

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan merupakan sekumpulan bahan pustaka, baik yang tercetak maupun rekaman yang lainnya, pada suatu tempat tertentu yang telah diatur sedemikian rupa untuk mempermudah karyawan mencari informasi yang diperlukannya dan tujuannya utamanya adalah untuk melayani kebutuhan informasi masyarakat yang dilayaninya dan bukan untuk diperdagangkan.

Sistem perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto meliputi sistem peminjaman, pengembalian buku, sistem pengenalan ruang dan sistem pendaftaran. Manfaat agar sistem informasi pada perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto mahasiswa mudah mendapatkan data maupun informasi dengan mudah. Pada perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto petunjuk pendaftaran anggota dan peminjaman buku masih dalam bentuk teks tertulis dan ditempel pada meja staf sirkulasi, sehingga petunjuk tersebut jarang dibaca oleh calon anggota perpustakaan. Oleh karena itu akan dibuat suatu visualisasi tata kelola sistem perpustakaan dengan menggunakan animasi 3Dimensi berbasis android. Aplikasi *android* yang dibuat dengan menggunakan *unity* dan untuk animasi menggunakan *blender* dan *adobe photoshop cs4*. Aplikasi ini agar mempermudah mahasiswa untuk mengetahui sistem yang ada di perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto, selain itu juga bertujuan

untuk memperkenalkan kepada mahasiswa baru tentang sistem yang ada di perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan tugas akhir sebagai berikut :

1. Bagaimana memvisualisasikan kegiatan pengguna perpustakaan menggunakan video animasi 3D berbasis *android*.
2. Bagaimana respon dari pengguna sistem perpustakaan dengan adanya aplikasi visualisasi sistem Tata Kelola Perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pada tugas akhir ini dibatasi pada:

- a. Video animasi berbasis *Android*.
- b. Pembuatan aplikasi menggunakan aplikasi *Unity*.
- c. Pembuatan animasi 3D menggunakan *Blender*.
- d. Animasi 3Dimensi meliputi sistem pendaftaran, sistem peminjaman dan pengembalian buku dan kunjungan dan pengenalan perpustakaan.
- e. Karakter pada animasi tata kelola perpustakaan STTA meliputi 2 karakter yaitu karyawan dan mahasiswa.
- f. Karakter tidak menggunakan *rigging* dan pergerakan animasi hanya dengan *camera* saja .

1.4 Tujuan dan Manfaat Tugas Akhir

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah membuat sebuah Animasi 3Dimensi Visualisasi Tata Kelola Sistem Perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto berbasis *Android* .

Manfaat dari pembuatan tugas akhir ini adalah dari pihak perpustakaan dapat mempresentasikan sistem perpustakaan pada saat orientasi mahasiswa baru dengan digunakan untuk pengenalan tata kelola sistem perpustakaan kepada pengguna pada saat datang ke perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Observasi dilakukan di perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto dan mengamati kegiatan yang ada di perpustakaan .

b. Metode Wawancara

Melakukan wawancara dengan Kepala Perpustakaan dan karyawan perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto.

c. Metode Perancangan Sistem

Perancangan Animasi 3Dimensi dengan membuat *data flow diagram* (DFD), *flowchart*, *user interface* dan *modelling* animasi dengan menggunakan *software* blender, *unity* dan lain sebagainya.

d. Implementasi

Aplikasi Tata Kelola Sistem Perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto berbasis *Android* yang hanya untuk memanggil video yang akan dibuat dan video tersebut berupa video animasi 3Dimensi tentang Visualisasi Tata Kelola Perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto.