

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kini berbagai program pengembangan kewirausahaan bagi mahasiswa tersebut telah menjadi landasan semangat *entrepreneur* pada mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta yang dapat ditularkan pada mahasiswa yang lain. Sehingga atmosfer *entrepreneur* yang kuat pada STMIK Amikom Yogyakarta kini telah semakin terasa. Penulis menemukan permasalahan yang terjadi pada *Entrepreneur Campus* diantaranya adalah: sistem promosi yang belum didukung oleh teknologi komputerasi multimedia dan belum terdapat catalog dalam bentuk digital.

Oleh sebab itu, sebaiknya diletakkan unsur multimedia didalamnya karena dapat menyampaikan informasi dalam bentuk yang mudah dipahami, dengan keindahan *visual* yang bisa membuat para pengguna lebih nyaman dan cepat dalam menyerap sebuah informasi yang ingin disampaikan. Multimedia Interaktif merupakan salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang menggunakan interaksi langsung antara *user*, sehingga media ini banyak diminati. Media interaktif inilah yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi tentang keberadaan *Entrepreneur Campus*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana merancang Aplikasi Multimedia Interaktif Profil *Entrepreneur Campus* yang mampu menjadi media penyampaian informasi sesuai dengan yang dibutuhkan pengurus *Entrepreneur Campus*?”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa multimedia memiliki cakupan yang sangat luas maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan supaya tidak jauh menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada.

1. Multimedia interaktif ini hanya akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan keberadaan *Entrepreneur Campus* meliputi profil (sejarah, visi dan misi), album (foto,video) lokasi, dan informasi lain yang mungkin masih diperlukan.
2. Aplikasi yang digunakan oleh marketing representatif *Entrepreneur Campus* untuk memperkenalkan produk dan program kerja kepada *partner*.
3. Aplikasi multimedia interaktif ini bersifat dinamis.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

- a) Membuat media penyampaian informasi yang sesuai dengan keinginan pengurus mengenai keberadaan *Entrepreneur Campus* untuk mempermudah dalam promosi.
- b) Memaksimalkan eksistensi dari lembaga entrepreneur campus sebagai Badan Usaha Milik Amikom (BUMA)

1.5 Manfaat Penelitian

- a) Memberikan salah satu aplikasi yang dibutuhkan oleh pengurus *Entrepreneur Campus*.
- b) Mendapatkan penyelesaian terhadap rumusan masalah yang ada.

1.6 Metode Penelitian

1. Objek penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah *Entrepreneur Campus*, merupakan sebuah lembaga pendidikan kewirausahaan yang mengadakan berbagai kegiatan dan pelatihan berwirausaha kepada masyarakat dan pelajar.

2. Subyek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian adalah "*Company Profile Entrepreneur Campus* STMIK Amikom Yogyakarta sebagai media informasi dan Promosi". Penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan *Entrepreneur Campus* kepada masyarakat menggunakan *company profile* berbasis multimedia interaktif.

3. Jenis penelitian

Penelitian dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memberikan penjelasan tentang objek penelitian serta menyampaikannya menjadi suatu pernyataan (*statment*). Dengan cara menyampaikan informasi tentang *Entrepreneur Campus*.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung yaitu mengambil data dari *Entrepreneur Campus*, partisipasi dan melakukan wawancara dengan Koordinator *Entrepreneur Campus* Diluar penelitian adalah penelitian arsip dan studi pustaka.

1.6.2 Metode Analisis

Melihat perkembangan yang maju dan cara yang semakin modern untuk mempromosikan atau membagikan informasi terhadap produk atau dalam bidang jasa, maka dibuatlah multimedia interatif sebagai media informasi dan promosi. Penelitian ini menggunakan analisis SWOT yaitu analisis yang digunakan untuk mengetahui kekuatan (*strength*), kelemahan (*weaknes*), peluang (*opportunity*) dan ancaman (*treats*). Dengan menerapkan analisis ini maka pada penerapannya akan dapat memaksimalkan kekuatan untuk mendapatkan peluang dan meminimalisasi kelemahan serta mencegah ancaman.

Untuk metode analisis itu sendiri meliputi :

- a. Analisis Kebutuhan *Hardware*
- b. Analisis Kebutuhan *Software*
- c. Analisis Kebutuhan *Brainware*
- d. Analisis Kebutuhan Fungsional
- e. Analisis Kebutuhan Non Fungsional
- f. Analisis Kebutuhan Informasi
- g. Analisis Kelayakan Teknis
- h. Analisis Kelayakan Operasional

- i. Analisis Kelayakan Hukum
- j. Analisis Kelayakan Ekonomi

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan aplikasi ini diutamakan sebuah tombol(*button*) yang akan melakukan navigasi *link* jika diklik dan rancangan desain untuk menampilkan setiap halaman akan bervariasi dan tentunya merancang naskah atau teks yang digunakan untuk memberikan informasi, perancangan itu sendiri meliputi :

- a. Merancang Konsep
- b. Merancang Isi
- c. Merancang Naskah
- d. Merancang Grafik
- e. Metode Implementasi.

1.6.4 Metode Testing

Melakukan pengecekan terhadap tombol apakah sudah berfungsi dengan benar atau masih menjadi kesalahan, jika masih terjadi kesalahan maka dilakukan pembetulan dari *coding* tersebut.

- a. Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem dilaksanakan selama sistem masih berjalan dan tetap dipakai setelah segala persiapan dan pendukungnya tersedia, setelah itu akan dilakukan test untuk melihat aplikasi ini berjalan dengan baik dan sesuai prosedur atau tidak, jika terjadi kekurangan pada tahap ini aplikasi akan diperbaiki dan di uji kembali apabila

sudah sesuai dengan yang diharapkan maka aplikasi ini dikatakan siap pakai. Pemeliharaan sistem tersebut akan dilakukan dengan cara yakni:

- b. Pemeliharaan Software

1.6.5 Metode Implementasi

Tahap implementasi yang dilakukan meliputi desain tampilan, *coding* dan *testing*.

- a. Desain Tampilan

Pembuatan desain tampilan ini berfungsi untuk menambah daya tarik karena sebagai media promosi.

- b. *Coding*

Membuat kode program pada masing-masing *button* untuk memberikan navigasi *link* menuju ke halaman yang akan diperintahkan.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini di bahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Berupa tinjauan pustaka terhadap karya ilmiah dan buku yang berkaitan dengan analisis, perancangan hingga pembahasan, sehingga bisa melandasi

penulis untuk menciptakan aplikasi multimedia interaktif sesuai dengan ilmu dan kebutuhan yang telah disetujui oleh pengurus *entrepreneur campus*.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang latar belakang singkat perusahaan ,analisis masalah, analisis kebutuhan aplikasi (*hardware,software*), analisis kelayakan, solusi yang diterapkan, dan perancangan sistem aplikasi.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengujian sistem, serta pemeliharaan sistem sehingga siap untuk digunakan.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan bermanfaat bagi pihak lain untuk pengembangan oleh peneliti yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang digunakan untuk penulisan laporan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisikan lampiran-lampiran dalam pengerjaan skripsi.