

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Unit Kegiatan Mahasiswa yang biasa disebut UKM wajib dimiliki sebuah Universitas ataupun perguruan tinggi. Untuk menunjang prestasi mahasiswa, Unit Kegiatan Mahasiswa adalah wadah aktivitas kemahasiswaan untuk mengembangkan minat, bakat dan keahlian tertentu bagi para anggota-anggotanya. Di STMIK AMIKOM Yogyakarta saat ini sudah terdapat 18 UKM yang sudah resmi diakui oleh pihak kampus, bahkan sudah disediakan gedung sarana untuk unit kegiatan mahasiswa itu sendiri sehingga tidak lagi mengganggu saat diadakan kegiatan rutin UKM. Tetapi sayangnya masih banyak mahasiswa yang bingung ketika akan mendaftar UKM apa di STMIK AMIKOM Yogyakarta, sering kali juga banyak mahasiswa yang terjebak dengan UKM yang sebenarnya bukan dibidang yang dia inginkan, karena kurangnya UKM dalam mempresentasikan keorganisasiannya. STMIK AMIKOM Yogyakarta perlu melakukan peningkatan layanan salah satu cara ialah dengan membuat aplikasi model 3D interaktif yang lebih memudahkan mahasiswa memahami UKM yang terdapat di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Maka dari itu, pada skripsi ini penulis akan membuat aplikasi model 3D interaktif dengan menggunakan software 3D animasi yaitu

Blender yang memiliki kebutuhan sistem komputer lebih ringan dari software 3D animasi lainnya. *Blender* telah dipakai dengan sukses oleh semua jenis orang karena dia menawarkan fitur-fitur yang hanya dapat ditemukan di program mahal atau bahkan tidak ditemukan satupun di program lainnya. Penulis berharap dengan adanya aplikasi model 3D interaktif ini bisa menjadi media presentasi dari UKM kepada mahasiswa baru, mulai dari UKM apa saja yang terdapat di STMIK AMIKOM Yogyakarta, dan juga informasi tentang denah lokasi ruangan.

Dengan penerapan teknologi *Blender* dalam visualisasi 3D ini diharapkan dapat menghasilkan visualisasi yang detail dan interaktif pada area dan gedung UKM STMIK AMIKOM Yogyakarta dimana visualisasi tersebut diharapkan dapat memberikan kesan yang bersifat nyata.

Maka dengan berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengambil judul dalam skripsi ini "Pembuatan Aplikasi Model 3D Interaktif Gedung UKM STMIK AMIKOM Yogyakarta Menggunakan Blender"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pokok permasalahannya adalah "Bagaimana Membuat Aplikasi Model 3D Interaktif Gedung UKM STMIK AMIKOM Yogyakarta Menggunakan Blender.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan sudut pandang permasalahan yang ada, maka diperlukan suatu batasan masalah agar tidak menyimpang jauh dari topik pembahasan materi. Batasan masalah dalam penyusunan skripsi ini dengan memfokuskan pada pembuatan Aplikasi Model 3D Interaktif Gedung UKM STMIK AMIKOM Yogyakarta Menggunakan Blender. Kemudian untuk menampilkannya menggunakan Adobe Flash Cs3 Professional. Rancangan ini meliputi visualisasi gedung UKM STMIK AMIKOM Yogyakarta, daftar UKM yang terdapat didalamnya serta informasi denah ruangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi model 3D interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu fasilitas di STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk penyajian informasi berupa visualisasi gedung UKM STMIK AMIKOM Yogyakarta dan informasi yang terdapat didalamnya berbasis 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada setiap UKM dalam mempresentasikan keorganisasiannya.
2. Bisa menjadi media presentasi atau aset bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperkenalkan kampus khususnya Unit Kegiatan Mahasiswanya.

3. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan bisa membuat mahasiswa semakin tertarik dan berlomba – lomba untuk mendaftar UKM di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Sebagai salah satu referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama atau mengembangkan aplikasi 3D interaktif ini.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan di skripsi pembuatan aplikasi model 3D interaktif ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data

Metode yang dilakukan adalah mengumpulkan data-data yang diperlukan dari objek penelitian. Misalnya gambar gedung yang hendak dirancang, foto lokasi kawasan tersebut serta data untuk semua UKM yang ada di gedung tersebut.

2. Observasi

Metode yang dilakukan adalah mengamati langsung objek yang akan dirancang.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ditulis dengan menguraikan bab demi bab yang secara detail sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini menguraikan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat dan Metode Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II ini berisikan tinjauan pustaka, yang menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan yang diuraikan secara detail.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III ini akan dijelaskan mengenai analisis masalah, analisis kebutuhan sistem dan rancangan aplikasi yang akan di kerjakan.

BAB IV IPLEMENTASI PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan perancangan Aplikasi Model 3D Interaktif, yaitu rancangan pembuatan visualisasi gedung apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini penulis memberikan penguraian tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca.