

**PENGARUH PENGUASAAN MATA KULIAH STUDIO DIGITAL  
ARSITEKTUR TERHADAP KEMAMPUAN MENDESAIN  
BANGUNAN SECARA DIGITAL  
(STUDI KASUS : MAHASISWA PRODI ARSITEKTUR UIN AR-RANIRY  
BANDA ACEH)**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Oleh:**

**FAIZAR BAIZURI  
NIM. 190701039**

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi  
Program Studi Arsitektur**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2024 / 1444 H**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

**PENGARUH PENGUASAAN MATA KULIAH STUDIO DIGITAL  
ARSITEKTUR TERHADAP KEMAMPUAN MENDESAIN  
BANGUNAN SECARA DIGITAL**

(Studi Kasus : Mahasiswa Prodi Arsitektur UIN Ar- Raniry Banda Aceh)

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Ilmu Arsitektur

Oleh:

**FAIZAR BAIZURI**  
**NIM. 190701039**

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi  
Program Studi Arsitektur

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc., Ph.D**  
**NIDN. 2010108801**

  
**Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars.**  
**NIDN. 2006039201**

A R - R A N I R Y

**Mengetahui,**  
Ketua Program Studi Arsitektur



**Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch**  
**NIDN. 2013078501**

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

### **PENGARUH PENGUASAAN MATA KULIAH STUDIO DIGITAL ARSITEKTUR TERHADAP KEMAMPUAN MENDESAIN BANGUNAN SECARA DIGITAL**

(Studi Kasus : Mahasiswa Prodi Arsitektur UIN Ar- Raniry Banda Aceh)

### **TUGAS AKHIR**

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir  
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Negeri Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari/Tanggal: Selasa, 21 Mei 2024  
17 Syawal 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua

Sekretaris

  
Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc., Ph.D  
NIDN. 2010108801

  
Marlisa Rahmi, S.T., M.Arch  
NIDN. 2006039201

Penguji I

Penguji II

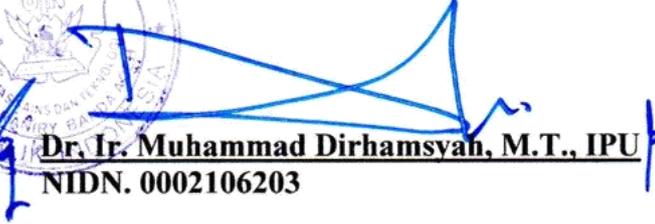
  
Dr. Zya Drena Meutia, S.T., M.T.  
NIDN. 2003078701

  
Dedy Ruzwardy, S.T., M.Eng., MURP.  
NIP. 197403182006041002

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh**



  
Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU  
NIDN. 0002106203

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Faizar Baizuri

Nim : 190701039

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul Skripsi : Pengaruh Penguasaan Mata Kuliah Studio Digital Arsitektur terhadap Kemampuan Mendesain Bangunan Secara Digital (Studi Kasus : Mahasiswa Arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknolgi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dan pihak manapun.

Banda Aceh, 21 mei 2024  
Yang Menyatakan



**Faizar Baizuri**

## ABSTRAK

Nama : Faizar Baizuri  
Nim : 190701039  
Program Studi : Arsitektur  
Judul : Pengaruh Penguasaan Mata Kuliah Studio Digital Arsitektur Terhadap Kemampuan Mendesain Bangunan Secara Digital (Studi Kasus : Mahasiswa Arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh)  
Tanggal Sidang : 21 Mei 2024  
Tebal Skripsi : 57 Halaman  
Pembimbing I : Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc., Ph.D.  
Pembimbing II : Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars.  
Kata Kunci : Penguasaan Mata Kuliah Studio Digital Arsitektur, Kemampuan Mendesain Bangunan Secara Digital, Mahasiswa prodi Arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Mata Kuliah studio digital arsitektur merupakan mata kuliah yang mempelajari mengenai aplikasi digital, agar mahasiswa bisa beradaptasi terhadap digital arsitektur, dimana pada masa saat ini kita dituntut harus bisa menggunakan aplikasi yang berbasis digital. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui bagaimana mata kuliah studio digital arsitektur berpengaruh terhadap kemampuan digital mahasiswa arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Objek dari penelitian ini mahasiswa arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh, metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian kuantitatif dengan analisis regresi linier sederhana, pengumpulan data ini diambil melalui kusioner yang disebarakan kepada mahasiswa Arsitektur. dari hasil penyebaran kusioner yang telah diisi oleh mahasiswa arsitektur, dapat disimpulkan adanya pengaruh mata kuliah arsitektur terhadap kemampuan mendesain bangunan secara digital oleh mahasiswa arsitektur, hal ini karena dalam mata kuliah studio digital arsitektur banyak belajar tentang aplikasi digital arsitektur.

