



## APLIKASI ANIMASI PENGENALAN KAMPUS BERBASIS ANDROID DI UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI

**Hedi Saputra**

Program Studi Teknik Informatika,  
Fakultas Teknik,  
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia  
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi

### ABSTRAK

Teknologi informasi pada zaman sekarang termasuk kedalam sebuah kebutuhan yang diperlukan untuk peningkatan produktivitas pada setiap kegiatan yang dilakukan sehari-hari. Smartphone merupakan salah satu teknologi yang dapat mempermudah aktivitas manusia dalam komunikasi, pencarian informasi, pengambilan keputusan dan mempermudah pekerjaan melalui aplikasi yang terdapat pada smartphone. Aplikasi Pengenalan Kampus Berbasis Android merupakan salah satu aplikasi untuk mengenalkan kampus menggunakan smartphone android. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi android yang dikembangkan dapat dijadikan media pengenalan kampus terhadap masyarakat.

**Kata Kunci :** Pengenalan Kampus, Android, App Inventor.

### 1. PENDAHULUAN

Universitas Islam Kuantan Singingi merupakan salah satu institusi perguruan tinggi yang ada di Provinsi Riau, terdiri dari berbagai program studi yang tunduk di bawah civitas akademiknya, Pendirian Universitas diawali dengan diskusi pimpinan, beberapa dosen dan staf STIP-US dan STT-US yang kemudian direspon oleh Pemerintah Daerah melalui Pidato Bupati pada Kuliah Umum September 2008. Tahun 2009 berkembang ide bukan hanya penyatuan dua Sekolah Tinggi yang berada dalam naungan Yayasan Perguruan Tinggi Kuantan Singingi tetapi juga menyatukan STAI yang berada di bawah Yayasan Pendidikan Tinggi Islam Kuantan Singingi. Untuk mempermudah dan efisiensi pengelolaan, maka perlu penyatuan Sekolah Tinggi yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi kedalam bentuk Universitas yang dikelola oleh satu Yayasan.

Perkembangan kemajuan yang telah dilakukan oleh kampus Universitas Islam Kuantan Singingi dapat menjadi informasi yang berguna bagi seluruh lapisan masyarakat, khususnya masyarakat Kuantan Singingi dalam memilih perguruan tinggi yang ada di Provinsi Riau. Media informasi yang disajikan dalam mempromosikan dan menginformasikan perkembangan kampus Universitas Islam Kuantan Singingi pada saat ini hanya menggunakan media brosur, video dan media website. Penggunaan media informasi tersebut dalam mempromosikan dan menginformasikan perkembangan kampus Universitas Islam Kuantan Singingi, khususnya mengenai fasilitas sarana dan prasarana kampus belum sepenuhnya tuntas diinformasikan, seperti informasi tentang perkembangan fasilitas dan sarana lingkungan kampus, kurikulum di setiap prodi, bangunan gedung serta prasarana yang ada di kampus Universitas Islam Kuantan Singingi.



Sebagai media tambahan dan pendukung dalam mempublikasikan dan menginformasikan perkembangan kampus Universitas Islam Kuantan Singingi kepada seluruh lapisan masyarakat, maka diperlukannya media aplikasi animasi pengenalan kampus sebagai layanan dalam mempublikasikan informasi kepada seluruh lapisan masyarakat mengenai perkembangan fasilitas sarana dan prasarana kampus. Proses pembuatan aplikasi animasi pengenalan kampus ini dilakukan dengan menggunakan App Inventor, yaitu sebuah program perangkat lunak komputer yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan dalam membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk berbagai keperluan serta mendukung dalam pembuatan animasi campus profile yang berbasis multimedia interaktif.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

Ada 3 metode teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini :

#### 1. Field research (Peneliti Lapangan)

Yaitu melakukan penelitian langsung kelapangan atau tempat penelitian yang tujuan adalah untuk mengumpulkan data yang diperlukan serta mengetahui dengan rinci permasalahan yang terjadi pada instansi tersebut. Untuk itu dilakukan wawancara langsung dengan pihak yang terkait dengan permasalahan yang dibahas penulis.

