

MUHAMMAD EKA WAHYU W, 18.240.0030

APLIKASI SIMULASI MODIFIKASI BENTUK PRODUK FURNITURE BERBASIS 3D INTERAKTIF PADA TOKO MEBEL SEMARANG, dibawah bimbingan Bapak Ichwan Kurniawan, S.Kom., M.Kom dan Rizqi Wijonarko S.Kom 59++xiii hal/49 Gambar/9 Tabel/9 Pustaka (2012-2020).

ABSTRAK

Media komunikasi visual pada saat ini sangat membantu dalam menunjang informasi dan komunikasi, namun seringkali media komunikasi visual yang disajikan kurang efektif. Melihat katalog furniture yang disajikan dalam bentuk media cetak mungkin sudah umum digunakan untuk menggambarkan produk furniture yang diartikan kepada konsumen. Oleh karena sebab itu, dalam perkembangan teknologi yang berjalan dengan begitu pesat di era teknologi informasi ini, perusahaan memanfaatkan teknologi modern sebagai strategi media promosi baru untuk memasarkan produknya dengan memanfaatkan teknologi animasi 3D. Saat ini sudah banyak berkembangnya teknologi 3D di berbagai bidang, salah satunya berkembang untuk digunakan sebagai media pemasaran atau penggambaran sebuah produk yang dapat berupa simulasi kegunaan sebuah benda. Di era modern ini seharusnya perusahaan sudah menggunakan teknologi 3D interaktif ini untuk menunjukkan kegunaan barang furnitur. Kendala yang dialami pada toko mebel Semarang ini masih ada kekurangan dalam mendisplay furniturnya karena barang harus pre order atau harus memesan terlebih dahulu selain itu dalam proses pemasaran produk masih menggunakan brosur, jadi pembeli tidak bisa mengetahui secara detail barang dan kegunaan barang yang mereka pesan dan juga kelemahan menggunakan brosur yaitu rentan dibuang, boros biaya percetakan, dan informasinya terbatas. Dengan inovasi baru ini maka akan membuat sebuah Aplikasi 3D untuk digunakan sebagai media pemasaran pada Toko Mebel Semarang agar memberikan antusias positif bagi pembeli karena dimudahkan untuk mendisplay atau menampilkan barang dengan jelas dan detail, selain itu media ini juga tidak mengeluarkan banyak biaya dan bisa dipakai dalam waktu yang panjang. Aplikasi ini akan berjalan dengan sistem operasi Android dan aplikasi ini berisi Animasi 3D furniture, informasi tentang furniture dan juga harga furniture. Aplikasi ini dirancang menggunakan metode pengembangan sistem MDLC yang terdiri dari 6 tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, testing dan distribusi. dalam tahap pengujian aplikasi menggunakan pengujian GUI dan UAT melalui serangkaian tahapan pengembangan dan pengujian tersebut maka telah dihasilkan Aplikasi Simulasi Modifikasi Bentuk Prodkt Furniture Berbasis 3D Interaktif Pada Toko Mebel Semarang sebagai media bantu promosi toko mebel Semarang.

Kata Kunci : Animasi 3D, Furniture, Aplikasi

MUHAMMAD EKA WAHYU W, 18.240.0030

APLIKASI SIMULASI MODIFIKASI BENTUK PRODUK FURNITURE BERBASIS 3D INTERAKTIF PADA TOKO MEBEL SEMARANG, dibawah bimbingan Bapak Ichwan Kurniawan, S.Kom., M.Kom dan Rizqi Wijonarko S.Kom 59++xiii hal/49 Gambar/9 Tabel/9 Pustaka (2012-2020).

ABSTRACT

Visual communication media at this time are very helpful in supporting information and communication, but often the visual communication media presented are less effective. Seeing furniture catalogs that are presented in the form of print media may be commonly used to describe furniture products that are offered to consumers. Therefore, in the development of technology that runs so rapidly in this information technology era, the company uses modern technology as a new promotional media strategy to market its products by utilizing 3D animation technology. Currently, there have been many developments in 3D technology in various fields, one of which has developed to be used as a marketing medium or depiction of a product that can be in the form of simulating the use of an object. In this modern era, companies should have used this interactive 3D technology to show the usefulness of their furniture items. The obstacle experienced at this Semarang furniture store is that there are still shortcomings in displaying the furniture because the goods must be pre- ordered or have to be ordered in advance, besides that in the product marketing process they still use brochures, so buyers cannot know in detail the goods and uses of the goods they ordered and also The disadvantages of using brochures are that they are prone to being discarded, wasteful printing costs, and limited information. With this new innovation, it will create a 3D application to be used as a marketing medium at the Semarang Furniture Store in order to provide positive enthusiasm for buyers because it is easier to display or display goods clearly and in detail, besides that this media also does not cost a lot and can be used in long time. This application will run on the Android operating system and this application contains 3D animation of furniture, information about furniture and also furniture prices. This application is designed using the Multimedia Development Life Cycle system development method which consists of 6 stages, namely concept, design, material collection, manufacture, testing and distribution. in the application testing stage using GUI and UAT testing through a series of development and testing stages, a 3D-Based Interactive Furniture Product Modification Simulation Application has been produced at the Semarang Furniture Store as a promotional media for the Semarang furniture store.

Kata Kunci : Animasi 3D, Furniture, Aplikasi