

BAB 1

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 betul akan pentingnya keberadaan sebuah informasi. Terlebih dari 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.

Untuk memenuhi kebutuhan informasi yang menitik-beratkan pada segi efisiensi, maka sebuah instansi atau lembaga pendidikan harus jeli dalam memilih media untuk menyajikan informasi yang akan di berikan. Selain mempertimbangkan efisiensi bagi para pencari informasi, aspek efektifitas pemilihan media informasi juga harus di pertimbangkan secara seksama.

Dalam hal keakuratan/ketepatan informasi, yang dapat di sajikan dalam lembaga pendidikan adalah informasi mengenai letak/posisi dari suatu lembaga pendidikan tersebut. Dimana dalam hal ini penulis mengambil STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai objek. Kemudahan dan akses yang relatif mudah,

menjadikan hal pokok utama dalam pencarian informasi yang menitik-beratkan pada simulasi denah STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Pemilihan STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai objek bukanlah tidak beralasan, karena penulis melihat kebutuhan akan informasi mengenai letak dari STMIK AMIKOM Yogyakarta perlu di definisikan secara luas dan terbuka.. Dimana ketersediaan informasi ini akan sangat membantu bagi kalangan yang ingin melibatkan diri dalam dunia komputer, baik yang baru maupun yang telah lama mendalami ilmu komputer.

Dengan movie interaktif, simulasi denah STMIK AMIKOM Yogyakarta ini akan sangat mempermudah proses pencariannya. Dimana untuk mencapai keefektifan tersebut, simulasi denah ini haruslah dinamis, menarik, dan *user friendly*, karena simulasi denah ini harus menjaga mutu yang di sajikan.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan STMIK AMIKOM YOGYAKARTA sebagai obyek penulisan skripsi dengan mengangkat judul skripsi **"SIMULASI DENAH RUANG STMIK AMIKOM YOGYAKARTA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF "**

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu:

- (Bagaimana merancang simulasi denah yang interaktif sehingga pengolahan dan penyediaan informasi yang disajikan dapat di akses

dengan cepat, dan mudah dimengerti. Dimana pada akhirnya informasi tersebut akan mempengaruhi nilai manfaat yang lebih, baik bagi pihak penyaji dalam hal ini lembaga STMIK AMIKOM Yogyakarta, maupun pihak pengguna yang di dalamnya terdapat lingkungan masyarakat yang terkait dengan sekolah tinggi ini seperti mahasiswa, dosen, orangtua/wali, sekaligus instansi yang berkunjung ke STMIK AMIKOM Yogyakarta dan masyarakat umum lainnya.

1.3BATASAN MASALAH

Agar hasilnya lebih optimal juga dapat berdaya guna, dan tepat sasaran, maka penulis membuat batasan dalam membahas permasalahan yang ada. Pembatasan permasalahan tersebut adalah bagaimana membangun simulasi denah STMIK AMIKOM Yogyakarta yang menarik dengan menyediakan beberapa fasilitas menu, seperti letak/ posisi dari suatu ruang belajar, laboratorium, perpustakaan ataupun ruang dosen, serta ruang citra yang berfungsi sebagai aula pertemuan suatu acara.

Namun secara umum pembatasan masalah ini terletak pada klasifikasi data yang sifatnya tidak menyeluruh. Dalam artian data-data yang telah tersedia dalam situs STMIK AMIKOM tidak akan diulas lagi dalam simulasi denah ini, seperti

- 1) Keseluruhan data dosen
- 2) Keseluruhan data mahasiswa

- 3) Keseluruhan data buku yang ada di perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta
- 4) Pembatasan denah gedung yang ada di STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang meliputi gedung 1, 2, dan 3
- 5) Prestasi yang diraih oleh lembaga STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Software–software yang akan digunakan oleh penulis, dalam mendukung pembuatan simulasi denah STMIK AMIKOM ini antara lain:

- a. Macromedia Flash MX CS4
- b. Adobe Photoshop CS4
- c. Adobe After Effect CS4
- d. Adobe Audition 1.5
- e. SWiSHmax 2.0

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengambil data yang akan dijadikan bahan untuk menyelesaikan penyusunan laporan skripsi.
2. Membuat sistem informasi akademik yang dinamis, yang mampu menyajikan informasi kepada *user* secara efektif, dan efisien, tentang letak atau posisi dari suatu ruang yang ada di kompleks kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, agar memudahkan bagi para pengunjung

maupun instansi lembaga tertentu yang berkunjung ke kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk mengenal dan melihat fasilitas – fasilitas yang di sediakan di kampus kita.