## KATA PENGANTAR



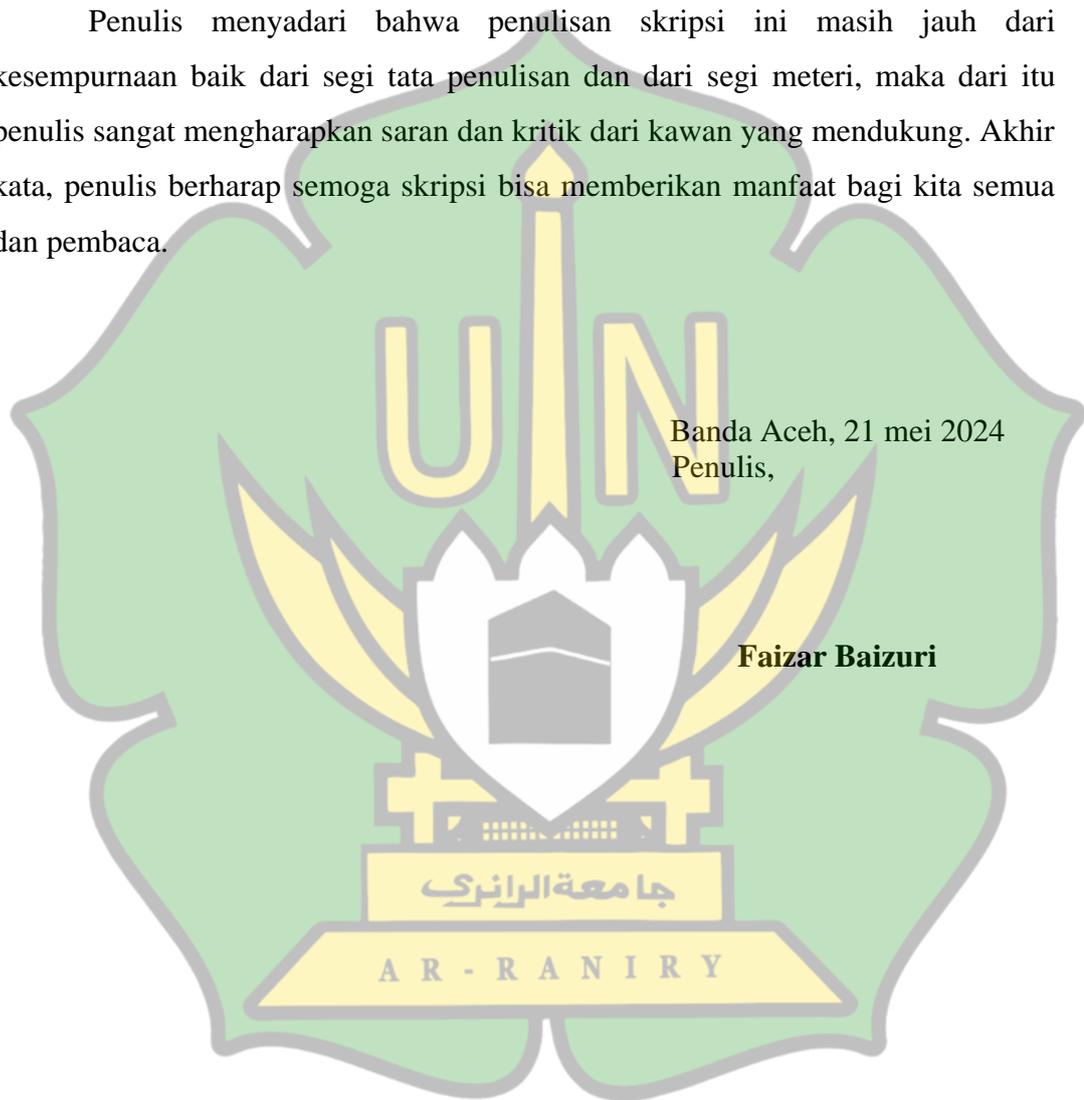
Puji dan syukur penulis panjatkan rasa syukur atas kehadiran rahmat karunia yang telah diberi Allah SWT yang telah memudahkan penelitian ini sehingga penulis dapat melakukan Studio Tugas Akhir dengan baik. Shalawat berangkaikan salam tak lupa kita panjatkan kepada junjungan alam nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kebodohan hingga ke zaman ilmu pengetahuan. Dengan penuh rasa sukur yang mendalam penulis Studio Tugas Akhir dengan judul yang terpilih dalam penelitian ini ialah **“PENGARUH PENGUASAAN MATA KULIAH STUDIO DIGITAL ARSITEKTUR TERHADAP KEMAMPUAN MENDESAIN BANGUNAN SECARA DIGITAL (STUDI KASUS : MAHASISWA PRODI ARSITEKTUR UIN AR-RANIRY BANDA ACEH)”**

