

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi dan meningkatnya kebutuhan manusia akan komputer, manusia berusaha mempermudah interaksinya dengan komputer. Berbagai teknologi terus dikembangkan untuk mencapai hal tersebut.

Teknologi *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang akan menempatkan suatu gambar virtual dari grafis komputer pada dunia nyata atau dengan kata lain merupakan penggabungan antara dunia nyata dengan dunia virtual yang merupakan sebuah terobosan baru dalam dunia multimedia. Dengan menggunakan teknologi ini diharapkan dapat memudahkan interaksi *user* dengan komputer.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada sub bab 1.1, maka dapat diajukan permasalahan yaitu bagaimana menampilkan simulasi perancangan interior ruangan ke lingkungan *user* untuk mempermudah interaksi *user* dengan komputer?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi perancangan interior ruangan menggunakan teknologi *augmented reality* yaitu mengimplementasikan teknologi *augmented reality* untuk menghasilkan aplikasi yang lebih memudahkan *user*.

1.4. Batasan Masalah

Pembuatan aplikasi perancangan interior ruangan menggunakan teknologi *augmented reality* mempunyai batasan masalah :

1. Aplikasi hanya dapat menampilkan *augmented reality* dari objek yang telah disediakan.

2. Tidak dapat melakukan penambahan objek interior.
3. Fitur *save* hanya dapat menyimpan sebanyak satu kali yaitu sketsa terakhir yang di simpan.
4. Fitur *load* hanya dapat memuat sketsa yang terakhir kali disimpan.
5. *Marker* yang ingin dicetak harus disimpan terlebih dahulu.
6. Objek 3D yang ditampilkan dalam bentuk *wireframe model*.
7. Aplikasi dapat menampilkan objek 3D dalam kondisi cahaya yang tepat.

1.5. Sistematika Pembahasan

Sistematika penyajian dari laporan ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penyajian dari laporan.

2. BAB II Dasar Teori

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung dalam pengembangan aplikasi .

3. BAB III Analisis dan Pemodelan

Bab ini berisi tentang analisa, perancangan, dan desain aplikasi perancangan interior ruangan .

4. BAB IV Perancangan dan Implementasi

Bab ini berisi tentang implementasi dari desain sistem menjelaskan bagian – bagian dan fungsi – fungsi utama yang ada dalam sistem tersebut.

5. BAB V Pengujian

Bab ini berisi tentang pengujian terhadap aplikasi.

6. BAB VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisis, desain, dan implementasi berdasarkan teori yang terkait dan saran terhadap pengembangan sistem di masa yang akan datang.