3. Sosialisasi pemanfaatan teknologi informasi dalam bentuk simulasi denah yang ditujukan kepada lingkungan masyarakat akademik yang meliputi calon mahasiswa baru yang hendak mencari informasi tentang fasilitas-fasilitas yang ada di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, serta para siswa SMA yang berasal dari luar daerah, yang hendak studi banding ke lembaga pendidikan ini.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk menyelesaikan penyusunan laporan skripsi sebagai prasyarat kelulusan pada jenjang Strata I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu, dan teori-teori yang diberikan selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta, khususnya mata kuliah Multimedia, dan multimedia lanjut kedalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan bersaing di dalam kehidupan nyata, khususnya di dunia kerja nantinya.
3. Mengembangkan pola keilmuan, dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru, yang sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya Multimedia.

4. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang pemetaan objek, simulasi denah suatu objek..
5. Pembuatan simulasi denah STMIK AMIKOM Yogyakarta diharapkan dapat menjadi *variable* keunggulan dan mutu bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta, dalam segi penyajian informasi yang diuraikan secara mendalam.

1.5 METODE PENELITIAN

Selama melakukan penelitian untuk memperoleh data tentang objek permasalahan dalam menyusun skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian, antara lain adalah:

1) Study Literatur (*Library Research*)

Metode penelitian literature yang dilakukan penulis adalah mengumpulkan data yang berkaitan dengan objek penelitian yang dilaksanakan terutama bagian pembahasan dalam penyusunan skripsi.

Cara yang dilakukan penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah dengan membaca buku - buku literature yang ada di perpustakaan maupun koleksi pribadi, majalah, artikel arsitektur, maupun informasi - informasi yang diakses melalui media internet pada situs - situs dunia teknologi dan informasi, juga dengan bantuan *search engine* seperti Google, atau Altavista

maupun forum – forum yang banyak membahas ulasan mengenai pembangunan suatu objek interaktif.

2) Metode Observasi (*Observation research*)

Selain dengan metode literature, metode yang sering juga dilakukan adalah metode pengamatan langsung ke tempat penelitian, atau disebut juga metode observasi. Kegiatan yang dilakukan diantaranya adalah mengamati terhadap objek penelitian yang akan digunakan sebagai bahan untuk penyusunan laporan skripsi.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengamati langsung proses yang terjadi di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Mulai dari pencarian hingga pengolahan, dan penyajian informasi yang dilakukan.

3) Metode Wawancara (*Interview Method*)

Metode ini dilakukan bilamana saat melakukan metode observasi masih terdapat data yang belum diperoleh. Maka cara yang dilakukan yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang terkait. Dengan permasalahan-permasalahan dari objek penelitian untuk mendapatkan data dan informasi yang lebih akurat dan efisien.

Selain kepada ketua lembaga pendidikan STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai penanggung jawab informasi, pihak dosen dan keamanan juga merupakan pihak yang paling berkepentingan akan pengolahan data sampai dengan pengolahan

informasi. Sehingga ketiga pihak inilah yang paling sering diwawancarai selain pihak – pihak lainnya seperti pegawai, maupun pihak tata usaha dan lain-lain.

4) Metode Dokumentasi

Dalam metode ini penulis mengambil data secara langsung dari arsip-arsip atau dokumen-dokumen pada instansi atau lembaga pendidikan yang terkait serta pada media masa dan internet.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Agar hasil penelitian dapat mudah dibaca dan bermanfaat, penyusunan laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab, masing-masing bab akan dirincikan masalah-masalahnya sebagai berikut

1. Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat diadakan penelitian dan metodologi penelitian yang diterapkan selama proses penelitian, maupun dalam proses penyusunan laporan skripsi.

2. Bab 2 Dasar teori dan tinjauan umum

Akan diuraikan dan dijelaskan tentang dasar sistem informasi, konsep dasar pembuatan simulasi interaktif yang berorientasi objek, serta tool-tool penunjang dalam menganalisa, dan merancang sistem dan teori-teori yang

terkait lainnya. Juga penjelasan dan uraian mengenai sejarah dan perkembangan STMIK AMIKOM Yogyakarta, serta seluruh informasi yang ada di sekolah tinggi tersebut.

3. Bab 3 Anallsa dan perancangan system

Pada bab ini dijelaskan tentang analisa, dan pembangunan konsep simulasi interaktif.

4. Bab 4 Implementasi dan Instalasi system

Pada bab ini dijelaskan tentang penerapan rencana implementasi system, kegiatan / proses implementasi system, serta instalasi system.

5. Bab 5 Penutup

Sebagai bab terakhir, bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran – saran yang akan disampaikan penulis untuk lembaga STMIK AMIKOM Yogyakarta, dan semoga dapat menjadikan sebuah kritik yang membangun..

DAFTAR PUSTAKA.

Pada daftar pustaka berisi sumber-sumber yang digunakan penulis untuk menyusun laporan, baik berupa buku, , majalah, modul, dan situs Internet.