#### 2. Library Research (Penelitian Perpustakaan)

Sebagai besar kegiatan dalam keseluruhan proses penelitian adalah membaca, peneliti membaca beberapa buku yang berhubungan dengan pengembangan sistem informasi dan buku yang berhubungan dengan adobe flash.

#### 3. Laboratory Research (Penelitian Laboratorium)

Dalam penelitian laboratorium ini, penulis menggunakan seperangkat komputer termasuk printer sebagai alat cetak yang digunakan untuk mendesain suatu program yang diperoleh dan mempraktekkannya langsung sehingga menghasilkan suatu media pengenalan kampus.

### 2.2 Rancangan Penelitian

Tahap-tahap yang akan dilakukan dalam rancangan penelitian ini diilustrasikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian

### 3 HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisa Sistem yang sedang berjalan

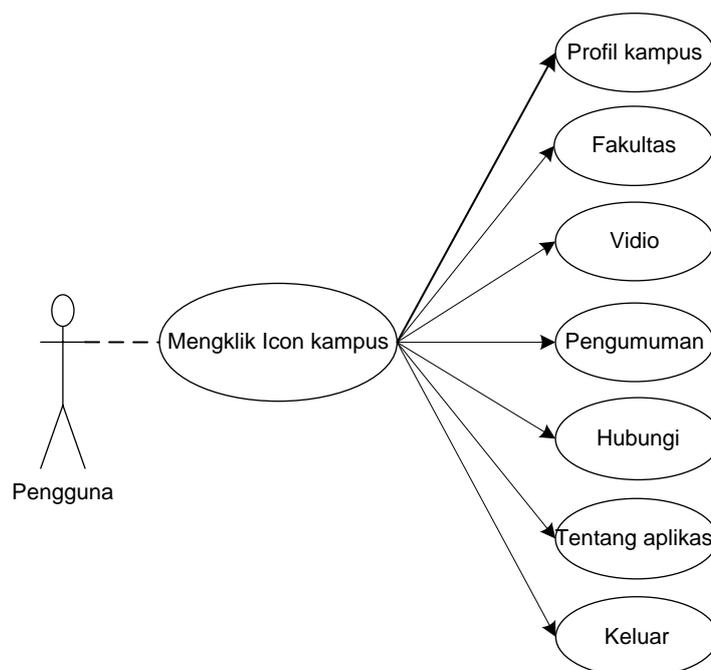
Penganalisaan terhadap sistem yang sedang berjalan dilakukan untuk memahami dan mengetahui bagaimana bentuk sistem pengenalan kampus, serta mengetahui bagaimana kekurangan dan kelebihan dari sistem yang sedang berjalan tersebut. Berdasarkan pengalaman penulis proses pengenalan kampus di Universitas Islam Kuantan Singingi masih dilakukan secara manual, sistem pengenalan kampus yang saat ini dilakukan yaitu dengan melakukan sosialisasi ke sekolah-sekolah menengah atas yang ada di Kuantan Singingi, selain itu pihak kampus juga menyediakan brosur-brosur setiap tahunnya untuk calon mahasiswa baru yang berisi informasi penerimaan mahasiswa baru, brosur juga dibagikan ke sekolah-sekolah menengah atas. Selanjutnya pihak kampus juga akan membuat baleho yang nantinya dipajang di pinggir jalan atau di tempat-tempat tertentu. Proses pengenalan kampus yang demikian masih memiliki jangkauan yang terbatas, dengan menggunakan aplikasi android diharapkan untuk calon mahasiswa baru menjadi lebih luas.

#### 3.2 Desain Aplikasi yang di usulkan

Desain sistem merupakan bentuk langkah-langkah dalam menentukan aplikasi baru yang akan dibuat dan apa saja persiapan yang perlu dilakukan. Selain itu, desain sistem dibuat untuk memberikan gambaran rancang bangun yang jelas dan lengkap. Sehingga dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pengkodean program.

