

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

UKM Kempo STMIK AMIKOM Yogyakarta adalah salah satu dojo shorinji kempo yang ada di Yogyakarta. Shorinji Kempo adalah salah satu dari seni bela diri yang berasal dari Jepang. Di Indonesia biasa disebut dengan Kempo saja. Shorinji Kempo diciptakan oleh Doshin So pada tahun 1947 sebagai sistem pelatihan dan pengembangan diri (*gyo* atau disiplin dalam bahasa Jepang). Kata Shorinji Kempo sendiri berasal dari kata *sho* = hutan, *rin* = bambu, *ji* = kuil, *ken* = aturan dan *kempo* bermakna "jalan hidup".

Hasil dari analisis yang penulis lakukan terhadap UKM Kempo STMIK AMIKOM Yogyakarta. Kelemahan yang dimiliki UKM Kempo AMIKOM pada promosi, UKM Kempo melakukan promosi hanya saat PPM dan Expo tahunan UKM AMIKOM. UKM Kempo STMIK juga belum memiliki *company profile*.

Company profile sendiri memiliki peran yang penting bagi sebuah perusahaan dalam kasus ini organisasi kemahasiswaan dalam mempresentasikan visi misi dan apa yang ingin ditawarkan kepada "konsumen". Selama ini, UKM Kempo STMIK AMIKOM Yogyakarta memanfaatkan acara tahunan PPM dan expo UKM untuk mempromosikan organisasinya. Pembuatan *company profile* setidaknya akan menambah jangkauan promosi organisasi dan penghematan dana untuk mencetak booklet profile organisasi, dan tentu saja *company profile* interaktif akan lebih menarik. Perancangan dan pembuatan *company profile* interaktif UKM Kempo STMIK AMIKOM Yogyakarta perlu dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membuat multimedia interaktif *company profile* untuk UKM Kempo STMIK AMIKOM Yogyakarta berbasis *multi platform*?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. UKM Kempo STMIK Amikom Yogyakarta
2. *Multiplatform* pada judul berarti aplikasi yang akan dibuat untuk beberapa sistem operasi, dalam kasus ini untuk *smartphone android* dan *windows phone*.
3. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan aplikasi tersebut adalah *Phonegap, AndroidSDK, Eclipse*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk merancang dan membuat aplikasi *company profile multi platform* yang *user friendly* dan memiliki kekuatan sebagai media promosi yang menarik.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian. Sehingga penulis dapat mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penelitian skripsi langsung kepada sumber datanya. Penulis melakukan pengamatan langsung di UKM Kempo STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.1.2 Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data ini mengacu pada buku-buku pedoman, yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian sebagai dasar teori didalam melakukan analisis perancangan dari aplikasi yang akan dibuat.

1.5.2 Metode Analisis

Penulis menggunakan analisis SWOT.

1.5.3 Metode Perancangan

Pembuatan aplikasi akan dimulai dengan membuat desain layout dan pengumpulan bahan. Dilanjutkan koding dan melakukan testing pada aplikasi untuk menemukan *bug*. Proses terakhir yaitu pengunggahan aplikasi.

1.5.4 Metode Testing

Penulis akan melakukan testing manual, mencari *bug* pada program yang telah jadi dengan *alfa* dan *beta testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematis kedalam 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini meliputi dasar-dasar teoritis yang menjadi landasan pemecahan masalah meliputi pengertian computer, system informasi, system informasi dan internet.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang deskripsi sistem yang akan dibuat meliputi identifikasi kebutuhan sistem, perancangan sistem secara umum dan desain *interface*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatan dari sistem yang akan dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perbaikan sistem sehingga lebih baik dan bermanfaat.