

ABSTRAK

Dalam kegiatan pramuka, terdapat banyak macam simpul yang harus diketahui oleh anggota pramuka. Dari berbagai macam simpul yang ada, tentu ada yang mudah dan ada yang sulit di dalam proses pembuatannya. Dari setiap simpul memiliki fungsinya masing-masing. Pembuatan aplikasi ini bertujuan membuat visualisasi cara pembuatan simpul dan penjelasan fungsi-fungsi simpul.

Metode pengembangan yang digunakan dalam aplikasi ini adalah model *Prototype*, karena metode ini dianggap tepat digunakan untuk pembuatan aplikasi pembelajaran. Langkah-langkah yang diterapkan berdasarkan metode *Prototype* adalah sebagai berikut : (1) *Communication*, (2) *Quick plan*, (3) *Modeling Quick Design*, (4) *Construction of Prototype*, (5) *Deployment, Delivery & Feedback*. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan Blender dan *tools* pendukung lainnya.

Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi pembelajaran simpul 3D berbasis *desktop*. Aplikasi ini dapat membantu anggota pramuka mempelajari cara membuat simpul dengan visualisasi 3D yang dilengkapi dengan teks serta penjelasan fungsi dari masing-masing simpul yang berbasis desktop.

Kata Kunci : Aplikasi, Simpul, 3D.