

**USULAN
PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**Pembangunan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Analisa Kesiapan Kerja
Lulusan Perguruan Tinggi Pada Sektor Perbankan Syariah**

AULIA FITRUL HADI , S.Kom, M.Kom / 1017049101 (Ketua)

PRADANI AYU WIDYA PURNAMA, S.Kom, M.Kom / 1008039301

(Anggota 1)

SEPSA NUR RAHMAN, S.Kom, M.Kom / 1028099201 (Anggota 2)

UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA “YPTK” PADANG

Jalan Raya Lubuk Begalung, Padang – Sumatera Barat

Mei, 2017

DAFTAR ISI

| | |
|--|----|
| DAFTAR ISI | i |
| RINGKASAN | ii |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| 1.1. Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2. Perumusan Masalah | 1 |
| 1.3. Ruang Lingkup Masalah | 2 |
| 1.4. Hipotesis | 2 |
| 1.5. Tujuan Penelitian | 2 |
| BAB II. LANDASAN TEORI | |
| 2.1. Pengertian Macromedia Flash | 3 |
| 2.2. Pengertian Multimedia | 4 |
| 2.2.1 Konsep Dasar Multimedia | 6 |
| 2.2.2 Jenis-jenis Multimedia | 6 |
| 2.2.3 Unsur-unsur Multimedia | 6 |
| 2.3. Rekayasa Perangkat Lunak | 4 |
| 2.4. <i>Storyboard</i> | 4 |
| 2.5. Sistem Perbankan Syariah | 4 |
| BAB III. METODOLOGI PENELITIAN | |
| 3.1. Kerangka Kerja | 11 |
| BAB IV. BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN | |
| 4.1. Anggaran Biaya | 14 |
| 4.2. Jadwal Penelitian | 14 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |

RINGKASAN

Di dalam dunia perbankan, penerimaan karyawan baru penuh dengan banyaknya keraguan dan pertimbangan. Ini diiringi dengan kondisi kesiapan kerja para lulusan perguruan tinggi saat ini kurang efektif, contohnya dibagian customer service masih banyak yang belum tahu bagaimana tata cara menjadi customer service yang baik, sehingga bagian HRD harus melakukan lagi pelatihan untuk para calon pegawai baru tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama dan biaya yang cukup besar untuk pelatihan tersebut. Dalam kasus ini multimedia memungkinkan para calon lulusan perguruan tinggi dapat mempelajari lebih dahulu tentang dasar-dasar ilmu yang ada pada perbankan. Pemakai dapat melihat foto, video bergerak, atau animasi, dan mendengar suara stereo, dan perekaman suara, atau musik. Dengan elemen-elemen multimedia tersebut, maka multimedia interaktif di harapkan dapat membantu para calon lulusan perguruan tinggi tersebut secara mudah dan praktis untuk mempelajari konsep ilmu tersebut. Dengan kemajuan teknologi yang ada, media informasi tidak hanya sekedar buku dan alat peraga manual saja, namun kemudian beralih ke arah multimedia digital. Penelitian ini menggunakan konsep multimedia dengan menggunakan aplikasi penunjang seperti Adobe Flash dapat membantu pembuatan media pengetahuan dan pelatihan berbasis multimedia.

Kata kunci : *Multimedia, Perbankan, Sarjana.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Multimedia berasal dari teater, yaitu pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium di panggung yang mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Pengertian kedua mensyaratkan adanya sinkronisasi berbagai media tadi dengan bantuan komputer, Membedakan dengan pengertian multimedia yang pertama yang memanfaatkan berbagai media yang terpisah dan berdiri sendiri (Rizqi, Reno dan Andre, 2015)

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks atau kombinasi dari yang sedikit dua media input atau output dari data yang berupa audio (suara dan musik). Multimedia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu media untuk menyampaikan pengetahuan tentang bagaimana pelayanan atau cara kerja di bank syariah yang merupakan penggabungan dari beberapa unsur yaitu, teks, grafik dan animasi yang digabungkan kedalam media presentasi berupa microsoft power point dan kemudian diproyeksikan ke layar monitor dan layar lebar melalui Overhead Projector (infocus) kepada para lulusan perguruan tinggi.

