

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Martono, Triyono dan Septiani, (2018: 111), teknologi dan informasi pada saat ini semakin pesat dengan berbagai macam media pemanfaatan media promosi pada video profil tentu memberikan pengaruh tersendiri, contohnya pada tayangan iklan televisi maupun postingan dari jejaring media sosial, supaya iklan sampai ke penikmat maka dibutuhkan saranan media promosi yang jelas. Sedangkan menurut Sutrisno dan Ahmadi (2015: 25), di era teknologi sekarang ini multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah menyampaikan informasi dalam bentuk audio ataupun visual. Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik, salah satu penerapan multimedia adalah untuk memvisualisasikan video profil.

Semakin berkembangnya zaman semakin berkembang pula cara, waktu, serta konsep dan ide hingga media penyampaian informasinya. Mulai dari penyebaran informasi melalui mulut ke mulut yang memiliki area penyebaran yang tidak luas dan media digital seperti iklan yang memiliki waktu yang tidak terlalu lama, namun memiliki lokasi yang tepat serta ide dan konsep yang menarik dalam menyampaikan media promosi.

Video profil merupakan salah satu media yang efektif dalam mempropagandakan perusahaan, produk, hingga propaganda untuk potensi daerah. Dengan komunikasi melalui audio dan visual tentunya penyampaian propaganda atau promosi semakin efektif. Selain dikemas dalam format linier (dioperasikan melalui media *player* seperti VCD dan DVD) yang juga dapat di produksi melalui format CD interaksi dioperasikan melalui komputer. Menurut Sutrisno dan Ahmadi (2015: 26)

Menurut Sutrisno dan Ahmadi (2015: 26), video adalah sistem gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Terdapat dua macam video yaitu analog dan digital. Sedangkan menurut Mahmudi (2015: 19), video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronika mewakili gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi teknik saintifik produk dan keamanan. Kata video berasal dari kata latin

*saya lihat* istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari *videotape* dan juga perekam video dan pemutar video.

Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Luwu, kebanyakan masyarakat di wilayah Kecamatan Bua hanya mengenal nama sekolahnya saja, tapi tidak mengetahui keadaan sekolah itu seperti apa gambaran dan lingkungan sekolahnya. Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Luwu ini dalam menyebarkan sebuah informasi mengenai tentang profil sekolah dalam bentuk sebuah video masih belum ada, yang ada hanya *websiet* sekolah yang di dalamnya hanya ada informasi berupa informasi yang berbentuk teks dan gambar. Oleh karena itu dengan adanya *preview* 3D yang dibuat ini bisa membuat masyarakat mengetahui keadaan di sekolah tersebut, dan kemudian menambah minat siswa-siswi untuk bersekolah di Sekolah Menengah Atas 10 Luwu. Video profil berbasis 3D ini akan di tampilkan di *website* yang disediakan oleh pihak sekolah.

Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Luwu Kecamatan Bua Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan adalah sekolah negeri yang berdiri sejak tahun 2004, jumlah guru yang terdapat pada sekolah tersebut yaitu sebanyak 20 guru. Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Luwu Kecamatan Bua ini terjangkau dan berkualitas prima, modern, komprehensif, terbuka dan salah satu sekolah terfavorit di wilayah Bua. Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Luwu Kecamatan Bua Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan saat ini secara simultan selalu berusaha menjadi salah satu sekolah yang terdepan. Upaya-upaya pencapaian tertinggi selalu dilakukan. Dengan demikian Sekolah Menengah Atas 10 Luwu Kecamatan Bua Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan secara terus menerus melakukan peningkatan dan pengembangan, baik berupa fasilitas sistem pendukung maupun pembelajaran sekolah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka penulis berkeinginan untuk membuat sebuah video profil di sekolah tersebut, maka penulis dapat mengajukan sebuah judul penelitian “Pembuatan Video Profil pada Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Luwu Kecamatan Bua Kabupaten Luwu Berbasis 3D“.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah “Bagaimanakah Membuat Video Profil pada Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Kecamatan Bua Berbasis 3D?”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah

1. Memperkenalkan Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Kecamatan Bua kepada masyarakat lebih luas.
2. Untuk membantu dalam pembuatan video profil sekolah berbasis 3D (3 Dimensi) sebagai media iklan pada Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Kecamatan Bua.
3. Mendeskripsikan cara pembuatan Video Profil pada Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Kecamatan Bua Berbasis 3D.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berasarkan manfaat dalam penelitian ini yang berjudul pembuatan video profil pada sekolah menengah atas 10 Kecamatan Bua Kabupaten Luwu berbasis 3D, yang dibuat diharapkan dapat bermanfaat, diantaranya:

### **1. Bagi Akademik**

Diharapkan dari hasil penelitian ini akan memberikan suatu referensi yang berguna dalam perkembangan dunia akademik khususnya dalam penelitian yang akan datang. Dapat pula sumbangan pemikiran bagi perkembangan teknologi informasi dalam dunia ilmu pengetahuan.

### **2. Bagi Sekolah**

Memberikan kemudahan kepada pihak sekolah dalam melakukan peningkatan mutu. Dengan adanya video profil ini dapat digunakan sebagai media promosi yang lebih jelas dan juga dapat digunakan sebagai media informasi tentang keadaan atau situasi SMA Negeri 10 Bua melalui video profil.

### **3. Bagi Peneliti**

Dapat meningkatkan pengetahuan penelitian dalam melakukan penelitian dan mengukur tingkat kepetensi dan kemampuan peneliti dalam menerapkan

video profil pada Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Bua Kecamatan Bua Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep Dasar Pembuatan Video Profil**

##### **1. Video**

Menurut Sutrisno dan Ahmadi (2015: 26), video adalah sistem gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Terdapat dua macam video yaitu analog dan digital. Sedangkan menurut Mahmudi (2015: 19), video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronika mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi teknik saintifik produk dan keamanan. Kata video berasal dari kata latin *saya lihat* istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari *videotape* dan juga perekam video dan pemutar video.

Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah kognitif, efektif, dan psikomotrik. Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini. Karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pada ranah efektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotrik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut. Sipayung dan Darwin (2016:)

##### **2. Video Analog**

Menurut Sutrisno dan Ahmadi (2015: 26), video analog di bentuk dari detan sinyal elektrik (gelombang analog) yang di rekam oleh kamera dan dipancarluaskan melalui gelombang udara.

##### **3. Video Digital**

Menurut Sutrisno dan Ahmadi (2015: 26), video digital di bentuk dari sederatan sinyal digital yang berbentuk, yang menggambarkan titik sebagai nilai

rangkaian nilai minimum atau maksimum, nilai minimum berarti 0 dan nilai maksimum berarti 1.

#### **4. Video Profil**

Menurut Sutrisno dan Ahmadi (2015: 26), video profil merupakan salah satu media yang efektif dalam mempropagandakan perusahaan, produk, hingga propaganda untuk potensi daerah. Dengan komunikasi melalui audio dan visual tentunya penyampaian propaganda atau promosi semakin efektif. Selain dikemas dalam format linier (dioperasikan melalui media *player* seperti VCD dan DVD) yang juga dapat di produksi melalui format CD interaksi dioperasikan melalui komputer.

#### **5. Audio**

Menurut Munir (dalam Kausar, Sutiawan dan Rosalina, 2015:20), audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital, seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa untuk suara latar. Audio juga untuk menyampaikan pesan duka, sedih, senang, ketakutan dan sebagainya, disesuaikan situasi dan kondisi. Audio dalam multimedia dapat berbentuk narasi, lagu dan *sound effect*. Narasi biasanya ditampilkan berbarengan dengan teks atau foto untuk memperjelas informasi yang disampaikan.

