

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Penelitian yang sudah ada yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang sedang saya lakukan adalah sebagai berikut :

#### **Pembangunan Perangkat Lunak Pencarian Dan Pemasaran Iklan Property Dengan Memanfaatkan Layanan Sms Dan Email.**

Pada penelitian ini Mochamad Arief Darmawan ingin membangun sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mempermudah pencarian dan pemasaran iklan property. Karena dewasa ini kebutuhan perangkat lunak semakin meningkat. Terutama dibidang pemasaran. Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan layanan sms dan email untuk mempermudah penyebaran informasi yang berkaitan dengan promosi produk dan pencarian iklan.

#### **Pembangunan Aplikasi Katalog Penjualan Mobil Dengan Augmented Reality.**

Pada penelitian ini Michael Alvado membangun sebuah aplikasi katalog mobil yang memanfaatkan teknologi *augmented reality*. dengan memanfaatkan android yang dewasa ini amat sangat berkembang cepat, dan menggabungkannya dengan FlarToolkit yang mampu digunakan untuk membaca marker. Dimana saat *marker* tersebut dibaca maka akan ditransformasikan dan akan menampilkan model 3D dari kendaraan di atas marker yang tersedia seakan-akan pengguna memegang model 3D mobil tersebut. Seperti yangtelah diketahui sesuai dengan teory Augmented Reality. Dan peneliti menggunakan teknologi tersebut untuk katalog mobil, dengan harapan akan meningkatkan peminat konsumen dari perusahaan yang menggunakan program ini. Dan diharapkan akan meningkatkan pemasaran karena meningkatnya minat konsumen dalam membaca katalog yang interaktif ini.

**Pengembangan Perangkat Lunak Katalog Hewan Anjing Ras Populer Berbasis Multimedia.** Dalam penelitian ini penulis ingin membuat perangkat lunak untuk katalog hewan ras populer dan berbasis multimedia. Perangkat lunak yang dibuat oleh peneliti mengandung unsure-unsure multimedia seperti : video, gambar, suara, teks, dan animasi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan perangkat lunak pembantu sebagai berikut : Microsoft Visual basic .Net 2003, Macromedia Flash, dan SQL server 2000. Penulis bertujuan untuk membuat perangkat lunak yang menarik dan user friendly serta interaktif dengan menggunakan elemen-elemen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video).

**Pembangunan Aplikasi Web Belajar Mewarnai Untuk Anak Menggunakan Teknologi HTML5, CSS3, Javascript.** Dalam penelitian ini penulis ingin membuat aplikasi web yang mampu digunakan untuk berlatih belajar pengenalan warna dan mewarnai gambar pada anak. Dimana penulis menggunakan teknologi HTML5, CSS3, dan Javascript. Peneliti membuat sebuah halaman web yang interaktif dan mudah untuk dioperasikan oleh penggunanya dengan memanfaatkan Javascript untuk menganimasikan dan memberi fungsi-fungsi yang diperlukan dalam halaman web tersebut.

### **Kaon 3D Product**

Perusahaan Kaon melakukan sebuah inovasi dengan membuat katalog digital yang interaktif. Dimana katalog yang dibuat banyak berfokus dengan obyek 3 dimensi dari produk atau benda yang ada di katalog. Pembuatan aplikasi ini ditujukan untuk meningkatkan minat konsumen dalam mengakses dan melihat katalog dari produk yang ditawarkan. Dalam artikel yang di publikasikan oleh *Bussiness Wire* menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi Kaon 3D Product ini, berhasil mengurangi waktu pemasaran hingga 50% dan meningkatkan jumlah konsumen yang datang dan melihat katalog yang disajikan.