Pada saat ini, tingkat persaingan dunia kerja dirasakan semakin ketat. Dimana dunia kerja ini penganggurannya terus bertambah setiap tahun, khususnya pengangguran dari lulusan perguruan tinggi. Oleh karena itu, para calon sarjana dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, memiliki kompetensi, keterampilan kerja, dan kepribadian yang baik. Hal ini karena, lowongan yang tersedia sebenarnya yang menjadi kendala utama bagi seorang sarjana untuk mendapatkan pekerjaan adalah kesiapan mereka untuk bekerja. Dalam hal ini kesiapan kerja para lulusan perguruan tinggi di bank syariah.

1.2.Perumusan Masalah

Berdasarkan pada masalah yang telah dikemukakan sebelumnya maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi kesiapan lulusan perguruan tinggi dalam memasuki dunia kerja pada saat ini ?
2. Bagaimana sistem rekrutment dan pelatihan kerja dalam bidang perbankan syariah ?
3. Bagaimana teknologi multimedia dapat membantu lulusan perguruan tinggi untuk memasuki dunia kerja ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan rumusan permasalahan yang telah dijelaskan seperti diatas, maka penelitian ini memiliki batasan permasalahan yaitu:

1. Kondisi kesiapan lulusan perguruan tinggi saat ini hanya terpaku dengan kegiatan yang ada disekitar ruang lingkup pendidikan yang mereka terima di kampus.
2. Sistem rekrutmen dan pelatihan dalam bidang perbankan syariah saat ini mencakup seberapa jauh pengetahuan calon karyawan atau karyawan pada perusahaan tersebut mengenal kegiatan kerja pada sektor usaha mereka dan untuk karyawan perlu diadakan evaluasi semester untuk meningkatkan kualitas kerja dari karyawan tersebut.
3. Teknologi multimedia membantu lulusan perguruan tinggi untuk mengetahui bagaimana kegiatan pada dunia kerja khususnya di perbankan syariah secara umum, sehingga menjadi modal bagi lulusan pada saat seleksi penerimaan calon karyawan pada perbankan syariah tersebut.

1.3.Hipotesis

Berdasarkan pada perumusan masalah dan batasan masalah diatas, maka dapat diambil beberapa hipotesis yaitu :

1. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang besar bagi para lulusan perguruan tinggi dalam kesiapan kerja.
2. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang besar bagi BANK SYARIAH dalam memberikan pelatihan pada para karyawan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penulisan ini adalah:

1. Membuat Aplikasi multimedia untuk kesiapan kerja lebih menarik, tidak membosankan, tidak ketinggalan jaman dan bermanfaat bagi para lulusan perguruan tinggi dan khususnya bagi BANK SYARIAH.
2. Melakukan gerakan *gogreen* atau ramah lingkungan.
3. Memberikan penilaian secara cepat, akurat terhadap mutu kerja karyawan perbankan syariah tersebut.

1.5. Luaran Penelitian

Penelitian ini akan menghasilkan beberapa luaran yang bermanfaat bagi ilmu pengetahuan, pemerintah dan masyarakat. Adapun luaran tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini :

