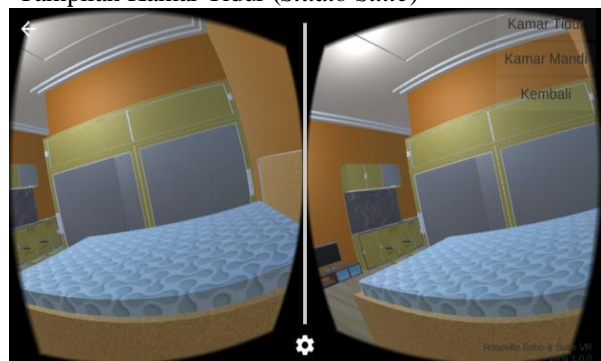


Gambar 2.3. Menu Utama

Pada menu utama ini terdapat 3 menu yang berupa tombol:

- Menu *One Bedroom Suite*, menu ini digunakan untuk menampilkan menu-menu yang menunjukkan ruangan yang ada pada tipe *One Bedroom Suite*.
- Menu *Two Bedroom Suite*, menu ini digunakan untuk menampilkan menu-menu yang menunjukkan ruangan yang ada pada tipe *Two Bedroom Suite*.
- Menu *Studio Suite*, menu ini digunakan untuk menampilkan menu-menu yang menunjukkan ruangan yang ada pada tipe *Studio Suite*.
- Menu *Keluar*, menu ini digunakan untuk keluar dari aplikasi.

2. Tampilan Kamar Tidur (Studio Suite)



Gambar 2.4. Kamar Tidur Studio Suite

Halaman menu Kamar Tidur ini bertujuan untuk memperlihatkan ruang kamar tidur apartemen tipe *studio suite*. Pada halaman ini selain terdapat menu kamar tidur

masih ada menu yang lain yaitu menu kamar mandi, dan keluar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pemasaran pada apartemen Roseville menggunakan media berupa brosur yang dibagikan pada pameran, mall, dan pusat perbelanjaan lainnya. Proses pemasaran dilakukan agar pelanggan tertarik dan dapat mengetahui informasi tentang apartemen. Upaya pemasaran harus dilakukan dengan semenarik mungkin agar pelanggan berminat terhadap apartemen yang dipasarkan. Media brosur merupakan media yang cukup jelas dari segi informasi tentang lokasi dan penjelasan tentang apartemen. Akan tetapi untuk gambaran tentang macam jenis ruang apartemen tersebut hanya ditampilkan dalam bentuk 2D berupa gambar desain ruang apartemen sehingga informasi tentang bagaimana desain ruang apartemen kurang jelas. Selain itu juga banyak pihak pemasaran yang menggunakan media brosur sehingga pelanggan kurang tertarik pada media pemasaran tersebut.

Akan lebih menarik apabila pelanggan dapat melihat desain ruangan lebih jelas, dari berbagai sudut sehingga informasi yang pelanggan dapat juga lebih banyak. Melalui desain 3D pelanggan dapat melihat gambaran desain ruang apartemen dengan lebih jelas. Dengan bantuan teknologi Virtual Reality dapat dibangun aplikasi yang menggambarkan ruang apartemen dalam bentuk 3D, tidak hanya itu pelanggan juga bisa merasakan seolah-olah mereka berada di dalam ruangan tersebut.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa, perancangan, dan implementasi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pihak developer apartemen Roseville yaitu Aldebaran sudah memiliki teknologi baru dalam memasarkan apartemennya yaitu dengan menerapkan teknologi *Virtual Reality*.
2. Pihak developer dapat menampilkan visualisasi permodelan desain ruang masing-masing tipe apartemen berbentuk 3 dimensi sehingga menjadi lebih interaktif dan menarik dalam memasarkan apartemen.

Pihak pemasaran maupun pelanggan bisa memvisualisasikan permodelan 3 dimensi dengan teknologi *Virtual Reality* pada desain ruang apartemen *Roseville Soho & Suite* melalui Android karena aplikasi visualisasi desain ruang apartemen 3 dimensi ini telah dibuat dalam basis Android.

V. SARAN

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan perangkat lunak ini antara lain:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut perangkat lunak ini dapat dikembangkan dengan menambahkan *database* agar dapat menyimpan banyak tipe apartemen bagi pengembang/developer yang memiliki skala lebih besar
2. Untuk pengembangan lebih lanjut agar tampilan design apartemen pada perangkat lunak ini lebih menarik/lebih

nyata dapat dikembangkan dengan menggunakan *software* pengembang lain selain Sketchup 2016, yaitu blender/3DMAX.

3. Untuk pengembangan lebih lanjut, perangkat lunak ini dapat dikembangkan dengan menambahkan beberapa *design* khususnya *design* dengan tipe 2 lantai agar semua tipe apartemen yang di pasarkan dapat di *Visualisasikan* dengan teknologi *Virtual Reality*.
4. Untuk pengembangan lebih lanjut agar tampilan design apartemen pada perangkat lunak ini lebih menarik/lebih nyata dapat dikembangkan dengan melakukan render menggunakan *software* Lumion.
5. Untuk pengembangan lebih lanjut pengembang dapat menggunakan *software* selain Unity yaitu, Android Studio, Android NDK, Xamarin, Appinventor, dan Coudit Mobile.
6. Untuk pengembangan lebih lanjut perangkat lunak ini dapat melakukan pergerakan sesuai dengan yang di inginkan pengguna dengan menggunakan *controller*, agar si pengguna lebih bisa melihat secara *detail* sudut-sudut yang ada pada ruangan.

REFERENSI

- [1] Suyanto, M. MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- [2] Republik Indonesia. 1985. *Undang-Undang No. 16 Tahun 1985 tentang Rumah Susun*. Lembaran Negara RI Tahun 1985, No. 75. Sekretariat Negara. Jakarta.
- [3] Dewanto, Joko I.. (2004). *System Development Life Cycle Dengan Beberapa Pendekatan*.
- [4] U.Asfari, B. Setiawan, dan N. A. Sani. (2012, September). Pembuatan Aplikasi Tata Ruang Tiga Dimensi Gedung Serba Guna Menggunakan Teknologi Virtual Reality.