

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

UIN Sunan Kalijaga adalah universitas favorit di Yogyakarta yang banyak diminati oleh masyarakat. Data dari kantor admisi menyatakan bahwa pada tahun 2009 jumlah pendaftar UIN sejumlah 7018 orang. Pada tahun 2010 jumlah pendaftar sebanyak 5671 orang. Dengan jumlah pendaftar yg cukup besar tentunya UIN memerlukan fasilitas guna memberikan informasi lokasi gedung maupun ruang. Saat ini UIN memiliki denah 2 dimensi dari perspektif atas dan denah ruang di dalam gedung. Peta 2 Dimensi memiliki beberapa kekurangan yaitu terjadinya *distorsi* luas, bentuk, jarak ,dan arah yg menyebabkan kurang akuratnya informasi yang diterima user.

Bapak Yuweni sebagai satpam pusat UIN mengatakan bahwa pendaftar mengalami kesulitan dalam mencari lokasi gedung tidak kurang dari 25 orang setiap harinya. Untuk itu perlu dibuat sebuah aplikasi peta interaktif kampus. diharapkan dengan adanya peta interaktif tersebut informasi yang didapatkan user dalam melihat peta sama seperti yang dilihat secara langsung pada lokasi. Aplikasi ini juga diharapkan dapat mengurangi kebingungan para calon mahasiswa dan pengunjung dalam mencari suatu gedung dan ruang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, beberapa hal yang akan ditinjau dalam pelaksanaan kerja praktik adalah bagaimana membuat aplikasi peta interaktif Fakultas Saintek UIN Sunan Kalijaga sehingga calon mahasiswa baru. mendapatkan informasi seperti yang dilihat secara langsung pada lokasi

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang diangkat dalam kerja praktik ini dibatasi pada pembuatan peta interaktif di lingkungan fakultas saintek yang mencakup gerbang barat UIN, pos satpam utama UIN, depan lab terpadu UIN, halaman depan fakultas Saintek, loby lantai 1, ruang teatrikal, taman, loby lantai 2, ruang dekanat, ruang tata usaha, ruang dosen, loby lantai 3 barat dan timur, ruang 304, jembatan fakultas Tarbiah, jembatan lab perpadu, loby lantai 4.

Aplikasi yang digunakan peneliti dalam aplikasi peta interaktif Fakultas Saintek UIN Sunan Kalijaga adalah Hugin, Adobe Photoshop, Adobe Flash, Pano2VR

1.4 Tujuan Kerja Praktek

1. Memberikan informasi seperti yang dilihat secara langsung pada lokasi.
2. Mengurangi terjadinya *distorsi* luas, bentuk, jarak, dan arah.

1.5 Manfaat Kerja Praktek

1. Calon mahasiswa mendapatkan informasi yang akurat tentang lokasi gedung dan ruang.
2. Calon mahasiswa mengetahui kelebihan fasilitas yang dimiliki UIN melewati aplikasi denah interaktif.
3. Peta interaktif ini dapat diakses melalui *website* dan perangkat *mobile*.