

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dizaman moderen sekarang ini, perkembangan teknologi sudah semakin canggih khususnya dibidang Teknologi Informasi dan Komputer (TIK). Banten merupakan provinsi yang baru, oleh karena itu peranan TIK sangat penting untuk membangun dan mengembangkan sitem informasi berbasis komputer atau yang biasa kita kenal dengan CBIS.

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 saja.

Oleh karena itu sebagai provinsi yang baru perlu adanya upaya-upaya yang harus dilakukan supaya Banten lebih dikenal lagi di masyarakat luas dan bisa lebih unggul dari provinsi yang lain, yaitu salah satunya dengan menggunakan TIK ini. Maka dibuatlah sistem informasi berbasis komputer, dalam hal ini dibidang Multimedia yaitu membuat peta interaktif gedung pemerintahan provinsi Banten berbasis 3 dimensi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari seluruh masalah yang ada maka diambil kesimpulan, bagaimana membuat peta interaktif gedung pemerintahan daerah provinsi Banten berbasis 3 dimensi.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada maka perlu adanya batasan masalah. Gedung pemerintahan yang ada di kawasan KPPP Banten antara lain :

- Masjid raya al-bantani
- Badan perencanaan dan pembangunan daerah (Bappeda)
- Dinas kesehatan
- Dinas pengelola keuangan dan riset daerah (DPKAD)
- Instalasi air bersih
- Sumber daya air dan pemukiman
- Badan kesatuan bangsa dan politik
- Dinas kehutanan dan perkebunan
- Badan pusat statistik
- Dinas pendidikan nasional
- Badan koordinasi keluarga berencana nasional
- Kantor wilayah kementerian agama
- Majelis ulama indonesia
- Badan pertahanan nasional
- Gedung pemuda

- o DPRD

Sedangkan gedung yang hanya dibuat dalam program sistem peta interaktif ini antara lain:

- o Masjid agung
- o Bappeda
- o Dinas kesehatan
- o DPKAD
- o Sumber daya air dan pemukiman
- o Badan pusat statistik
- o Dinas pendidikan nasional
- o Badan pertahanan nasional

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Skripsi ini adalah dapat membuat peta interaktif gedung pemerintahan daerah provinsi Banten berbasis 3 dimensi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan, antara lain :

1.5.1 Survei

Dengan adanya surat pengantar dari pihak kampus, maka langsung dilakukan survei ke objek yang dituju yakni Pemda Banten. Di lokasi tersebut juga diajukan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan letak-letak posisi gedung sekaligus dengan entitasnya sekaligus pengambilan foto gedung-gedung yang ada untuk dijadikan acuan dalam proses perancangan gedung.

1.5.2 Studi Pustaka

Selain survey, studi pustaka juga diperlukan untuk mencari informasi tentang bagaimana mendesain sebuah gedung sekaligus software apa saja yang akan digunakan.

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 latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan mengenai penulisan Skripsi ini.

BAB II Dasar Teori

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

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini menguraikan tentang analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem. Baik perancangan gedung-gedung maupun prancangan layout interface yang akan digunakan untuk pembuatan peta interaktif ini.

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 IV Penutup

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