Keberhasilan dalam penulisan Studio Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang tua penulis Ayahanda Bahrum ST dan ibunda Eva Agustina, saudara dan seluruh keluarga terdekat yang telah memberi semangat dan dukungan, beserta doa dalam mengerjakan laporan ini.
2. Ibu Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch selaku ketua program studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. ibu Meutia, S.T., M.Sc. selaku dosen koordinator yang telah meluangkan waktu, tenaga dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini sampai dengan selesai.
4. Bapak Zia Faizurrahmany El Faridy, S.t., M.Sc., Ph.D selaku dosen pembimbing I yang juga telah meluangkan waktu, tenaga dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini sampai dengan selesai.

5. Ibu Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars. selaku dosen pembimbing II yang juga telah meluangkan waktu, tenaga dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini sampai dengan selesai.
6. Teman – teman penulis serta kawan dari prodi arsitektur 2019 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang sudah memberikan semangat dan dukungan serta doa.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi tata penulisan dan dari segi meteri, maka dari itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik dari kawan yang mendukung. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi bisa memberikan manfaat bagi kita semua dan pembaca.



Banda Aceh, 21 mei 2024  
Penulis,

**Faizar Baizuri**

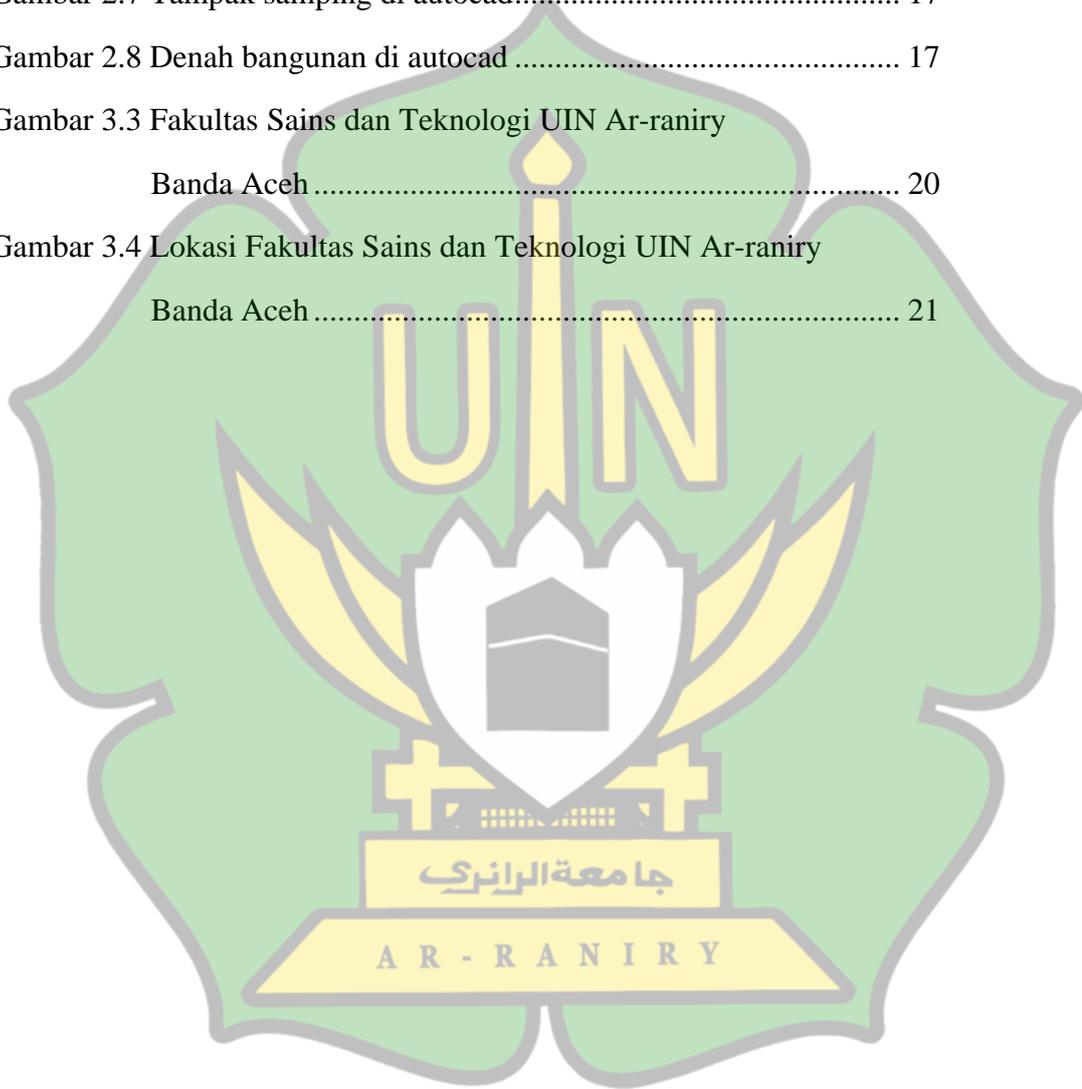
## DAFTAR ISI

|   |            |
|---|------------|
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....</b>      | <b>i</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....</b>       | <b>ii</b>  |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>                 | <b>iii</b> |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                    | <b>iv</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                              | <b>v</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                  | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                               | <b>ix</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                               | <b>x</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                                |            |
| 1.1. Latar Belakang .....                               | 1          |
| 1.2. Rumusan Masalah .....                              | 4          |
| 1.3. Tujuan Penelitian .....                            | 4          |
| 1.4. Manfaat Penelitian .....                           | 4          |
| 1.5. Batasan Masalah .....                              | 5          |
| 1.6. Sistematika Penulisan .....                        | 5          |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>                            |            |
| 2.1. Penelitian Terdahulu .....                         | 7          |
| 2.2. Landasan Teori                                     |            |
| 2.2.1 Penguasaan .....                                  | 9          |
| 2.3. Studio Digital Arsitektur                          |            |
| 2.3.1 Studio .....                                      | 10         |
| 2.3.2 Digital.....                                      | 11         |
| 2.3.3 Arsitektur Digital .....                          | 11         |
| 2.4. Arsitektur .....                                   | 12         |
| 2.5. Software Digital Arsitektur                        |            |