##### 1. Use Case Diagram

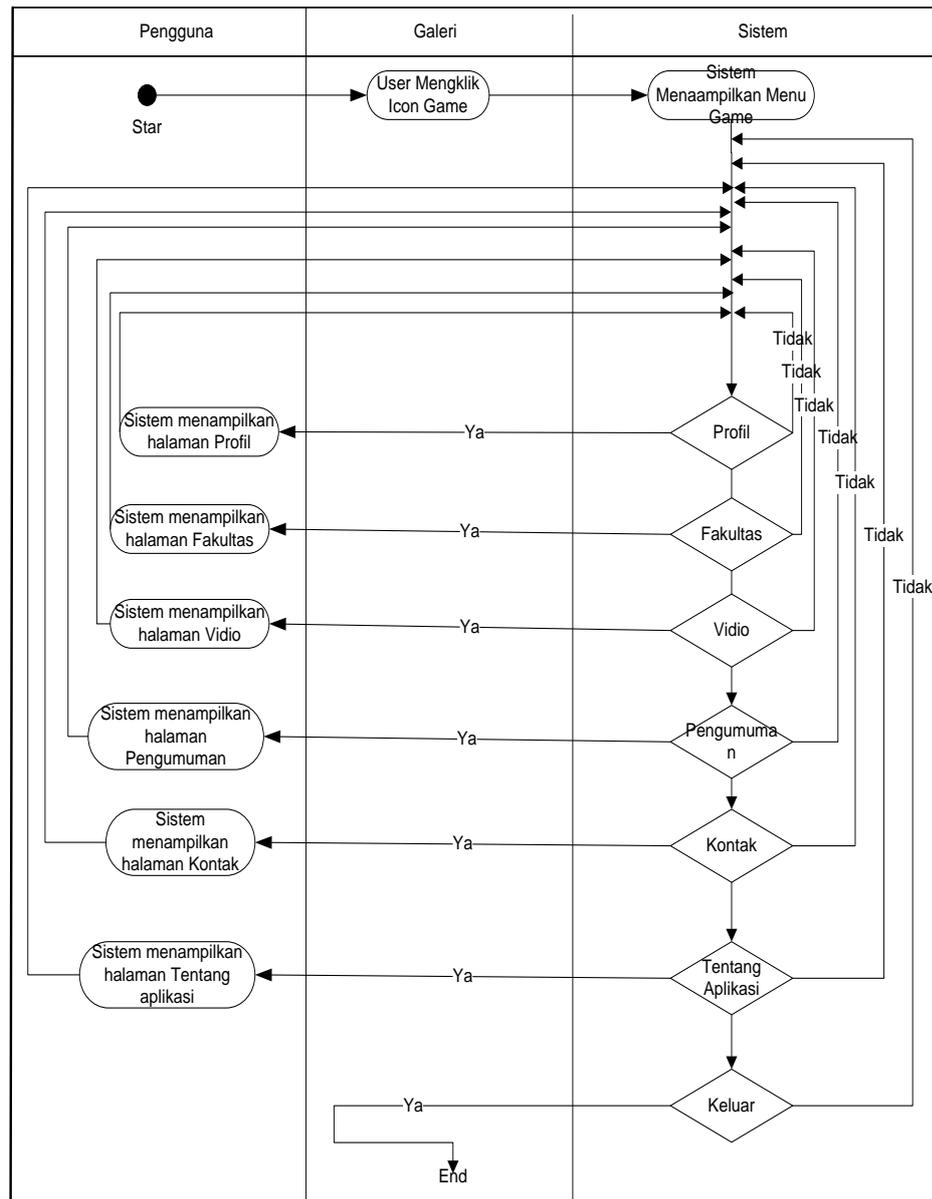
Dalam diagram ini digambarkan bagaimana Actor (User) berintegrasi dengan sistem. Dengan Use Case Game aplikasi pengenalan kampus berbasis Android digambarkan dalam diagram Use case berikut.



