

# ***FLIGHT SIMULATOR PESAWAT TERBANG BOEING 737-300 PADA POSISI LANDING***

**Oleh:**

**Oktafira Dwi Nugraheni  
16030023**

## **INTISARI**

Simulator dalam dunia penerbangan sangat membantu pembelajaran untuk memperagakan suatu keadaan tertentu supaya membantu dalam mempelajari sesuatu. Simulator dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dibandingkan dengan teori, karena dengan adanya simulator dapat memperagakan suatu keadaan semirip mungkin. Simulator pendaratan pesawat terbang difokuskan untuk memahami fase *landing*, pembuatan pesawat *Boeing 737-300* dibuat semirip mungkin dengan aslinya menggunakan *blueprint* pesawat sebagai acuan pemodelan pesawat dan pergerakan pesawat dalam simulator ini menggunakan *joystick*. Pembuatan simulator tersebut menggunakan *software 3Ds Max* untuk pemodelan pesawat, kemudian *software unity* untuk membuat simulasi. Didalam simulator ini terdapat tampilan *cockpit* yang menunjukkan *instrument* yang berfungsi memberikan informasi keadaan pesawat. Pembuatan simulator ini diharapkan dapat membantu dalam memahami fase pendaratan pesawat. Pada pengujian sistem operasi simulator ini dapat berjalan pada *device* dengan sistem operasi Windows 10 *processor intel core i3, i5 dan i7*. Namun simulator ini masih perlu penambahan informasi supaya dapat dijadikan media pembelajaran untuk memahami fase *landing* pesawat sesuai dengan keadaan nyata.

**Kata Kunci:** Simulator Pesawat, *Boeing 737-300*, Simulator Pendaratan Pesawat, *Unity, 3Ds Max*.

***FLIGHT SIMULATOR OF BOEING 737-300 AIRPLANE ON  
LANDING POSITION by***

**Oktafira Dwi Nugraheni  
16030023**

**ABSTRACT**

*Simulator in the world of aviation are very helpful in learning to demonstrate a certain situation in order to help in learning something. The simulator can provide a clearer picture than the theory, because the simulator can demonstrate a situation as closely as possible. The airplane landing simulator is focused on understanding the landing phase, the manufacture of the Boeing 737300 aircraft is made as close as possible to the original using aircraft blueprint as a reference for modeling the aircraft and moving the aircraft in this simulator using a joystick. Making the simulator using 3Ds Max software for modeling the aircraft, then Unity software for making animations and simulations. In this simulator there is a cockpit display that shows the instrument that serves to provide information on the state of the aircraft. The making of this simulator is expected to help in understanding the aircraft landing phase. In testing the operating system, this simulator can run on devices with the Windows 10 operating system with Intel Core i3, i5 and i7 processors. However, this simulator still needs additional information so that it can be used as a learning medium to understand the plane's landing phase in accordance with real conditions.*

**Keywords:** *Simulator, Boeing 737-300, Flight Simulator Landing, Unity, 3Ds Max.*