| 2.5.1 BIM ( <i>Building Modeling Information</i> )..... | 12         |
| 2.5.2 <i>Autodesk Revit</i> .....                       | 12         |
| 2.5.3 <i>Skecthup</i> .....                             | 15         |
| 2.5.4 <i>Cad</i> .....                                  | 15         |
| 2.6. Mendesain  |            |
| 1.6.1 Definisi Mendesain .....                          | 17         |
| 2.7. Bangunan .....                                     | 18         |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>                        |            |
| 3.1. Lokasi Penelitian.....                             | 20         |
| 3.2. Metode Penelitian .....                            | 21         |
| 3.3. Populasi dan Sampel                                |            |
| 3.3.1 Populasi.....                                     | 22         |

|  |   |           |
|--|---|-----------|
| 3.3.2                                  | Sampel.....   | 23        |
| 3.4.                                   | Teknik Pengumpulan Data   |           |
| 2.4.1                                  | Koesioner (Angket).....   | 23        |
| 3.5.                                   | Variabel Penelitian   |           |
| 3.5.1                                  | Variabel Independen ( X ).....  | 24        |
| 3.5.2                                  | Variabel Independen ( Y ).....  | 25        |
| 3.6.                                   | Analisis Data   |           |
| 3.6.1                                  | Uji Validitas .....   | 26        |
| 3.6.2                                  | Uji Reliabilitas .....  | 26        |
| 3.7.                                   | Instrumen Penelitian  |           |
| 3.7.1                                  | Variabel X ( Penguasaan Mata Kuliah Studio<br>Digital Arsitektur )..... | 26        |
| 3.7.2                                  | Variabel Y ( Kemampuan Mendesain<br>Bangunan Secara Digital) .....      | 27        |
| <br><b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> |   |           |
| 4.1.                                   | Prodi Arsitektur UIN Ar-raniry Banda Aceh.....                          | 30        |
| 4.2.                                   | Visi – Misi Prodi Arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh .....             | 30        |
| 4.3.                                   | Deskripsi Mata Kuliah Prodi Arsiktur .....                              | 31        |
| 4.4.                                   | Mahasiswa Prodi Arsitektur UIN Ar-raniry Banda Aceh.....                | 33        |
| 4.5.                                   | Hasil Penelitian  |           |
| 4.5.1                                  | Karakteristik Responden .....   | 34        |
| 4.6.                                   | Hasil uji Validitias dan Reliabilitas                                   |           |
| 4.6.1                                  | Uji Validitas .....   | 35        |
| 4.6.2                                  | Uji Reliabilitas .....  | 36        |
| 4.7.                                   | Pembahasan dari hasil penelitian.....                                   | 37        |
| 4.8.                                   | Regresi Linear Sederhana .....  | 43        |
| <br><b>BAB V PENUTUP</b>               |   |           |
| 5.1.                                   | Kesimpulan .....  | 45        |
| 5.2.                                   | Saran .....   | 46        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                  | .....   | <b>47</b> |

