

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Proses kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang utama dan sangat penting dalam suatu institusi pendidikan. Sarana penting yang digunakan sebagai pendukung dalam hal kelancaran kegiatan belajar mengajar yaitu adanya ruangan untuk belajar. Proses kegiatan belajar mengajar akan terlaksana dan berjalan dengan baik jika terdiri dari beberapa komponen, yaitu adanya mahasiswa, dosen yang mengajar, ruangan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan alat pendukung kegiatan seperti papan tulis atau proyektor untuk menyampaikan materi. Jika ada salah satu dari keempat komponen tersebut yang tidak ada, maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan maksimal.

Pada Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya bagian administrasi jurusan merupakan bagian yang bertugas sebagai operasional yang mengatur kegiatan belajar mengajar. Proses kegiatan belajar mengajar akan mengalami kekosongan jam jika dosen yang bersangkutan berhalangan hadir untuk mengajar suatu mata kuliah. Ketika ada dosen yang berhalangan hadir, maka pertemuan hari itu harus diganti hari lain sesuai dengan kesepakatan antara dosen dengan mahasiswanya. Untuk pergantian jam perkuliahan tersebut, dosen harus melapor pada jurusan bahwa akan ada perkuliahan pengganti. Kemudian sesuai kesepakatan, perwakilan mahasiswa akan mencari ruang kelas ataupun laboratorium yang tidak digunakan agar dapat dipakai untuk perkuliahan pengganti.

Prosedur pencarian ruangan dilakukan secara manual, yaitu mahasiswa mencari ruang kelas ataupun laboratorium yang tidak digunakan pada jadwal perkuliahan di papan pengumuman. Kemudian mahasiswa akan memastikan ruang kelas atau laboratorium tersebut apakah benar-benar tidak digunakan dengan cara melihatnya langsung. Jika ternyata ada ketidaksesuaian dengan

jadwal, maka mahasiswa akan melapor pada bagian administrasi jurusan untuk dicarikan ruang kelas atau laboratorium yang tidak digunakan mahasiswa lainnya.

Oleh karena itu diperlukan adanya suatu aplikasi yang dapat membantu memberikan informasi terkait penggunaan ruang kelas dan laboratorium. Dengan adanya sistem yang baik maka penggunaan ruang kelas dan laboratorium akan jauh lebih terstruktur.

Dengan latar belakang di atas dapat diketahui mengenai pentingnya informasi yang akurat tentang penggunaan ruang kelas dan laboratorium di Jurusan Teknik Komputer, maka dapat diambil judul **“Aplikasi Informasi Penggunaan Ruang Kelas dan Laboratorium di Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang dibahas dalam laporan akhir ini adalah bagaimana cara pembuatan aplikasi informasi penggunaan ruang kelas dan laboratorium di Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan laporan akhir ini agar permasalahan yang akan diteliti lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan pembahasan, maka permasalahan yang dibatasi yaitu pengolahan informasi penggunaan ruangan hanya terbatas pada ruang kelas atau laboratorium mana yang sedang digunakan dan yang tidak digunakan pada Gedung Kuliah Jurusan Teknik Komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1 Tujuan**

Adapun tujuan penulisan laporan akhir ini adalah :

1. Membuat aplikasi penggunaan ruang kelas dan laboratorium untuk memudahkan pencarian.

2. Membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi tentang keadaan ruang kelas dan laboratorium.

#### **1.4.2 Manfaat**

Adapun manfaat penulisan laporan akhir ini adalah:

1. Mempermudah mahasiswa Jurusan Teknik Komputer dalam mencari ruang kelas atau laboratorium yang sedang tidak digunakan, sehingga tidak harus memeriksa ruang atau laboratorium satu per satu.
2. Mengefektifkan waktu perkuliahan pengganti yang banyak terbuang karena mencari ruangan.