

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sektor fundamental dalam membangun sumber daya manusia yang unggul, adaptif, dan berdaya saing tinggi di era global. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam konteks ini, keberadaan sarana dan prasarana pendidikan menjadi unsur penting dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar (Kemendikbud, 2016).

Perkembangan teknologi informasi pada abad ke-21 telah mengubah paradigma pendidikan dari sistem konvensional menuju pembelajaran berbasis digital. Laboratorium komputer menjadi salah satu elemen utama dalam mendukung transformasi ini, karena berfungsi sebagai pusat aktivitas pembelajaran berbasis teknologi, eksplorasi data, dan pelatihan keterampilan digital siswa (UNESCO, 2022). Sekolah menengah pertama (SMP) sebagai lembaga pendidikan dasar menengah memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan era digital melalui pembelajaran yang integratif antara teori dan praktik teknologi informasi.

SMP Negeri 02 Mukomuko, yang berlokasi di Provinsi Bengkulu, merupakan salah satu institusi pendidikan yang menaruh perhatian besar terhadap peningkatan mutu pembelajaran berbasis teknologi. Pembangunan ruang Laboratorium Komputer di sekolah ini bertujuan memberikan fasilitas yang representatif bagi siswa dan guru dalam mengakses, mengolah, dan memanfaatkan informasi secara digital. Pembangunan laboratorium tersebut tidak hanya mendukung kegiatan belajar mengajar, tetapi juga menjadi sarana pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti.

critical thinking, problem solving, digital literacy, dan collaboration skills (Trilling & Fadel, 2009).

Ketersediaan laboratorium komputer yang memenuhi standar teknis dan keamanan menjadi kebutuhan mendesak di sekolah-sekolah daerah, terutama di wilayah non-perkotaan seperti Mukomuko. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2023), kesenjangan fasilitas digital antara daerah perkotaan dan pedesaan masih cukup besar, yang berdampak pada ketimpangan mutu pendidikan nasional. Oleh karena itu, proyek pembangunan ini merupakan langkah strategis dalam mendukung pemerataan akses pendidikan berbasis teknologi di Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan utama yang dihadapi adalah bagaimana perencanaan dan pelaksanaan pembangunan ruang Laboratorium Komputer di SMP Negeri 02 Mukomuko dapat memenuhi standar teknis, fungsional, dan estetika yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Selain itu, bagaimana pembangunan ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan dampak nyata terhadap peningkatan literasi digital siswa.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembangunan ruang Laboratorium Komputer ini adalah untuk menyediakan sarana belajar yang aman, nyaman, dan sesuai dengan standar teknis konstruksi bangunan pendidikan. Pembangunan dilakukan berdasarkan Rencana Anggaran Biaya (RAB) dan desain arsitektur yang telah disetujui oleh pihak sekolah dan pengawas proyek, dengan mengacu pada Standar Nasional Indonesia (SNI) terkait konstruksi bangunan serta Permendikbud No. 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana Sekolah.

Tujuan utama dari pembangunan ini antara lain:

1. Meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi informasi.
2. Menyediakan fasilitas pendidikan yang ergonomis, aman, dan ramah lingkungan.
3. Mendorong penguasaan keterampilan digital bagi siswa dan guru.
4. Mendukung implementasi kurikulum merdeka yang berbasis teknologi dan kreativitas (Kemendikbudristek, 2023).
5. Menjadi contoh penerapan desain bangunan sekolah yang fungsional dan efisien di wilayah Bengkulu.

#### **1.4 Manfaat Pekerjaan**

Manfaat pembangunan ruang Laboratorium Komputer ini dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu:

- 1) Aspek pendidikan: meningkatkan mutu pembelajaran berbasis teknologi dan memperluas akses siswa terhadap sumber belajar digital.
- 2) Aspek sosial: menjadi sarana pengembangan masyarakat sekolah terhadap pemanfaatan teknologi secara produktif.
- 3) Aspek teknis: menjadi model pembangunan fasilitas pendidikan yang memenuhi standar struktur dan arsitektur modern di tingkat SMP.
- 4) Aspek ekonomi: memberikan dampak positif terhadap penyerapan tenaga kerja lokal dan pemberdayaan sektor konstruksi daerah.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan ini adalah:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, Batasan masalah penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini mencakup tinjauan Pustaka dan landasan teori yang mendukung perancangan sistem informasi pariwisata payakumbuh

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tahapan penelitian yang telah dilaksanakan, mulai studi literatur, persiapan penelitian beserta alat dan bahan yang digunakan, hingga metode analisa yang diterapkan

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan hasil dari proses perancangan sistem hingga pengujian dari sistem

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan.