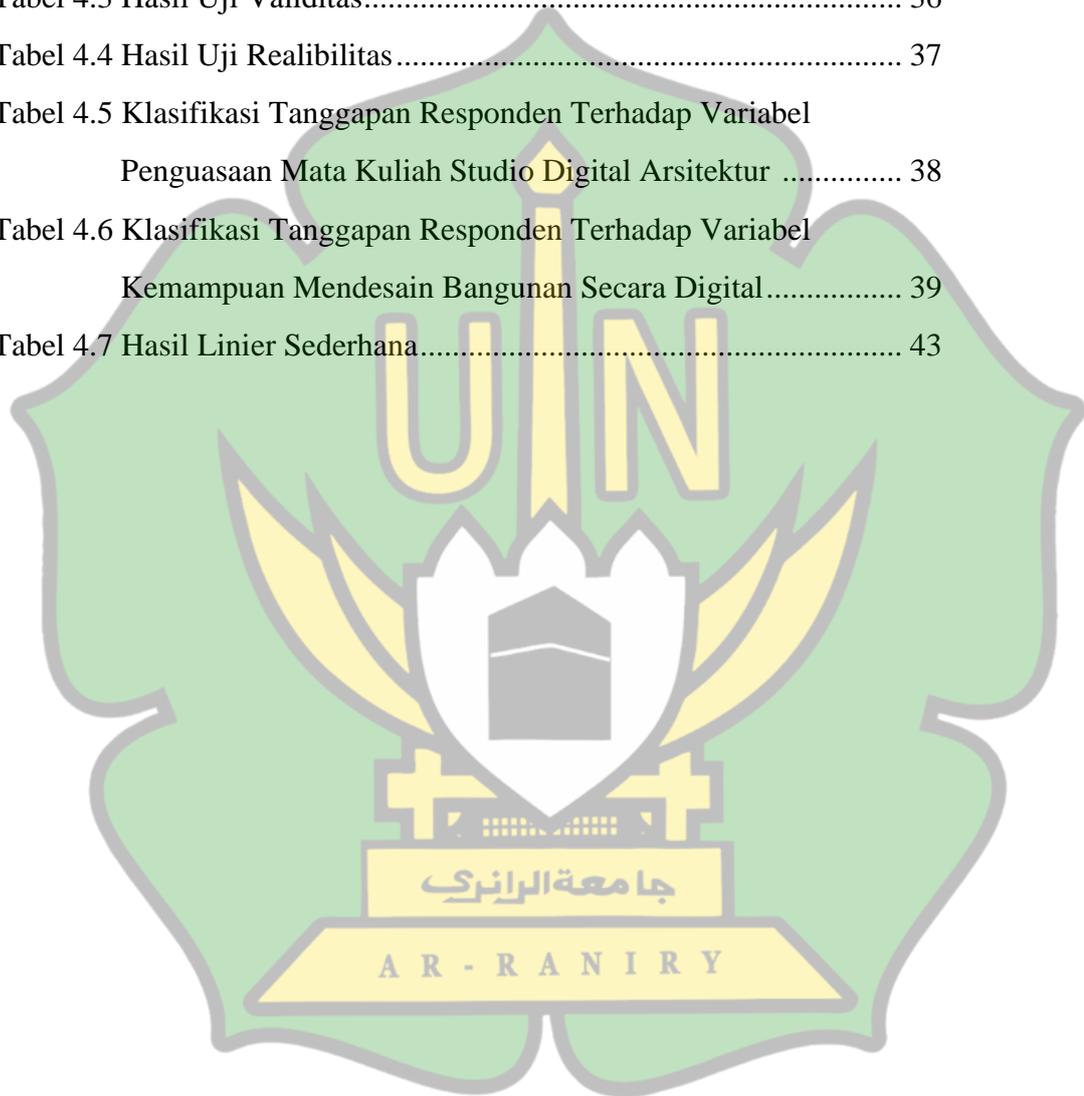
## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1.1 Data awal kusioner .....  | 3  |
| Gambar 2.5 Tampilan awal sketchup .....  | 15 |
| Gambar 2.6 Seleksi objek jendela di sketchup .....                               | 15 |
| Gambar 2.7 Tampak samping di autocad .....                                       | 17 |
| Gambar 2.8 Denah bangunan di autocad .....                                       | 17 |
| Gambar 3.3 Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-raniry<br>Banda Aceh .....        | 20 |
| Gambar 3.4 Lokasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-raniry<br>Banda Aceh ..... | 21 |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....  | 7  |
| Tabel 4.1 Jumlah Responden Berdasarkan Angkatan.....  | 35 |
| Tabel 4.2 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....   | 35 |
| Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas.....  | 36 |
| Tabel 4.4 Hasil Uji Realibilitas.....   | 37 |
| Tabel 4.5 Klasifikasi Tanggapan Responden Terhadap Variabel<br>Penguasaan Mata Kuliah Studio Digital Arsitektur ..... | 38 |
| Tabel 4.6 Klasifikasi Tanggapan Responden Terhadap Variabel<br>Kemampuan Mendesain Bangunan Secara Digital.....       | 39 |
| Tabel 4.7 Hasil Linier Sederhana.....   | 43 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era sekarang ini, teknologi digital semakin berkembang pesat terkhusus di bidang arsitektur (Budihardjo 2009). Arsitektur adalah sebuah ilmu seni merancang bangunan, konstruksi bangunan dan struktur. Arsitektur juga bisa merancang sebuah lingkungan maupun kota. Sebelum adanya teknologi digital, para arsitek menggambar menggunakan alat manual seperti pensil, spidol, penggaris. Berbeda dengan saat ini yang sudah menggunakan *software* digital seperti revit, sketchup, autocad yang memudahkan para arsitek dan mahasiswa saat menggambar.