Gambar 2. Use Case Diagram

## 2. Activity Diagram

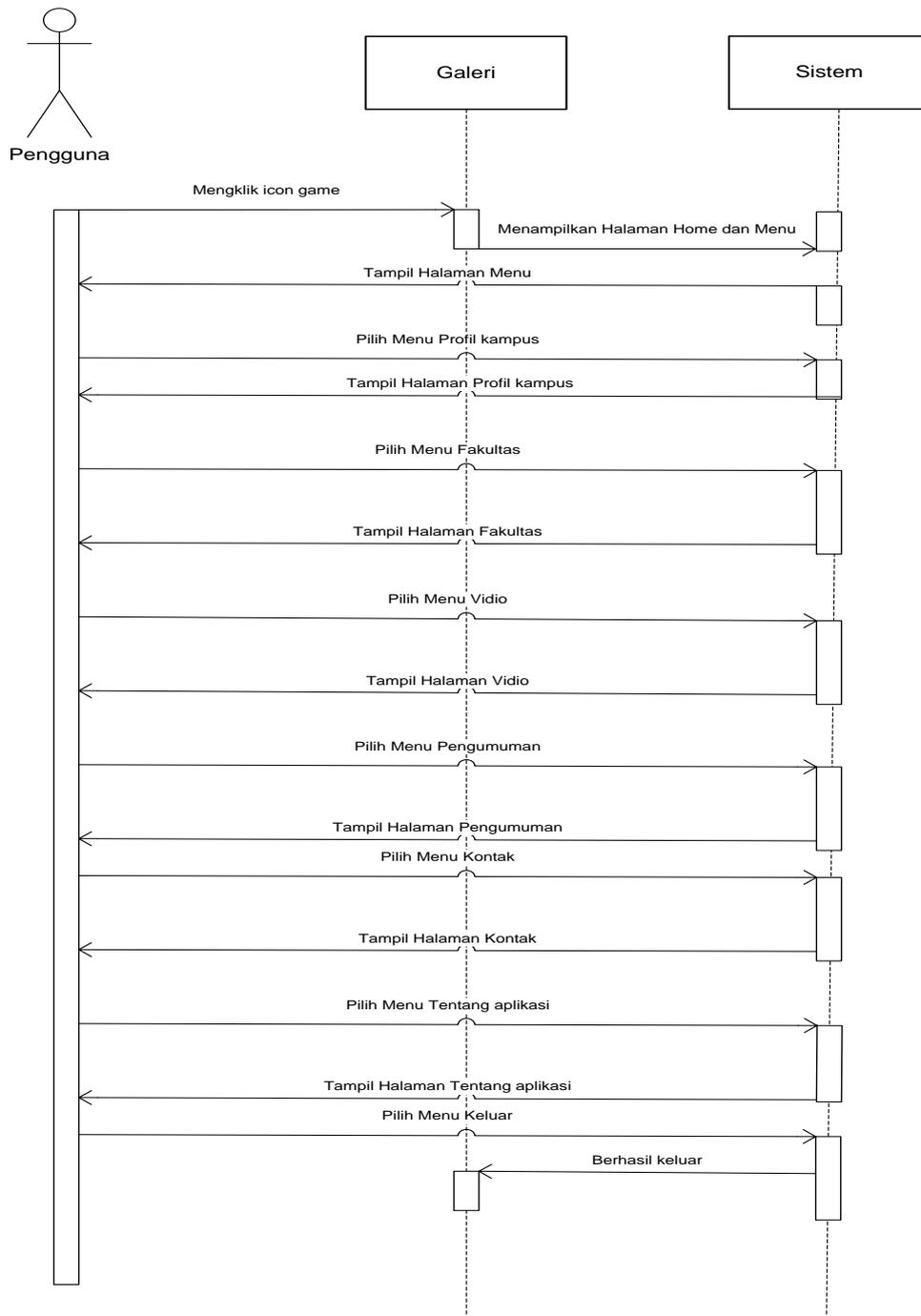
Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, percabangan yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Berikut ini adalah activity diagram aplikasi pengenalan kampus :



Gambar 3. Activity Diagram

## 3. Sequence Diagram

Dibawah ini merupakan gambaran secara umum ketika pengguna melihat halaman utama sistem Aplikasi pengenalan kampus.

**Gambar 4. Sequence Diagram**

### 3.3 Tampilan Aplikasi

Berikut ini adalah tampilan aplikasi dari Perancangan dan Pembuatan Aplikasi.

#### 1. Halaman utama Aplikasi

Halaman utama pada aplikasi pengenalan kampus, terdapat 7 tombol pada halaman utama, yaitu profil kampus, fakultas, vidio, pengumuman, kontak, tentang aplikasi dan keluar.



Gambar 5. Tampilan halaman utama aplikasi

2. Tampilan halaman profil kampus.

Pada halaman Profil Kampus akan menampilkan informasi sejarah kampus, kemudian di halaman profil kampus juga terdapat button untuk menuju ke halaman visi dan misi kampus.



