

**PENGEMBANGAN BUSINESS PROCESS MANAGEMENT MEDIA
AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN BUSINESS MODEL
CANVAS**

SKRIPSI



Disusun oleh:

**Devi Nurjanah
17.83.0087**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PENGEMBANGAN BUSINESS PROCESS MANAGEMENT MEDIA
AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN BUSINESS MODEL
CANVAS**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer
Pada Jenjang Program Sarjana – Program Studi Teknik Komputer



Disusun oleh:

Devi Nurjanah
17.83.0087

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN BUSINESS PROCESS MANAGEMENT MEDIA
AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN BUSINESS MODEL
CANVAS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devi Nurjanah

17.83.0087

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Februari 2021

Dosen Pembimbing,

Dony Ariyus, S.Kom

NIK. 190302128

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN BUSINESS PROCESS MANAGEMENT MEDIA
AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN BUSINESS MODEL
CANVAS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Devi Nurjanah

17.83.0087

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andika Agus Slameto, M.Kom

NIK. 190302xxx

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta ,S.Kom., M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Februari 2021



Devi Nurjanah
NIM. 17.83.0087

MOTTO

"Tanpa ilmu, amal tidak ada gunanya. Sedangkan ilmu tanpa amal adalah hal yang sia-sia." (Utsman Bin Affan)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada orang tua saya yang telah memberikan saya dukungan penuh terhadap kegiatan kuliah saya di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk adik-adik tingkat saya yang dapat menjadikan skripsi ini sebagai acuan kedepannya.



KATA PENGANTAR

Bagian ini berisi pernyataan resmi yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pihak lain, misalnya ucapan terima kasih kepada Dosen Pembimbing, Tim Dosen Penguji, dan semua pihak yang terkait dalam penyelesaian skripsi termasuk orang tua dan penyandang dana.

Nama harus ditulis secara lengkap termasuk gelar akademik dan harus dihindari ucapan terima kasih kepada pihak yang tidak terkait. Bahasa yang digunakan harus mengikuti kaidah bahasa Indonesia yang baku.

Bagian ini tidak perlu dituliskan hal-hal yang bersifat ilmiah. Kata Pengantar diakhiri dengan mencantumkan kota dan tanggal penulisan diikuti di bawahnya dengan **kata “Penulis” tanpa perlu menyebutkan nama dan tanda tangan.**

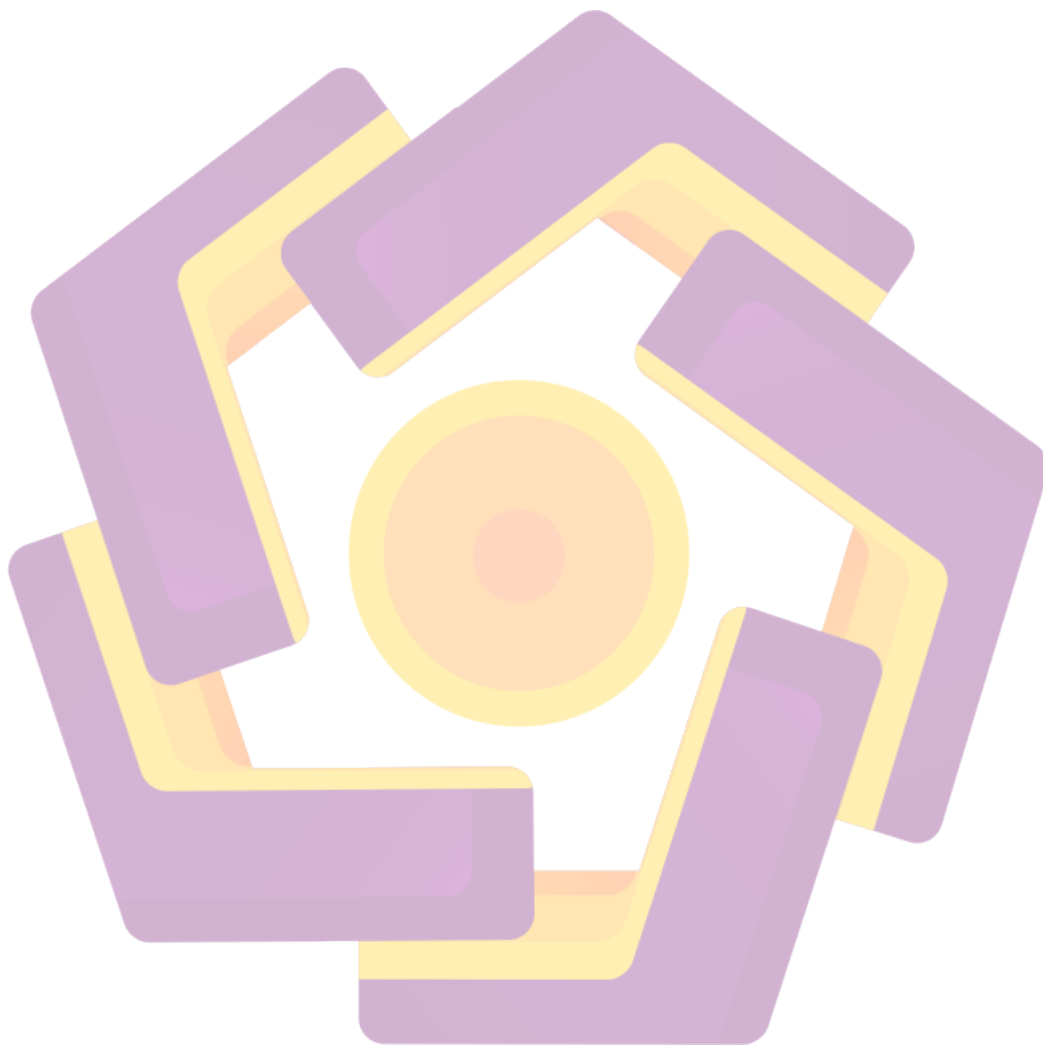
Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 <i>Business Process Management</i>	5
2.2 Media Pembelajaran	5
2.3 <i>Augmented Reality</i>	6
2.4 Tangible Game.....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	11
3.1 Pendaftaran Entrepreneur Challenge.....	11
3.2 Pengiriman Business Model Canvas	13
3.3 Tahapan Seleksi	16
3.4 Pengiriman Slide dan Presentasi Terbuka	17
BAB IV HASIL.....	18
4.1 Hasil Perlombaan	18
4.2 Dokumentasi	18
4.3 Strategi dan Tips	20
4.4 Profil Diri dan Anggota Tim.....	21
BAB V PENUTUP	22
5.1 Kesimpulan	22
5.2 Saran.....	22
DAFTAR PUSTAKA	23