Jenis-jenis format audio sbagai berikut:

- a. Type file = .aiff (*Audio Interchang File Format*)
- b. Type file = .au dan .snd
- c. Type file = .ra atau .rm (*Real Audio*)
- d. Type file = .mp3 (*MPEG Audio Layer 3*)
- e. Type file = .mov (*Quicktime Movie*)
- f. Type file = .swa (*Shockware Audio*)
- g. Type file = .asf (*Advance Streaming Format*)

#### **6. Sony Vegas**

Menurut Sutrisno dan Ahmadi (2015: 26), *sony vegas* adalah video *editing software* untuk memodifikasi, pemangkasan dan pemotongan vide dan file audio secara *real time*, maka anda membutuhkan *software* ini karena memungkinkan sebagai *editor cut based*. Anda dapat menerapkan efek khusus, transisi dan judul untuk masing-masing potongan dan *timeline* secara keseluruhan.

*Sony vegas pro* merupakan salah satu *software* yang terbaik dalam proses editing. *Sony vegas pro* memiliki interface pada panel yang langsung tampak pada layar dan fitur *drag and drop*. Dalam proses *editing*-nya, kita menggunakan *multiple monitor*, misalnya terdapat 2 monitor, monitor satu digunakan untuk editing, maka monitor lainnya dapat digunakan untuk *display* hasil video *editing*. Memiliki *interface* untuk *editing* lebih presisi dan mudah, cukup melakukan *drag and drop* tanpa harus menelusuri *file* untuk menyisipkan *file* gambar atau video. *Sony vegas pro* juga mendukung sistem *sound* 5.1 untuk *recording*, mix, dan lainnya. Rifai dan Irianto (dalam Hardiansyah dan Soepeno, 2017: 626)

### **7. 3D (3 Dimensi)**

3D atau 3 dimensi adalah sebuah objek atau ruang yang memiliki panjang, lebar dan tinggi yang memiliki bentuk. Konsep tiga dimensi menunjukkan sebuah objek atau ruang yang memiliki tiga dimensi geometris terdiri dari, kedalaman, lebar dan tinggi. Konsep tiga dimensi atau 3D menunjukkan sebuah objek atau ruang memiliki tiga dimensi geometris yang terdiri dari, kedalaman, lebar dan tinggi. Contoh tiga dimensi suatu objek/benda adalah bola, piramida atau benda spasial seperti kotak sepatu. Karakteristik 3D menacu pada tiga dimensi spasial, bahwa 3D menunjukkan suatu titik koordinat *Cartesian* X, Y dan Z. Nugroho dan Pramono (2017:86)

Penggunaan istilah 3D ini dapat digunakan di berbagai bidang dan sering dikatakan dengan hal-hal lain seperti spesifikasi kualitatif tambahan (misalnya grafis tiga dimensi, 3D video , film 3D, kacamata 3D dan suara 3D). Kemajuan dunia komputer grafik khususnya 3D telah berkembang dengan sangat pesat saat ini. Telah banyak kemudahan-kemudahan dan *feature-feature* baru yang dikeluarkan oleh pihak vendor dalam upaya untuk semakin memikat konsumen dengan produk mereka.

### **8. Google Sketchup**

Menurut Darmawan (dalam A'ini, 2019:3), *sketchup* merupakan sebuah program grafis yang diprofeksi oleh *google*. Program ini memberikan hasil utama yang berupa gambar sketsa grafik tiga dimensi. Perangkat lunak ini sangat tepat digunakan untuk membuat atau mendasin objek tiga dimensi dengan perbandingan panjang, lebar, maupun tinggi.

Menurut Zulianto (2019:336), *google sketchup* adalah program grafik 3D yang dikembangkan oleh *google* yang mengombinasikan seperangkat alat (*tools*) yang sederhana, namun sangat handal dalam desain grafis. Program grafis ini berhasil menjadi pendatang baru di dunia grafis 3D yang disegani dan mampu menyamai keunggulan berbagai perangkat lunak grafis.

Ada banyak kelebihan yang dimiliki oleh *google sketchup* dibandingkan dengan perangkat lunak grafis 3D lainnya.

- a. Intuitif, mudah digunakan, dan gratis bagi semua orang untuk menggunakannya.
- b. Dapat memodelkan segala sesuatu yang dapat diimajinasikan *sketchup* membuat pemudolen 3D menjadi menyenangkan
- c. Dapat memperoleh model-model secara *online* dan gratis (di *google 3D Warehouse*)

Selain berbagai kelebihan yang dimiliki, *google sketchup* juga masih memiliki beberapa kekurangan, seperti. Hanya dapat digunakan pada beberapa *operating system* tertentu, yakni:

- a. *Windows*: XP, *vista* dan 7
- b. *Mac OS X* (10.5+)

*Google sketchup 8 pro* masih berada dalam tahap pengembangan dan masih ada beberapa *bug* di dalamnya.

- a. *Google Sketchup Tools, Components* dan *Materials*

Beberapa *tools* yang terdapat di *google sketchup* dan umum digunakan. *Tools-tools* tersebut antara lain:





Gambar 1. Tools sketchup  
Sumber: Zulianto (2019:337)

Terdapat banyak pilihan warna dan tekstur, seperti motif kayu, motif logam, motif air, motif karpet, motif batubata, motif jalanan aspal, dan lain sebagainya *google sketchup* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk memodelkan objek 2D maupun 3D.

## 9. CorelDraw X7

*Coreldraw* adalah sebuah *drawing software* yang sangat populer. Sebuah *software* yang serba guna dan dimanfaatkan oleh para desainer dari berbagai aliran yaitu seni murni, desain logo, desain ikon dan karakter, desain poster, brosur, kartu nama, *cover* buku dan sebagainya. Digemari oleh desainer cetak karena memiliki palet warna yang mendekati warna yang dihasilkan oleh mesin cetak.. Pertama kali muncul pada tahun 1987, versi terakhir yang dirilis adalah X7. Popularitas dan penggunaannya yang begitu luas membuat *software* lain yang sejenis, sedikit banyak kemudian mengikuti tampilan dan cara penggunaannya, termasuk *drawing software* yang tidak berbayar (*open source*). *Coreldraw X7* merupakan sebuah *software editing* foto gambar yang berguna untuk membantu dalam mengolah dan mengelola gambar ataupun foto yang ingin diedit *coreldraw X7* sendiri banyak digunakan oleh para desain grafis untuk membuat logo, denah, foto vektor dan lain sebagainya. (Suharmawan, 2018: 1)

Aplikasi *coreldraw X7* inilah dengan segala keunggulan dan kemudahannya penulis menggunakan aplikasi ini sebagai *drawing software* untuk mendesain dan mengolah data berupa gambar atau foto yang akan disertakan kedalam bagian-bagian *website* yang akan dibangun.

### **10. Black Box Testing**

Menurut Wildan (dalam Morang, 2016:13) *black box testing* diartikan sebagai kebalikan dari *whitebox testing* dimana *software tester* tidak memiliki akses *source code* atau mengetahui implementasi dari program tersebut untuk mencari adanya kesalahan pada program dan juga tidak diharuskan memiliki pengetahuan tentang programing dan implementasinya. Ketika melakukan *black box testing*, tester akan berinteraksi dengan *user interface* menyediakan input dan memeriksa outputnya, juga menguji performa program atau menguji *function-function* yang tidak bekerja dengan benar.

#### a. Keuntungan *Black box testing*

Adapun keuntungan dari *black box testing* yaitu :

- 1) Cocok dan efisien untuk *source code* dengan skala besar.
- 2) Menguji program dari sudut pandang *user*.
- 3) *Software taster* dalam jumlah yang banyak dapat menguji program tersebut tanpa harus memiliki pengetahuan tentang programming.