teknologi Digital sudah masuk ke bidang arsitektur semenjak digunakannya komputer pada pendidikan arsitektur. Komputer dan digital telah mengubah cara kerja seorang arsitek dan calon para arsitek. Teknologi digital bisa menghasilkan gambar dan karya yang begitu realistis yang sangat bagus di bandingkan dengan karya-karya arsitektur sebelum era digitalisasi. Saat ini proses merancang dalam dunia pendidikan sebagian besar masih menggunakan cara cara manual dan konvensional, sedangkan teknologi digital sudah bisa dalam proses perancangan dengan menggunakan teknologi komputerisasi. (Setiadi & Purwanto, 2021)

Teknologi digital pada saat ini dapat digunakan sebagai alat bantu proses perancangan arsitektur tidak lagi monoton. Arsitek dan mahasiswa arsitektur dapat berkolaborasi serta menemukan ide desain dan inovasi terbaru. Tidak hanya itu, teknologi digital juga mampu menganalisis dan mengevaluasi terhadap perancangan. Hal ini tentu saja sangat bermanfaat bagi para kalangan arsitek dan mahasiswa sehingga mereka bisa mendapatkan hasil yang lebih optimal. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Putra (2008) bahwa saat ini dunia perancangan arsitektur sudah tidak bisa dipisahkan lagi oleh hal-hal yang berkaitan dengan digital. Selain itu teknologi digital di dalam perancangan arsitektur membuka peluang baru untuk eksplorasi konsep-konsep kreatif dan memberikan solusi yang efisien. Apalagi dengan adanya teknologi Digital seperti BIM yang sudah mencakup keseluruhan mulai dari 3D dan perencanaan.

BIM, atau *Building Information Modeling* merupakan sebuah suatu sistem atau teknologi yang berisi beberapa informasi penting dalam proses desain, konstruksi dan pemeliharaan, diintegrasikan ke dalam model 3D. Dengan menggunakan BIM dapat mempermudah pemahaman gambar desain dan perhitungan bangunan yang sangat efisien dan mudah saat merivisi gambar.

Kementrian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat 2018, menetapkan teknologi digital BIM sebagai persyaratan dalam mendesain untuk luas bangunan lebih dari 2000 m<sup>2</sup> dan di atas 2 (dua) lantai. Aplikasi *Building Information Modelling* (BIM) menjadi alat wajib (*mendatary tools*) yang harus digunakan di proyek-proyek kementrian pekerjaan umum dan perumahan rakyat (PUPR).