LAMPIRAN 25



DAFTAR TABEL

Table 3.1 Daftar 10 Finalis Entrepreneurship Challenge..... 16



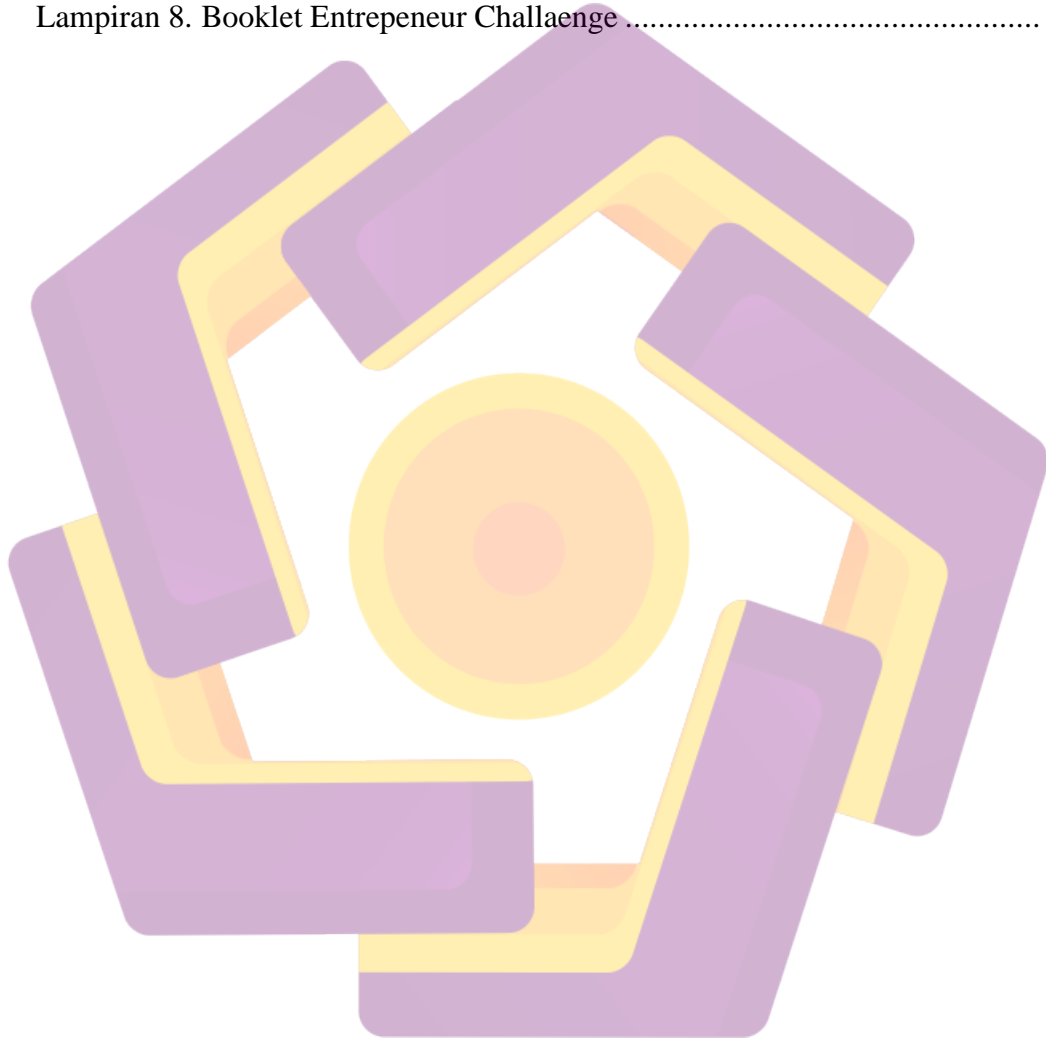
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data PISA Tahun 2018	1
Gambar 1. 2 Problem Statement.....	2
Gambar 2. 1 Business Model Canvas (BMC)	9
Gambar 3. 1 Poster Entrepreneur Challenge	11
Gambar 3. 2 Detail Komponen Produk Tangible Game	12
Gambar 3. 3 Business Model Canvas Game Zamzamy	13
Gambar 3. 4 Lampiran Surat Orisinalitas Karya	15
Gambar 3. 5 Pengumuman 10 Finalis.....	17
Gambar 3. 6 Teknologi Augmented Reality	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 7 Teknologi Augmented Reality Zamzamy	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Presentasi Terbuka.....	18
Gambar 4. 2 Produk Game Zamzamy.....	19
Gambar 4. 3 Tim (Dream Team) Universitas Amikom Yogyakarta.....	19
Gambar 4. 4 Juara 1 Entrepreneur Challenge.....	20



LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Devi Nurjanah.....	25
Lampiran 2. Profil Adam Hanafi Syafrudin.....	26
Lampiran 3. Profil Anisa Oktaviani.....	26
Lampiran 4. Profil Muhammad Saifullah	26
Lampiran 5. Surat Pernyataan Pertanggung Jawaban Skripsi.....	26
Lampiran 6. Surat Persetujuan Tim.....	260
Lampiran 7. Surat Pencatatan Ciptaan.....	261
Lampiran 8. Booklet Entrepreneur Challenge	263



INTISARI

Pendidikan gawat darurat, demikian yang dijelaskan oleh menteri Pendidikan Anis Baswedan dan bapak Predisen Jokowi yang berdasarkan pada penelitian PISA (*Programme For International Students Assesment*) atau Program Penilaian Pelajar Internasional pada tahun 2018 silam yang menyatakan bahwa minat baca anak sangat rendah dibandingkan dengan Negara lain sebagaimana yang dirilis pada beberapa media. Permasalahan juga datang dari dunia pendidikan yang sangat monoton dan kurang kreatif sehingga anak-anak lebih suka main gadget atau game daripada belajar.

Dengan ini produk game zamzamy diajukan pada lomba *Entrepreneur Challenge* 2018 yang berfokus dalam pembuatan *Business Model Canvas* dengan tujuan mencari masukan baru untuk produk game zamzamy dari segi bisnis dan juga membawa nama kampus Universitas Amikom Yogyakarta *Economy Park* yang menunjukkan bahwa entrepreneur amikom juga dapat menjadi branding Nasional. Hasil dari mengikuti lomba *Entrepreneur Challenge*, tim dari Universitas Amikom Yogyakarta mendapatkan *juara satu* kategori nasional yang bertempat di Universitas Negeri Jakarta.

Game Zamzamy merupakan media pembelajaran yang dikembangkan serta produk unggulan dari sebangku yang mengadopsi konsep pilar *Tangible Game For Education* yang diperkaya dengan teknologi *Augmented Reality*. *Tangible Game* sangat membantu dalam tumbuh kembang pola pikir pada anak, meningkatkan interaksi, memberikan edukasi, mengajak pemain berfikir kritis, banyak pilihan tema edukasi dan ditambah dengan pembelajaran digital (*Augmented Reality*) yang nyata sehingga banyak disukai anak-anak.

Kata kunci: *Tangible Game, Boardgame, Augmented Reality, Entrepreneur Challenge*

ABSTRACT

Emergency education, explained the Minister of Education Anis Baswedan and Mr. Predisen Jokowi based on the PISA research (Program For International Students Assessment) or the International Student Assessment Program in 2018 which stated that children's reading interest was very low compared to other countries as stated released on several media. The problem also comes from the world of education which is very monotonous and less creative, so that children prefer to play gadgets or games rather than learning.

With this the zamzamy game product is submitted to the 2018 Entrepreneur Challenge competition which focuses on making a Business Model Canvas with the aim of finding new input for zamzamy game products in terms of business and also bringing the name of the Amikom University campus in Yogyakarta Economy Park which shows that amikom entrepreneurs can also become national brandin. As a result of participating in the Challenge Entrepreneur Competition, a team from Yogyakarta Amikom University won first place in the national category at the State University of Jakarta.

The Zamzamy Game is a learning media developed as well as a superior product from a bench that adopts the pillar concept of Tangible Game For Education which is enriched with Augmented Reality technology. Tangible Games are very helpful in the growth and development of children's thinking patterns, increase interaction, provide education, invite players to think critically, have many choices of educational themes and are added with real digital learning (Augmented Reality) so that many children like it.

Keyword: *Tangible Game, Boardgame, Augmented Reality, Enterpreneur Challenge*