

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat, sehingga kehidupan manusia sudah banyak di bantu oleh berbagai mesin *vision*. Dalam bidang pengetahuan sudah banyak yang diintegrasikan ke dalam bentuk simulasi menggunakan mesin *vision* tersebut, *vision* tidak lagi hanya konsep yang sering sulit untuk divisualisasikan. Kekecewaan setelah pembelian mebel yang dikarenakan tidak sesuai dengan ekspektasi sering terjadi. Hal ini dikarenakan oleh tidak semua orang dapat memvisualisasikan estetika penempatan mebel dalam mendesain interior rumahnya, oleh karena itu dibutuhkan simulasi penempatan mebel dan desain interior secara *real time* sehingga dapat membantu manusia memvisualisasikan penempatan mebel sebelum melakukan pembelian.

Berdasarkan kenyataan tersebut dibuatlah *software* untuk membantu memvisualisasikan penempatan mebel dan desain interior dengan menggunakan teknologi *Instant Tracking Augmented Reality*. Grafik yang dihasilkan dirancang sedemikian rupa sehingga mudah untuk dilihat dan dipelajari. Cara kerja *software* ini adalah dengan menangkap keseluruhan *data* ruangan sebagai *marker* untuk *Augmented Reality*, lalu memakai *image processing* untuk menghasilkan grafik yang telah ditentukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Bagaimana membuat *software* simulasi penempatan mebel menggunakan teknologi *Instant Tracking Augmented Reality*?

1.3 Tujuan

Membuat *software* simulasi penempatan mebel menggunakan teknologi *Instant Tracking Augmented Reality*.

1.4 Pembatasan Masalah

1. Proses *Instant Tracking Recognition* masih dilakukan secara *Offline Recognition*.
2. *Software* baru bisa berjalan di *platform* Android.
3. Mebel yang dapat digunakan hanya yang sudah disediakan, *user* tidak dapat menambahkan mebelnya sendiri.
4. Ukuran *3D model* mebel tidak 100% sama dengan mebel aslinya.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisikan latar belakang penulis memilih topik ini dan tujuan dari pembuatan tugas akhir ini. Selain itu berisikan juga rumusan masalah serta batasan masalah dari topik ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis mengemukakan teori-teori yang telah penulis gunakan dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB III PERANCANGAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan bagaimana langkah-langkah dalam pembuatan *software Instant Tracking Augmented Reality* ini. Di dalamnya terdiri dari *flowchart*, pembuatan bidang *3D*, dan perancangan *software*.

BAB IV DATA PENGAMATAN

Pada bab pengujian ini berisikan hasil-hasil dari pengujian fungsi-fungsi dari objek-objek yang ada pada *software Instant Tracking Augmented Reality* ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini berisikan kesimpulan yang dapat penulis ambil dari pembuatan *software Instant Tracking Augmented Reality* ini, dan saran yang penulis anggap penting untuk pengembangan lebih lanjut dari *software Instant Tracking Augmented Reality* ini.

