

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Angkringan Kampus merupakan salah satu jenis usaha UMKM yang bergerak dibidang kuliner, Angkringan Kampus memiliki sedikit perbedaan dengan angkringan lainnya yang biasa dijumpai di jalanan, Angkringan Kampus lebih mengedepankan manajemen yang baik disetiap lini untuk menunjang pengembangan cabang di kemudian hari. Di beberapa sisi Angkringan Kampus pun memiliki sisi sisi yang menyerupai Angkringan lainnya seperti kenyamanan dan keramahan dalam pelayanan yang menjadi salah satu persaratan khusus bagi setiap penjual untuk menjamu konsumennya.

Banyaknya perusahaan yang bermunculan dan ketatnya persaingan di dunia wirausaha menjadi daya tarik untuk Angkringan kampus terbentuk, Pengembangan usaha merupakan salah satu konsentrasi bagi setiap perusahaan, ini tentu bukan hal mudah mengingat begitu banyak pesaing yang bermunculan, oleh karena itu, manajemen yang baik pun harus di dukung dengan gaya berkomunikasi yang mumpuni agar dapat menarik pihak calon partner. Tapi menemui pihak tersebut bukan hal mudah dikarenakan kesibukan menyulitkan para pengusaha untuk mengatur waktu untuk langsung bertatap muka.

Proposal penawaran kerjasama merupakan jawaban dari masalah diatas, namun proposal harus memiliki daya tarik untuk membantu dalam penyampaian informasi sebelum diadakanya pertemuan secara langsung. Dengan harapan proposal akan diterima dan dipahami dengan baik maka sebaiknya diletakkan

unsur multimedia didalamnya karena dapat menyampaikan informasi dalam bentuk yang mudah dipahami, dengan keindahan *visual* yang bisa membuat para user lebih nyaman dan cepat dalam menyerap sebuah informasi yang ingin disampaikan. Aplikasi multimedia yang dimaksud adalah CD interaktif.

CD Interaktif merupakan salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang menggunakan interaksi langsung antara user dan media tersebut sehingga media ini banyak diminati. Media interaktif inilah yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi tentang keberadaan usaha UMKM (usaha mikro kecil menengah) ANGKRINGAN KAMPUS.

Berdasarkan masalah yang dialami UMKM ANGKRINGAN KAMPUS, **“CD.INTERAKTIF ANGKRINGAN KAMPUS SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI KEPADA CALON INVESTOR / REKAN KERJA”** ini diharapkan mampu menjadi media informasi dan memudahkan dalam penyampaian, mengenalkan ataupun mempromosikan UMKM ANGKRINGAN KAMPUS sebagai salah satu usaha yang menguntungkan bagi penggiat bisnis, dan diharapkan dengan menggunakan CD Interaktif ini UMKM ANGKRINGAN KAMPUS dapat membantu lajur pertumbuhan usaha.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana merancang CD Interaktif Profil UMKM ANGKRINGAN KAMPUS yang mampu menjadi media penyampaian informasi yang efektif dan menarik pada calon partner?”.

## 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. CD interaktif ini hanya akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan keberadaan UMKM ANGKRINGAN KAMPUS meliputi profil ( visi dan misi, sistem saham yang diterapkan, Struktur organisasi, fasilitas, sejarah), galeri, lokasi, dan syarat serta informasi lain yang mungkin masih diperlukan.
2. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi multimedia ini adalah Macromedia Director MX 2004 sebagai software utama, Adobe Photoshop CS3 digunakan untuk mengolah image gambar ( JPEG, PNG, GIF), Macromedia flash 8 dan Sound Forge 8.0 untuk mengolah audio serta *software* pendukung lainnya.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

- a. Membuat media penyampaian informasi yang efektif mengenai keberadaan UMKM ANGKRINGAN KAMPUS untuk mempermudah dalam promosi.
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi program S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

- a. Membantu pengembangan Angkringan Kampus.
- b. Memberikan salah satu aplikasi yang dibutuhkan Angkringan Kampus

#### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dari obyek permasalahan penelitian adalah:

- a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada lokasi UMKM ANGKRINGAN KAMPUS, dengan tujuan melihat langsung perusahaan terkait dan mengambil foto yang nanti akan digunakan dalam perancangan aplikasi

- b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dilakukan secara lisan sehingga penulis mendapat penjelasan-penjelasan serta pengarahan secara langsung dengan

pihak pemilik UMKM ANGKRINGAN KAMPUS agar aplikasi yang dibuat sesuai dengan keinginan dan tepat guna.

c. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku laporan skripsi, catatan kuliah dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti untuk mendapat dasar-dasar teori yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

d. Metode Dokumentasi

Metode Pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari arsip dan dokumen-dokumen yang ada pada UMKM ANGKRINGAN KAMPUS, seperti foto foto perusahaan, data keuangan, struktur organisasi dan lain-lain.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

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

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

## BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas tentang konsep dasar multimedia, software dan hardware yang digunakan.

## BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang analisis sistem perancangan aplikasi multimedia dan analisis kebutuhan spesifikasi multimedia.

## 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 penulis untuk penulisan laporan skripsi ini.

## LAMPIRAN

Berisikan lampiran-lampiran dalam pengerjaan skripsi.

### **1.8 Rencana kegiatan**

Kegiatan akan dilaksanakan selama 107 hari, yang dimulai dari 7 November 2011 sampai dengan 22 Febuari 2011 adapun rincian kegiatan penelitian diuraikan dalam tabel berikut



KETERANGAN KEGIATAN	NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI				FEBUARI				MARET				APRIL			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Proses Perizinan Penelitian dengan instansi yang terkait																								
Pengambilan sampel dan Bahan Penelitian di lapangan																								
Rancang Bangun Program																								
Revisi konsep, Desain Rancangan, Code Program																								
Uji coba (Testine)																								
Pembimbingan Penulisan naskah Skripsi																								
Penulisan Akhir laporan																								

Tabel 1.1 waktu rencana kegiatan