

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di jaman moderen sekarang ini, perkembangan teknologi sudah semakin canggih khususnya di bidang Teknologi Informasi dan Komputer (TIK). Yogyakarta merupakan daerah istimewa, oleh karena itu peranan TIK sangat penting untuk membangun dan mengembangkan Sistem Informasi Berbasis Internet (IBIS).

Adapun TIK yang sedang berkembang saat ini salah satunya dibidang 3 dimensi. Tiga dimensi adalah suatu objek yang terdiri dari panjang, lebar dan tinggi atau isi, dimana jika kita menggambar sebuah objek dengan menggunakan metode tiga dimensi maka objek itu terlihat real (nyata). Berbeda halnya dengan dua dimensi yang hanya terdiri panjang dan lebar saja¹.

Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah penyampaian informasi dalam bentuk audio video dan grafis. Dengan adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh, multimedia dapat digunakan membuat iklan televisi, presentasi atau seminar, desain dan film animasi².

Yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana untuk sampai ketahap yang dituju. Teknologi yang menyediakan sudah jelas ada. Artis, model maupun, bahkan obyek pun

¹ Aditya. Trik Dahsyat Menjadi Animator 3d Andal. Andi offset, Jakarta, 2009. Hal 14.

² Suyanto, M., "Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Kecunggulan Bersaing". Andi. Yogyakarta, 2005. Hal. 21

banyak yang luput adalah, adakah mereka yang serius mendalami atau menggeluti bidang ini atau hanya sekedar hobi.

Oleh karena itu sebagai daerah istimewa yang baru perlu adanya upaya-upaya yang harus dilakukan supaya Yogyakarta lebih dikenal lagi di masyarakat luas dan bisa lebih unggul dari daerah yang lain, yaitu menggunakan TIK ini. Maka dibuatlah sistem informasi berbasis internet, dalam hal ini bidang multimedia membuat percontohan salah satu gedung toko buku yang berada di daerah yang cukup strategis yaitu Toko Buku Gramedia Yogyakarta dalam bentuk 3(tiga) dimensi dan dapat ditampilkan di internet.

Dengan melihat permasalahan yang ada dan keunggulan-keunggulan internet, dapat diberikan sebuah solusi dengan sebuah bentuk sistem informasi yang memanfaatkan kemajuan-kemajuan teknologi internet yang penyajian informasinya praktis dan mempunyai banyak fasilitas pendukung, maka dirancang suatu pemodelan tiga dimensi dengan sistem pengolahan data yang cukup mudah. Dengan adanya pengolahan 3d building ini, diharapkan dapat menambah khasanah dunia teknologi informasi.

1.2. Rumusan Masalah

Dari seluruh permasalahan yang ada maka diambil kesimpulan, bagaimana membuat Gedung Toko Buku Gramedia Yogyakarta berbasis 3 dimensi dan dapat tampil di internet ?

1.3. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada maka perlu adanya batasan masalah. Adapun permasalahan yang harus dibatasi agar tidak menyimpang adalah

1. Pemodelan tiga dimensi gedung gramedia meliputi pagar, areal parkir dan gedung gramedia lantai 1 – 4.
2. Proses penyamaan dimensi gedung.
3. Proses pembuatan model tambahan yang harus cukup detail seperti tanaman, pagar dan lokasi parkir lengkap dengan pemodelan alat transportasi
4. Software yang terkait guna pembuatan desain sebagai sarana untuk menyajikan informasi yang lengkap.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan penelitian dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah :

1. Maksud usulan penelitian adalah untuk menyusun tugas akhir sebagai syarat kelulusan program diploma tiga STMIK AMIKOM Yogyakarta. Adapun tujuan memuat uraian yang menyebutkan secara spesifik tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dicapai
2. Membuat Pemodelan Gedung Gramedia Yogyakarta Berbasis 3 Dimensi dan dapat tampil di internet.
3. Menjadi sarana informasi tentang lokasi geografis dan tampilan grafis 3 dimensi pada peta Google Earth.
4. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang teknologi informasi.
5. Menambah wawasan dan pengalaman beradaptasi dalam lingkungan dunia multimedia.

6. Terjalin hubungan antar kemahasiswaan dengan institusi terkait.
7. Untuk mengetahui bentuk penyajian suatu informasi yang lebih efektif bagi masyarakat umum.
8. Mendapatkan masukan dalam rangka perbaikan-perbaikan yang akan dilakukan.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan, antara lain :

1. Metode Observasi

Metode ini sering disebut dengan pengamatan, yang meliputi kegiatan pemusatan penelitian terhadap suatu objek yang menggunakan seluruh indera pendukung. Pengamatan langsung terhadap dimensi fisik gedung, tekstur dan detail lekuk gedung menggunakan kamera digital untuk dokumentasi dan pengukuran atau hal-hal yang diamati secara sistematis untuk memperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

2. Metode Penelitian

Metode pengumpulan data melalui tanya jawab lisan kepada pihak kompeten dengan permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan tentang semua latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan mengenai penulisan Tugas Akhir ini.

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini membahas tentang teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan software apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan Gedung Gramedia berbasis 3 dimensi.

BAB III Tinjauan Umum

Bab ini akan menguraikan mengenai hal-hal yang akan berhubungan dan mendukung dalam perancangan serta pembuatan Tugas Akhir.

BAB IV Pembahasan dan Implementasi

Didalam bab ini akan membahas semua proses yang terkait dan menguraikan satu persatu tahapan apa saja yang perlu dilakukan dalam pembuatan peta interaktif yang akan dibangun.

BAB V Penutup

Bab yang terakhir ini akan menjelaskan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan projek ini.

LAMPIRAN**DAFTAR PUSTAKA**