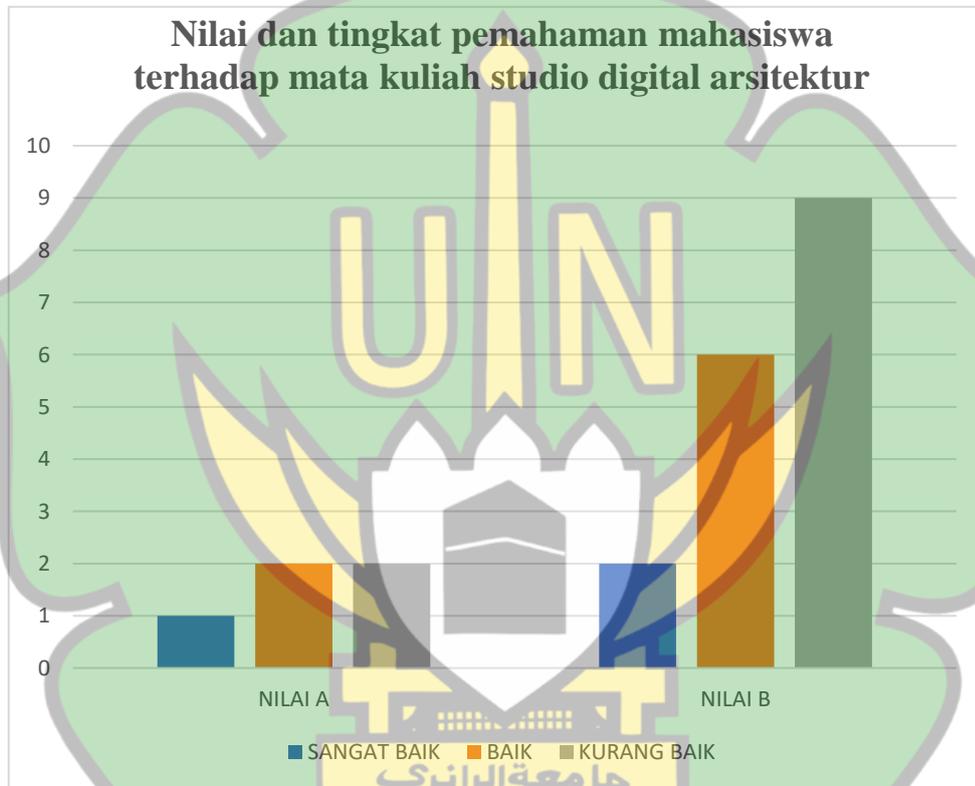
Universitas Islam Negeri Ar-raniry adalah salah satu universitas di Aceh yang membuka program studi arsitektur, yang dimana program kegiatan akademik semester 1 dan 2 akan belajar ilmu umum dan dasar ilmu arsitektur, semester 3 dan 4 mulai diajarkan metode perancangan dengan menggunakan freehand, semester 5 sampai 8 mahasiswa mulai belajar mendalami proses perancangan bangunan, dengan menggunakan *software* digital seperti autocad, sketchup, revit, archicad dan lainnya. Program studi arsitektur juga menyediakan mata kuliah studio digital arsitektur, mata kuliah ini adalah mata kuliah pilihan bagi mahasiswa arsitektur, yang dimana mata kuliah studio digital arsitektur di pelajari pada saat semester 5.

Tujuan mata kuliah studio digital adalah untuk memberikan informasi dasar-dasar aplikasi BIM (*Building Information Modeling*) dalam Arsitektur, terutama terkait tentang integritas antar komponen dan manajemen dokumen kelengkapan Arsitektur. Selain itu, mata kuliah ini juga membantu meningkatkan keterampilan mahasiswa untuk mampu beradaptasi dengan *software* digital disaat mendesain sebuah proyek. *Output* dari mata kuliah ini adalah diharapkan mahasiswa mampu menggunakan *software* BIM untuk melakukan pemodelan arsitektur yang representatif dan menghasilkan presentasi digital (interaktif/ movie). Proses, tahapan, bahkan pencapaian mata kuliah ini diharapkan dapat membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang bangunan secara efisien. Namun demikian dalam pelaksanaannya, terdapat juga mahasiswa yang tidak mampu mencapai *output* yang diharapkan dari mata kuliah ini. Hal ini diketahui

berdasarkan hasil penyebaran kuesioner awal terhadap 23 mahasiswa Prodi Arsitektur UIN Ar-Raniry yang telah mengikuti mata kuliah ini. Penyebaran kuesioner awal ini untuk melihat ada tidaknya hubungan nilai yang diperoleh dengan tingkat pemahaman yang dicapai dari mata kuliah ini.

