

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi sekarang hampir semua kebutuhan manusia dapat tercukupi dengan teknologi, salah satunya melalui teknologi Internet. Hampir di setiap negara dapat mengakses Internet secara mudah. Begitu juga penggunaan Internet di Indonesia yang sudah sangat menjamur. Internet sudah tidak lagi menjadi sesuatu yang mahal dan sulit di dapatkan, kita dapat mengakses Internet dimana saja, kapan saja dan dengan biaya yang sangat murah.

Salah satu teknologi yang berkembang seiring dengan pesatnya penggunaan Internet di Indonesia adalah *web*. *Website* memberikan manfaat dan kemudahan bagi setiap orang untuk mengakses informasi yang dibutuhkan. Tidak hanya dalam hal mengakses informasi, namun *web* juga dapat digunakan dalam proses jual beli barang, proses promosi, dan juga yang lebih penting *website* sebagai sarana belajar mengajar.

Website sebagai sarana belajar mengajar sudah banyak digunakan dalam dunia akademik, namun masih sangat sedikit yang menggunakan *website* sebagai sarana belajar mengajar/konsultasi dalam bidang wirausaha. Oleh karena itu penulis menyusun penelitian Analisis dan Perancangan *Website* “Entrepedia” pada Entrepreneur Campus STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dengan adanya *website* “Entrepedia” ini diharapkan akan membantu mahasiswa dan alumni yang menjadi *member* dalam memenuhi kebutuhan untuk berkomunikasi

dengan *coach* dan sesama *member* dalam bidang wirausaha dengan tidak membatasi jumlah *coach* yang dapat membantu *member* dalam menjawab konsultasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana menganalisis dan merancang sebuah *Website "Entrepedia"* pada Entrepreneur Campus STMIK AMIKOM Yogyakarta yang diharapkan dapat membantu proses *coaching dan membering* wirausaha muda?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat supaya terarah dan pembahasan tidak terlalu luas ke permasalahan yang lain.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang digunakan berbasis *website*
2. *Web Entrepedia* ini dapat melakukan update informasi sesuai kebutuhan *admin* pada waktu kapan pun
3. Sistem pembayaran pendaftaran sebagai *member* dilakukan dengan transfer antar rekening secara manual dan tidak menggunakan kartu kredit. Kemudian di validasi oleh *admin* setelah *member* mengkonfirmasi pembayaran pendaftaran *member*
4. *Web Entrepedia* ini tidak membahas masalah keamanan secara Detail hanya sebatas *email* dan *password*

5. *Web Entrepedia* ini tidak membahas masalah analisis kelayakan ekonomi, tentang biaya pendaftaran *member*, honor untuk *coach*, dan segala hal tentang keuangan
6. Fasilitas *member* hanya berlaku untuk *member* yang sudah melakukan pembayaran dan di validasi oleh *admin* melalui *email gateway*
7. Belum ada pembatasan jumlah *coach* yang dapat dipilih oleh *member* dalam proses *coaching*
8. *Software* yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah:
 - a. Sublime Text versi 3
 - b. XAMPP V3.2.2
 - c. Software online draw.io
 - d. Software Visual Paradigm
 - e. Software online erdplus.com
 - f. Corel Draw X4

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah merancang sebuah *website* yang akan diterapkan pada Entrepreneur Campus STMIK AMIKOM Yogyakarta dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membantu Entrepreneur Campus dalam penyebarluasan informasi dan promosi Entrepreneur Campus



2. Membantu Entrepreneur Campus dalam pengelolaan data *member* wirausaha agar terstruktur dengan baik
3. Membantu Entrepreneur Campus memberikan fasilitas *coaching* kepada *Member*
4. Menjadikan *web* “Entrepedia” sebagai *Website* resmi Entrepreneur Campus
5. Membantu *member* untuk mendapatkan materi dari para *Coach*
6. Sebagai tempat promosi produk dari setiap *member*

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat:

1. Bagi Penulis
 - a. Memperoleh wawasan yang didapat dari penelitian yang dikerjakan dan sebagai penambah pengalaman
 - b. Penulis mampu mengembangkan dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bagi Pengguna
 - a. Sebagai wadah komunikasi jaringan antara *member* dengan *coach*
 - b. Untuk mempermudah mendapatkan informasi antar *member*
 - c. Meningkatkan daya saing berwirausaha di STMIK AMIKOM Yogyakarta
 - d. Sebagai media promosi produk bisnis dari setiap *member*
 - e. Membantu *member* dalam mengakses informasi resmi dari Entrepreneur Campus

3. Bagi Entrepreneur Campus

- a. Sebagai salah satu upaya untuk kemajuan Entrepreneur Campus dalam memelopori wirausaha muda di STMIK AMIKOM Yogyakarta
- b. Membantu dalam proses *coaching member* dan *coach*
- c. Membantu penyimpanan data wirausaha mahasiswa aktif maupun alumni
- d. Membantu dalam hal pemberian ilmu-ilmu dalam mata kuliah kewirausahaan di STMIK AMIKOM Yogyakarta melalui *web* ini

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode dalam penelitian yang menghasilkan deskriptif yang berupa ucapan atau tulisan dari perilaku orang-orang yang diteliti atau diamati.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem adalah:

a. Observasi

Pada metode pengumpulan data ini, penulis melakukan observasi pada Entrepreneur Campus untuk mengetahui hal apa saja yang dibutuhkan untuk diteliti.

b. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan membaca buku-buku referensi, artikel dari Internet dan jurnal yang berkaitan dengan tema penelitian yang diambil.

c. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab kepada pihak Entrepreneur Campus untuk mendapatkan sebuah informasi yang dibutuhkan.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi masalah, yaitu menganalisa dari data yang diperoleh untuk membuat sebuah sistem baru yang belum pernah dibuat sebelumnya, oleh karena itu penulis menggunakan metode analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)

1.6.3 Metode Perancangan

1.6.3.1 Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem dalam penelitian ini adalah metode UML (*Unified Modelling Language*) yaitu himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya.

1.6.3.2 Perancangan Database

Metode perancangan *database* dalam penelitian ini adalah metode ERD (*Entity Relationship Diagram*) yaitu gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan dan digunakan dalam sistem bisnis.

1.6.4 Metode Testing

Metode *testing* yang peneliti gunakan adalah menggunakan metode *white box* dan *black box*. Metode ini untuk melakukan pengujian pada aplikasi agar mengetahui

kesalahan-kesalahan untuk dilakukan perbaikan. Metode yang digunakan untuk pengujian atau *testing* yaitu menggunakan *white box* dan *black box*.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematis ke dalam 5 (lima) bab, yang masing-masing bab diperinci sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pembahasan latar belakang pemilihan judul skripsi, rumusan masalah, batasan masalah yang di bahas dalam penelitian, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang relevan dan digunakan dalam penelusian skripsi ini beserta penjelasannya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang profil dari Entrepreneur Campus, analisis dan perancangan sistem yang akan dibuat sebagai *web* yang memfasilitasi peningkatan kualitas wirausaha pada Entrepreneur Campus STMIK AMIKOM Yogyakarta.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang penggunaan *website* yang dirancang meliputi fitur-fitur, *member*, *dialog coaching*, *download E-books*, maupun output yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup dari ke 5 (lima) bab yang ada di penelitian ini. Di bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran penelitian

