

SIMULASI PENGAJUAN BEASISWA DI BIDANG 3 DI POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL

Muhammad Iqbal, Miftakhul Huda, Very Kurnia Bakti

D3 Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama
Jln. Mataram No. 09 Tegal
Telp/Fax (0283) 352000

ABSTRAK

Simulasi Pengajuan beasiswa di Pudir 3 Politeknik Harapan Bersama Kota Tegal yang dibuat dalam penelitian ilmiah ini merupakan program yang bertujuan untuk menambah pemahaman tentang alur pelaksanaan. Dalam penyusunan penulisan laporan ini perancangan sistemnya menggunakan *Storyboard* agar urutan proses kegiatan menjadi jelas. Dalam pembuatan program ini, menggunakan *3ds Max 2009* dan *Pinnacle Studio 12*.

Hasilnya bahwa pembuatan simulasi tentang pengajuan beasiswa di pudir 3 Politeknik harapan bersama Tegal mahasiswa lebih memahami alur pengajuan beasiswa di Bidang III Kemahasiswaan di Pudir 3.

Kata kunci : Simulasi, *3ds Max*

A. Pendahuluan

Penguasaan teknologi informasi sangat dibutuhkan pada saat ini dengan adanya berbagai media yang berkembang, baik cetak maupun elektronik. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat sekarang ini khususnya di dunia teknologi komputerisasi, pada saat ini diperlukan peningkatan pengetahuan dan pengajaran untuk meningkatkan perkembangan informasi di dunia pendidikan.

B. Landasan Teori

Dalam simulasi digunakan komputer untuk mempelajari sistem secara numerik, dimana dilakukan pengumpulan data untuk melakukan estimasi statistik untuk mendapatkan karakteristik asli dari sistem. Simulasi merupakan alat yang tepat untuk digunakan terutama jika diharuskan untuk melakukan eksperimen dalam rangka mencari komentar terbaik dari komponen-komponen sistem. Hal ini dikarenakan sangat mahal dan memerlukan waktu yang lama jika eksperimen dicoba

secara riil. Dengan melakukan studi simulasi maka dalam waktu singkat dapat ditentukan keputusan yang tepat serta dengan biaya yang tidak terlalu besar karena semuanya cukup dilakukan dengan komputer.

C. Metode

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Data berupa foto bangunan-bangunan Kampus Politeknik Harapan Bersama Tegal sebagai acuan bentuk asli dari ruangan Data denah lokasi Kampus Politeknik Harapan Bersama Tegal

Peranti – peranti yang digunakan sebagai sarana pendukung program dan menjelaskan analisa kebutuhan sistem, antara lain perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

A. Perangkat keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. *Processor Intel Pentium T4400 (2.2 GHz, 800 MHz FSB)*
2. *Memory RAM 1 GB Memory*
3. *Harddisk 320 GB HDD*

4. *Monitor*
5. *Sound Card*
6. *Speaker*
7. *Microphone/Headset*
8. *Keyboard*
9. *Mouse*

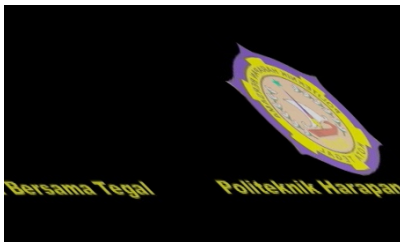
B. Perangkat Lunak (*Software*)

Sedangkan perangkat lunak yang digunakan dalam pengolahan bahan penelitian adalah sebagai berikut :

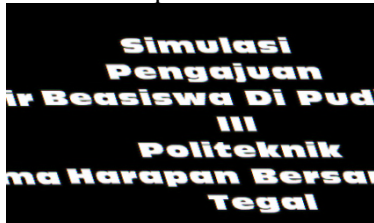
1. *3DsMax9*.
2. *PinnacleStudio12*.
3. Sistem Operasi *Windows7 32 Bit*.

D. Hasil Dan Analisa

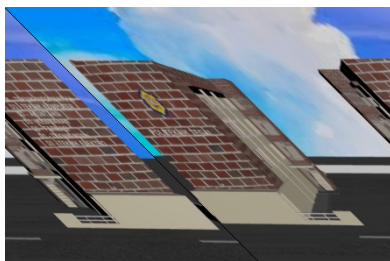
Berikut merupakan hasil implementasi dari halaman menu utama, judul, Area tampilan politeknik harapan bersama, Melihat papan pengumuman



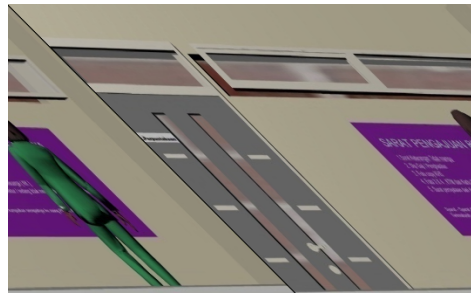
Gambar 1. Tampilan Halaman Utama



Gambar 2. Tampilan Judul



Gambar 3. Tampilan area politeknik harapan bersama



Gambar 4. Tampilan melihat papan pengumuman

E. Kesimpulan

Dari penulisan laporan ini, dapat diambil beberapa kesimpulan dan saran sehubungan dengan pembuatan Simulasi Pengajuan Beasiswa di Bidang III Kemahasiswaan (Pudir3) Politeknik Harapan Bersama Kota Tegal yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya :

Dengan membuat sebuah simulasi tentang pengajuan beasiswa di pudir 3 Politeknik harapan bersama Tegal. Diharapkan dengan adanya simulasi tersebut mahasiswa lebih memahami alur pengajuan beasiswa di Bidang III Kemahasiswaan di Pudir 3 Politeknik harapan bersama Tegal pada Program Studi DIII Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama Tegal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- [2] Hendratman, R. (2008). *The Magic of 3DS Max*. Bandung : Informatika.
- [3] Kelton, Law. (1991). *Simulation Modeling and Analysis*. New York: McGraw-Hill Book Co.
- [4] Nugroho, B. (2008). *Membuat aplikasi rancang bangun dengan 3Ds Max7*.Jogjakarta: Gava Media.
- [5] Soma, I. H. (2007). *Animasi Kreatif Fundamental dengan 3D Studio Max*.Jakarta: Elek Media Komputindo.
- [6] Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

- [7] Maulana, A. (2010). Teknik modeling dengan 3D Studio Max. Jakarta: Elex Media Komputindo
- [8] Nugroho, B. (2008). Membuat aplikasi rancang bangun dengan 3Ds Max7. Jogjakarta: Gava Media.