

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Ketersediaan informasi yang akurat dan aktual dewasa ini semakin menjadi sebuah keharusan bagi setiap instansi, individu maupun lembaga pendidikan yang menyadari pentingnya keberadaan sebuah informasi. Terlebih bagi masyarakat yang memiliki kepentingan baik secara langsung, maupun tidak langsung terhadap instansi maupun lembaga pendidikan. Semakin menghendaki agar efisiensi dalam memperoleh informasi juga menjadi pertimbangan utama.

Segi efisiensi dalam kebutuhan berinformasi sangatlah penting, maka sebuah instansi atau sebuah lembaga pendidikan harus pandai dalam memilih media untuk menyajikan informasi yang akan di berikan yang nantinya juga dapat menjadi sebuah nilai jual bagi instansi atau lembaga itu sendiri. Selain mempertimbangkan efisiensi, bagi para pencari informasi, aspek kreativitas pemilihan media informasi juga harus dipertimbangkan secara seksama, agar menjadi lebih menarik nantinya.

Salah satunya dengan adanya suatu aplikasi peta yang interaktif yang mudah digunakan oleh semua orang dan juga dapat memberikan informasi yang ingin kita ketahui, penggunaannya pun lebih mudah, dan juga membuat *user* lebih tertarik untuk menggunakannya.

Saat ini peta “SMP NEGRI 1” Rajabasa , hanya berupa gambar yang kurang membantu bagi yang ingin mengetahui lokasi dan deskripsi tentang tempat yang dicari. Jumlah kelas dan dan gedung lainnya cukup banyak dan beragam, hal ini dapat membingungkan khususnya bagi para siswa yang baru masuk di “SMP NEGRI 1” Rajabasa , untuk mengetahui dimana kelas untuk mereka, pada saat mulai bersekolah nantinya.

Peta interaktif denah “SMP NEGRI 1” Rajabasa ini akan sangat mudah memperoleh pencarian informasinya, dimana untuk mencapai efektifitan tersebut, peta interaktif ini haruslah dinamis, menarik dan *user friendly*.

Berdasarkan urain diatas maka penulis tertarik mempelajari Macromedia Flash 8 Propesional sebagai *software* pendukung dan menjadikan “SMP NEGRI 1” Rajabasa, sebagai objek penulisan skripsi dengan mengangkat judul skripsi **“APLIKASI PETA SMP NEGRI 1 RAJABASA, LAMPUNG SELATAN SEBAGAI SARANA INFORMASI LOKASI UNTUK SISWI BARU”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang muncul dari latar belakang yang disajikan diatas ialah Bagaimana merancang aplikasi peta “SMP NEGRI 1” Rajabasa, yang juga dilengkapi informasi lainnya seperti informasi umum, struktur organisasi dan galeri, yang menarik dan juga interaktif dengan menggunakan Macromedia Flash 8 Propesional?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, dibuatlah batasan masalah pada penyusunan laporan skripsi ini. Pembatasan masalah tersebut adalah bagaimana membangun aplikasi peta “SMP NEGRI 1” Rajabasa, yang juga dilengkapi informasi lainnya seperti informasi umum, peta, struktur organisasi dan galeri, yang menarik dan interaktif.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah yang ada, tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen, Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta;
2. Menghasilkan suatu aplikasi yang baru berbasis multimedia, yang dapat memudahkan siswa baru untuk mengenal dan mengetahui lokasi – lokasi yang ada di “SMP NEGRI 1” Rajabasa;
3. Menerapkan dan memperaktekan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang aplikasi multimedia.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1. Manfaat Bagi Mahasiswa**

1. Mendapatkan pengalaman praktek lapangan.
2. Menerapkan disiplin ilmu yang didapat selama di bangku kuliah.
3. Menambah pengetahuan dan wawasan berpikir pada suatu masalah.

### 1.5.2. Manfaat Bagi Instansi

1. Menjadi bahan dalam media penyampaian informasi yang cepat, tepat, inovatif, dan atraktif.
2. Menciptakan sistem baru yang lebih baik dari sistem sebelumnya.
3. Hasil dari aplikasi ini dapat digunakan siswa baru untuk memudahkan dalam mencari lokasi yang ada di "SMP NEGRI 1" Rajabasa.

### 1.6. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi peta ini sebagai sumber untuk penulisan laporan, ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

#### 1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti.

#### 2. Metode Kepustakaan

Metode dengan mempelajari dari buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak terkait yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan;

#### 3. Metode Kearsipan

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari data-data dan arsip yang sudah ada, yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Secara garis besar, skripsi ini akan dibagi dalam 5 bab. Masing-masing bab menguraikan permasalahan-permasalahan, yaitu:

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan gambaran dari Skripsi yang akan dibuat yang berisi Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan yang digunakan;

### **Bab II Landasan Teori**

Bab ini berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan *software* yang akan digunakan, serta *tool-tool* pendukung dalam merancang aplikasi peta tersebut;

### **Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini akan dibahas mengenai gambaran umum tentang "SMP NEGRI 1" Rajabasa dan juga tempat-tempat atau lokasi yang ada di "SMP NEGRI 1" Rajabasa. Serta pada bab ini berisi tentang analisis sistem, dan merancang sistem;

#### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasi sistem / objek penelitian, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistic;

#### **Bab V Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang telah dibuat, serta saran-saran yang diberikan pada pembuatan aplikasi ini;

#### **Daftar Pustaka**

Berisi dari sumber-sumber pustaka yang diambil dari buku, majalah, narasumber maupun data dari internet.