#### b. Kerugian *Black box testing*

Adapun kerugian dari *black box testing* yaitu :

- 1) *Software tester* hanya menjalankan beberapa skenario pengujian yang dipilih.
- 2) Pengujian yang tidak efisien karena *software taster* memiliki pengetahuan yang terbatas tentang program.
- 3) Pengujian yang tidak spesifik karena *software tester* tidak memiliki akses ke *source code*.

### **11. Microsoft Visio 10**

Menurut Sarmidi dan Rahmat (2019: 35), *microsoft visio* adalah sebuah program aplikasi komputer yang sering digunakan untuk membuat diagram, diagram alir (*flowchart*), *brainstorm*, dan skema jaringan yang dirilis oleh *Microsoft Corporation*. Sedangkan menurut Swastanayasa dan Sutrisno (2019: 225), menjelaskan bahwa *microsoft visio 2010* adalah aplikasi untuk merancang

model perencanaan, model ini digunakan untuk *developer* dan *engineering* yang didesain untuk berbagai macam kebutuhan.

## 12. Unified Modeling Language (UML)


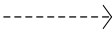
Menurut Prabowo, Satoto dan Martono (2015: 163), *Unified Modelling Language* (UML) adalah sekumpulan pemodelan konvensi yang idgunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem perangkat lunak dalam kaitannya dengan objek.






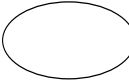

*Unified Modeling Language* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks khusus. UML adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar industri untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. Tetapi karena UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan perangkat lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi objek seperti C++, *Java* dan *VB.Net*. Walaupun demikian UML dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam *visual basic*. Berikut ini adalah berbagai macam diagram UML. (Shalahuddin dan Rosa, 2015: 137).

### a. Use Case Diagram

*Use case* adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. *Use case* juga biasa dapat dikatakan sebagai rangkaian atau uraian kelompok yang saling terkait dan membentuk sistem yang teratur yang dilakukan atau di awasi sebuah *actor*. Adapun simbol *use case diagram* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ).

No	Gambar	Nama	keterangan
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
9		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2015: 156)

### 13. Gambaran Umum

Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Bua merupakan salah satu sekolah yang berada di Kecamatan Bua Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan tepatnya di Jalan Poros Polopo-Belopa Km 1. Tanarigela. Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Bua saat ini secara simultan selalu berusaha menjadi salah satu sekolah yang terdepan. Upaya-upaya pencapaian tertinggi selalu dilakukan. Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Luwu ini secara terus menerus melakukan peningkatan dan pengembangan, baik berupa fasilitas sistem pendukung maupun pembelajaran sekolah.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