**Universitas Islam Kuantan Singingi**

Universitas Islam Kuantan Singingi merupakan salah satu institusi perguruan tinggi yang ada di Provinsi Riau, terdiri dari berbagai program studi yang tunduk di bawah civitas akademiknya, Pendirian Universitas diawali dengan diskusi pimpinan, beberapa dosen dan staf STIP-US dan STT-US yang kemudian direspon oleh Pemerintah Daerah melalui Pidato Bupati pada Kuliah Umum September 2008.

Tahun 2009 berkembang ide bukan hanya penyatuan dua Sekolah Tinggi yang berada dalam naungan Yayasan Perguruan Tinggi Kuantan Singingi tetapi juga menyatukan STAI yang berada di bawah Yayasan Pendidikan Tinggi Islam Kuantan Singingi. Untuk mempermudah dan efisiensi pengelolaan, maka perlu penyatuan Sekolah Tinggi yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi kedalam bentuk Universitas yang dikelola oleh satu Yayasan.

Gambar 6. Tampilan Profil kampus

3. Tampilan Informasi detail Fakultas

Pada halaman Fakultas terdapat 4 button menuju ke halaman setiap Fakultas, yang mana di setiap halaman fakultas terdapat penyampaian tentang visi dan misi.



Gambar 7. Tampilan Informasi Fakultas

4. Tampilan Informasi pengumuman kampus  
Pada halaman kampus terdapat informasi atau berita tentang kampus universitas islam kuantan singingi, di halaman pengumuman juga terdapat animasi.



Gambar 8. Tampilan Halaman Pengumuman

5. Tampilan halaman kontak  
Pada halaman kontak di aplikasi ini akan menampilkan kontak yang dapat dihubungi mengenai kampus, dan pada halaman kontak juga terdapat animasi.



Gambar 9. Tampilan Halaman Kontak



6. Tampilan halaman tentang aplikasi  
Pada halaman ini berisi tentang kegunaan dari aplikasi pengenalan kampus.



**Gambar 10. Tampilan Halaman Tentang aplikasi**

## **4 PENUTUP**

### **4.1 Kesimpulan**

Dari pembahasan yang penulis bahas di bab – bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya rancangan sistem baru, dapat memaksimalkan pengenalan kampus ke masyarakat dan mahasiswa baru.
2. Dengan rancangan sistem baru dapat digunakan oleh semua masyarakat sebagai sarana pengenalan kampus.
3. Dengan rancangan sistem yang baru menggunakan animasi dapat menambah daya tarik masyarakat untuk melihat informasi yang disampaikan pada aplikasi.

### **4.2. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas maka penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Penulis berharap bagi yang ingin menyempurnakan aplikasi ini maka penulis menyarankan supaya aplikasi ini dapat disempurnakan lagi sebaiknya.
2. Dengan adanya sistem yang baru hendaknya terus dikembangkan agar meningkatkan kualitas eksistensi Universitas Islam Kuantan Singingi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dadang Marsa, Sardiarinto, “Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Anak Melalui Aplikasi Edukasi Berbasis Android” Manajemen Informatika, AMIK Bina Sarana Informatika Yogyakarta, Yogyakarta, 9Maret 2013.
- Endar Suprih Wihidayat, Dwi Maryono, “Pengembangan Aplikasi Android Menggunakan Integrated Development Envelopmen Development (IDE) App Inventor 2”, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia, Vol.4, No.1, November 2017.
- Haswan, F., & Al-Hafiz, N. W. (2017). Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam. Riau Journal Of Computer Science, 3(1), 31-40.



Herdika Melia Putra, Agus Purwanto, "Pembuatan Film Animasi 2D Yang berjudul Empat Monster Pada Komunitas Multimedia Amikom Surakarta", AMIK Cipta Darma Surakarta, Vol 1 No. 1 Desember 2015.

S. Nugraha, K. I. Satoto, and K. T. Martono, "Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano," Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, vol. 2, no. 1, pp. 62-70, Jan. 2014.

Wandy Damarullah, Amir Hamzah, Uning Lestari, "Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Android", AKPRIND Yogyakarta, Vol 1, No 1 (2013).