

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi seperti saat ini dimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang dengan pesat dan pemanfaatan IT dalam bidang pendidikan sudah merupakan suatu hal yang wajar. Oleh karena itu sekolah-sekolah berlomba meningkatkan kualitas mutu pendidikan melalui pemanfaatan IT. Agar sekolah tersebut dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan dengan baik, sekolah dituntut untuk mengikuti perubahan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi tersebut, khususnya dalam menerapkan sistem informasi yang menggunakan teknologi informasi.

Salah satunya menerapkan teknologi informasi tersebut pada pemetaan sebuah gedung atau bangunan. Orang akan memerlukan suatu alat atau sistem yang dapat membantu mereka mempermudah menemukan suatu tempat tanpa harus bertanya-tanya kepada orang lain. Karena teknologi tersebut tidak akan membuang banyak waktu ataupun tenaga secara percuma. Sehingga user sekarang diberikan fasilitas tools yang dapat membantu mereka secara tepat dan efisien. Begitu juga dengan gedung sekolah SMA N 1 Sedayu, karena memiliki gedung yang luas dengan ruangan yang banyak. Jika siswa baru mencari ruangan yang akan dituju maka dia akan bertanya terlebih dahulu kepada senior mereka atau petugas satpam. Oleh karena itu sistem penunjuk ruangan ini akan menjadi suatu sistem yang dapat membantu para siswa baru dalam mencari ruangan.

Karena hal tersebut penulis bertujuan membangun sistem informasi yang dapat membantu para siswa baru untuk mencari ruangan di gedung sekolah SMA N 1 Sedayu, yang nantinya diharapkan dapat mampu untuk meningkatkan pelayanan bagi para murid di sekolah tersebut. Oleh sebab itu penulis mengambil judul skripsi **“Pembuatan Denah Interaktif Berbasis 3 Dimensi Studi Kasus: SMA N 1 Sedayu”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Melihat dari latar belakang yang ada, maka rumusan masalahnya adalah : bagaimana membuat sistem yang dapat menyampaikan informasi tentang lokasi-lokasi ruangan di SMA N 1 Sedayu.

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk memudahkan pekerjaan serta membatasi pekerjaan yang akan diselesaikan guna menghindari adanya kegiatan diluar tujuan yang akan dicapai, sehingga diperlukan suatu batasan masalah.

Adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Aplikasi ini ditujukan kepada SMA N 1 Sedayu.
2. SMA N 1 Sedayu mempunyai ruang :
  - kelas X, kelas XI, dan kelas XII
  - ruang kepala sekolah
  - ruang guru
  - ruang tata usaha

- ruang UKS
  - ruang OSIS
  - ruang BK
  - lab komputer
  - lab biologi
  - lab fisika
  - lab bahasa
  - lab IPS
  - perpustakaan
  - masjid
  - aula
3. Mampu menampilkan profil sekolah.
  4. Mampu menampilkan info.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1.4.1 Internal**

- a. Sebagai sarana kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan teknologi informasi.
- b. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk jenjang Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Sebagai wahana untuk menerapkan dan pengembangan ilmu yang telah penulis peroleh selama menempuh studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- d. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang keadaan dan sistem kinerja suatu perusahaan, sebagai bekal untuk memenuhi dunia kerja.

#### **1.4.2 Eksternal**

- a. Mengamati, memahami, serta mencari sebuah kasus untuk dibahas dan kemudian disusun sebagai laporan.
- b. Agar terjalin suatu hubungan baik antara pihak instansi dengan STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data menyusun skripsi ini adalah :

##### **1. Observasi**

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara langsung mengamati objek yang akan diteliti yang meliputi pengamatan terhadap data dan aliran-aliran informasi.

##### **2. Wawancara**

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara komunikasi dengan sumber informasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian.

##### **3. Studi literature**

Yaitu dengan cara pengumpulan data dari artikel-artikel di internet, buku-buku tentang multimedia. Metode ini sangat berguna dalam mendukung dasar

teori penelitian dengan mengacu pada penelitian yang sudah terlebih dahulu dilakukan.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menjelaskan landasan teori dan aplikasi sistem informasi dan software yang akan digunakan.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini berisi uraian tahap-tahap analisis dan perancangan sistem yang meliputi pengidentifikasian masalah analisis sistem, laporan hasil analisis dan rancangan Pembuatan Denah.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

#### **BAB V : PENUTUP**

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari desain sistem dan beberapa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan unruk masa yang akan datang.