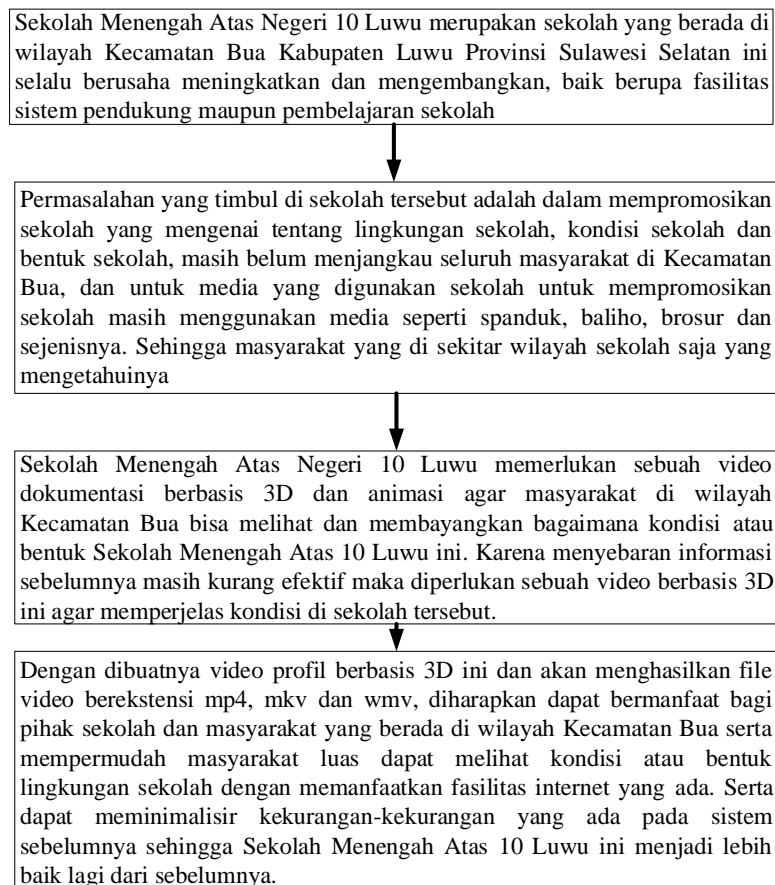
Penelitian ini merujuk pada beberapa penelitian yang sudah ada, sehingga peneliti merujuk pada penelitian tersebut untuk sebagai referensi dalam penelitian ini untuk diukur, penelitian tersebut antara lain:

1. Martono, Triyono dan Septiani (2018), dengan judul penelitian “Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Kota Tangerang Selatan Berbasis Audio Visual Sebagai Media Informasi dan Promosi”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk membantu pihak sekolah bagaimana caranya mempromosikan dan memberikan informasi keadaan sekolah kepada masyarakat luas tetapi dengan cara yang lebih kreatif dan tetap efektif mengenai sasaran dengan biaya yang tidak mahal. Penelitian ini menggunakan metode pendataan yaitu observasi dan wawancara. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah diharapkan dengan dibuatnya video profil ini masyarakat lebih dengan mudah mendapatkan semua informasi dan memiliki gambaran mengenai keadaan sekolah.
2. Sutrisno dan Ahmadi (2015), dengan judul penelitian “Pembuatan Video Profil Sekolah Dasar Negeri Menadi Kabupaten Pacitan Berbasis Multimedia”. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan video profil dan media informasi tentang Sekolah Dasar Negeri Menadi. Metode yang digunakan di penelitian ini adalah observasi, kepustakaan, wawancara, analisis, perancangan, pengambilan gambar, editing dan implementasi. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah video profil Sekolah Dasar Negeri Menadi diharapkan dapat digunakan sebagai sarana promosi, informasi dan dokumentasi.
3. Mahmudi (2015), dengan judul penelitian “Pembuatan Video Profile Sekolah Dasar Negeri Tlogo CV *Bootsector*”. Tujuan penelitian ini yaitu sebagai cara untuk meningkatkan promosi dan jumlah siswa. Hasil penelitian ini yaitu penelitian ini dapat menjadi media promosi sebagai video dokumenter yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan popularitas sekolah.
4. Prabowo, Satoto dan Martono (2015), dengan judul penelitian “Perancangan dan Implementasi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Penjualan

Perumahan”. Tujuan penelitian ini adalah memudahkan pihak perumahan karena dengan menggunakan teknik promosi berbasis *augmented reality* yang dibuat dengan menggunakan *ARTool Kit* sebagai komponen yang utama dan dengan menggunakan *3DS Max* sebagai *software* untuk menghasilkan gambar yang menarik. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode *waterfall*. Hasil dari perancangan aplikasi ini adalah terealisasinya suatu aplikasi untuk kepentingan promosi penjualan perumahan yang lebih menarik dan interaktif dengan konsumen berbasis *augmented reality*.

### 2.3 Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir pada penelitian ini penulis dapat menggambarkan skema kerangka pikir tersebut pada gambar berikut:



Gambar 2. Kerangka pikir