Dari hasil penyebaran kuesioner awal tersebut, diketahui adanya beberapa mahasiswa yang belum memahami dalam mengoperasikan *software* digital arsitektur. Lihat Gambar 1.1

Gambar 1.2 Data awal kusioner



Sumber: (Google form, 2023)

Berdasarkan keterangan survei tersebut, peneliti berhipotesis bahwa ada “pengaruh Penguasaan mata kuliah studio digital arsitektur terhadap kemampuan mendesain bangunan secara digital pada mahasiswa arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Hal ini dimana terdapat beberapa mahasiswa Prodi Arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang menunjukkan kemampuan yang berbeda-beda dalam merancang bangunan setelah mengikuti Mata Kuliah studio digital arsitektur, maka hal inilah yang mendorong peneliti untuk mengkaji permasalahan ini melalui skripsi yang berjudul “Pengaruh Mata Kuliah Studio

Digital Arsitektur Terhadap kemampuan Mendesain Bangunan Secara Digital dengan studi kasus Mahasiswa Prodi Arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Pengaruh Penguasaan Mata Kuliah Studio Digital Arsitektur terhadap kemampuan mendesain secara digital pada Mahasiswa Arsitektur UIN Ar-raniry Banda Aceh?

## **1.3 Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Mata Kuliah Studio Digital Arsitektur Terhadap Perancangan bangunan secara digital oleh Mahasiswa Arsitektur UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya maupun yang secara langsung terkait didalamnya. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi mahasiswa arsitektur Penelitian ini dapat bermanfaat untuk referensi penelitian bagi para mahasiswa yang nantinya akan melakukan penelitian topik sejenis maupun tentang arsitek yang berkaitan dengan digital.
2. Bagi Prodi Arsitektur Penelitian ini dapat bermanfaat untuk referensi yang nantinya akan menjadi masukan maupun evaluasi bagi prodi arsitektur mengenai mata kuliah studio digital arsitektur.
3. Bagi Masyarakat Penelitian ini dapat bermanfaat untuk referensi penelitian yang nantinya akan melakukan penelitian mengenai mata kuliah studio digital arsitektur terhadap perancangan bangunan secara digital dan menambah wawasan.

## **1.5 Batasan Masalah**

Penelitian ini hanya berfokus pada Pengaruh Penguasaan Mata Kuliah studio arsitektur terhadap kemampuan mendesain bangunan secara digital pada mahasiswa arsitektur UIN Ar-raniry Banda Aceh agar pembahasan tepat sasaran maka perlu adanya batasan dalam penelitian ini. Pembahasan mengenai pengaruh mata kuliah studio digital yang mencakup tentang mata kuliah studio digital arsitektur. Yang akan diteliti pada penelitian ini adalah mahasiswa arsitektur dari angkatan 2018 sampai 2021.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Pada penulisan penelitian ini, terdapat beberapa bab yang saling berhubungan dan mendukung antara satu dan lainnya. Adapun bab tersebut, yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Membahas mengenai latar belakang penelitian, permasalahan dan tujuan, ruang lingkup dan batasan, kerangka penelitian, sistematika penulisan, dan manfaat penelitian.

### **BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN**

Membahas Seperti membahas penelitian-penelitian terdahulu dengan topik yang sama. Lalu menjelaskan pengertian-pengertian yang terdapat dalam judul dan pembahasan penelitian dari berbagai sumber tertulis.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pembahasan yang memuat deskripsi tentang metode yang digunakan dalam penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

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

Berisikan analisis dan pembahasan tentang hal-hal yang telah menjadi fokus perhatian dalam, seperti suatu telaah kritis permasalahan, kelemahan dan kelebihan, interpretasi, eksplorasi, dan sebagainya.

## **BAB V KESIMPULAN**

Berisi kesimpulan berupa tanggapan terhadap hasil pengamatan dalam penelitian dan memberikan solusi serta saran terhadap perbedaan dari kesimpulan yang sudah dibuat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Memuat pustaka-pustaka yang dikutip atau yang benar-benar digunakan sebagai acuan penulisan laporan seminar dan tugas akhir.

## **LAMPIRAN**

Memuat gambar-gambar obyek penelitian, dokumen foto-foto, dan surat-surat penelitian dari prodi arsitektur.

