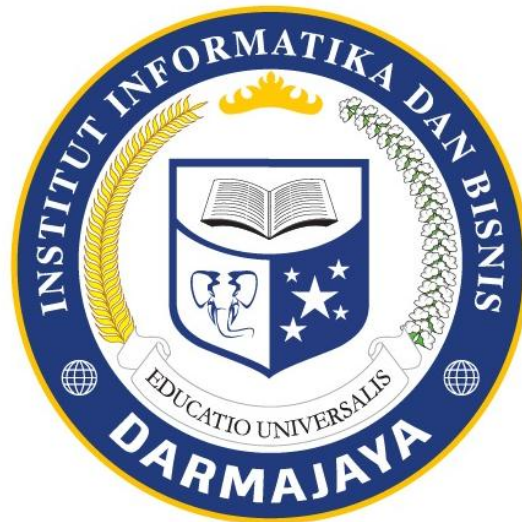


**MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 3D PANDUAN PENGENALAN DAN
MEDIA PROMOSI WALL CLIMBING PADA UKM DARMAJAYA
PECINTA ALAM (ARTALA) BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER
Pada Program Studi Teknik Informatika
IIB Darmajaya Bandar Lampung



Diajukan Oleh :

Mita Lorenza

1511010009

TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG

2020

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini terjadi sangat pesat dan cepat, baik di dunia teknologi informasi maupun komunikasi. Akan lebih berguna apabila teknologi yang sedang berkembang saat ini dimanfaatkan untuk pembelajaran di dunia pendidikan baik formal ataupun informal. Aplikasi multimedia mampu memberikan suatu informasi yang mudah dipahami, sehingga pengguna lebih mudah dalam menangkap informasi yang dipelajari.

Pengenalan *wall climbing* kepada mahasiswa dan mahasiswi yang ada di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya selama ini masih secara manual yang dilakukan oleh Unit Kegiatan Mahasiswa Darmajaya Pecinta Alam (ARTALA).

Unit Kegiatan Mahasiswa Darmajaya Pecinta Alam (ARTALA) didirikan pada tanggal 19 September 1997 di Regiter Gunung Betung, dan di dirikan oleh empat orang yaitu Sarkawi,Setiawan Syahmin, Ferstyadi Dan Ilyandri. Akhir-akhir ini minat mahasiswa untuk masuk organisasi pecinta alam masih cukup banyak. Hal ini ditunjang dengan perkembangan pecinta alam yang cukup pesat. Baik dari segi keragaman kegiatan, peralatan dan sarana penunjang lain. Kegiatan pencinta alam masih berkisar pada pendakian gunung. Hal ini masih terus berjalan sampai pada awal tahun 90-an. Namun sesuai dengan perkembangan zaman yang diikuti dengan darasnya arus informasi dan komunikasi serta teknologi di era tahun 90-an, kegiatan pencinta alam mulai mengalami keragaman.

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya memiliki Unit Kegiatan Mahasiswa Pecinta Alam yang sering dikenal dengan UKM ARTALA. Unit Kegiatan Mahasiswa Darmajaya Pencinta Alam (ARTALA) ada beberapa kegiatan salah satunya yaitu *wall climbing* atau panjat tebing. *Wall climbing* di kampus Darmajaya tidak begitu dikenal oleh mahasiswa yang ada di kampus ini. Banyak

mahasiswa berpikir bahwa *wall climbing* ini menakutkan, dan mahasiswa yang ada di kampus Darmajaya takut untuk mencoba olahraga ini karena menurut mereka tidak aman, sangat membahayakan dan kurangnya informasi tentang tata cara berolahraga *wall climbing* yang ada pada UKM Darmajaya Pecinta Alam (ARTALA) ini.

Berdasarkan masalah di atas, maka pada pembahasan yang akan diangkat pada penelitian ini adalah panduan pengenalan dan media promosi *wall climbing* pada UKM Darmajaya Pecinta Alam (ARTALA) berbasis Android.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa dibutuhkan media aplikasi yang efektif. Untuk itu, dibangun suatu perangkat lunak yang mengenalkan *wall climbing* kepada masyarakat Lampung terutama kepada para pelajar dan mahasiswa-mahasiswi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya. Berbasis perangkat yang saat ini tengah populer digunakan yaitu Android.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun *animasi 3D* tentang panduan pengenalan dan media promosi *wall climbing* yang ada di UKM Darmajaya Pecinta Alam (ARTALA) di kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi yang sudah dibuat untuk mengenalkan *wall climbing* kepada masyarakat Lampung terutama kepada para pelajar dan mahasiswa-mahasiswi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Informasi yang diberikan hanya informasi dasar kepada masyarakat Lampung terutama kepada para pelajar dan mahasiswa-mahasiswi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya berupa olahraga khususnya *wall climbing* di Darmajaya Pecinta Alam (ARTALA).

2. Penelitian dilakukan hanya di dalam ruang lingkup Darmajaya Pecinta Alam saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun *Animasi 3D* tentang panduan pengenalan dan media promosi *wall climbing* kepada masyarakat Lampung terutama kepada para pelajar dan mahasiswa-mahasiswi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya.
2. Memberikan informasi kepada masyarakat Lampung terutama kepada para pelajar dan mahasiswa-mahasiswi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya yang ada di UKM Darmajaya Pecinta Alam dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan media pengenalan dan media promosi berupa *animasi* untuk masyarakat Lampung terutama kepada para pelajar dan mahasiswa-mahasiswi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya. Yang ingin mendapatkan informasi mengenai olahraga *wall climbing* yang ada di Darmajaya Pecinta Alam (ARTALA) pada *platform Android*.
2. Mempermudah mahasiswa dan mahasiswi untuk mengetahui informasi dan tata cara berolahraga *wall climbing* yang ada pada UKM Darmajaya Pecinta Alam (ARTALA) secara interaktif dan lebih menarik pada *Animasi* ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari laporan penulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode-metode pendekatan pemecahan masalah yaitu, uraian mengenai metode penelitian, studi pustaka, studi lapangan, analisis, desain dan pengembangan aplikasi *Android*.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian berupa tampilan program serta pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah diperoleh dan saran-saran yang memungkinkan untuk pengembangan penelitian ini selanjutnya.