| No | Jenis Luaran | | | | Indikator Capaian | | |
|----|--|------------------------------|-------|----------|--------------------|------|------|
| | Kategori | Sub Kategori | Wajib | Tambahan | TS | TS+1 | TS+2 |
| 1 | Artikel ilmiah yang dibuat | Internasional bereputasi | | | Tidak Ada | | |
| | | Nasional terakreditasi | | | Tidak Ada | | |
| | | Nasional tidak terakreditasi | | | Tidak Ada | | |
| 2 | Artikel ilmiah dibuat | internasional terindeks | | | Tidak Ada | | |
| | diprosiding | Nasional | V | | Accepted/Published | | |
| 3 | <i>Invited speaker</i> dalam temu ilmiah | Internasional | | | Tidak Ada | | |
| | | Nasional | | V | Draft | | |
| 4 | <i>Visiting lectured</i> | Internasional | | | Tidak Ada | | |
| 5 | Hak Kekayaan Inclektual (HKI) | Paten | | V | Draft | | |
| | | Paten sederhana | | | Tidak Ada | | |
| | | Hak Cipta | | V | Draft | | |
| | | Merek dagang | | | Tidak Ada | | |
| | | Desain produk industri | | | Tidak Ada | | |
| | | Indikasi geografis | | | Tidak Ada | | |

| | | | | | | | |
|---|--|--|--|---|-----------|--|--|
| | | Perlindungan Varietas Tanaman | | | Tidak Ada | | |
| | | Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu | | | Tidak Ada | | |
| 6 | Teknologi Tepat Guna | | | | Tidak Ada | | |
| 7 | Model/Purwapura/ Desain /Karya Seni/Rekayasa Sosial | | | | Draft | | |
| | | | | V | | | |
| 8 | Buku Ajar (ISBN) | | | V | Draft | | |
| 9 | Tingkat Kesiapan Teknologi | | | | Skala 2 | | |

BAB II

LANDASAN TEORI

3.1. Pengertian Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan sebuah program pembuatan animasi, presentasi, game bahkan perangkat ajar dengan tampilan visual yang menarik (Wahyono, 2006).

Macromedia Flash merupakan salah satu program untuk membuat animasi populer, sehingga saat ini telah banyak digunakan untuk membuat media pembelajaran karena kelebihan-kelebihannya. Macromedia Flash merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan (Nurchayono, 2007).

Macromedia Flash adalah software yang dipakai luas oleh para profesional *web* karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan multimedia, menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara dan serta interaktivitas bagi pengguna program animasi internet Rizky Rahman J., Wawan Setiawan, dan Eka Fitrajaya R, 2008).

3.2. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari teater, yaitu pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium di panggung yang mencakup monitor video, synthesized band, dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Pengertian kedua mensyaratkan adanya sinkronisasi berbagai media tadi dengan bantuan komputer, Membedakan dengan pengertian multimedia yang pertama yang memanfaatkan berbagai media yang terpisah dan berdiri sendiri (Rizqi, Reno dan Andre, 2015)

Dony Novaliendry, (2013) menyatakan bahwa “istilah multimedia sekarang ini digunakan untuk memberi gambaran terhadap suatu sistem yang menggunakan komputer dimana semua media seperti teks, grafik, suara, animasi dan video berada dalam satu software komputer”. Dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi, dimana hasil penggabungan unsur-unsur tersebut akan menampilkan informasi yang lebih interaktif.

2.2.1 Konsep Multimedia

Menurut Hofstetter, multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan dan menggabungkan teks, grafik dan video dengan menggunakan link dan alat-alat lainnya yang memungkinkan pemakai untuk mengatur dan berinteraksi, membuat dan melakukan komunikasi.

Definisi ini berisikan empat komponen yang penting untuk multimedia. Pertama, harus ada komputer untuk melakukan koordinasi apa yang dilihat dan didengar, dan yang berinteraksi dengan pengguna. Kedua harus ada hubungan yang menghubungkan informasi. Ketiga, harus ada perangkat navigasi yang memungkinkan pengguna melintasi informasi yang terkoneksi melalui *web*. Yang terakhir, harus ada cara bagi pengguna untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dengan ide-ide pengguna. Jika satu dari komponen ini tidak ada atau hilang, maka tidak dapat disebut sebagai multimedia.

2.2.2 Jenis-jenis Multimedia

Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu:

a. Multimedia Content Production adalah penggunaan beberapa media (teks, audio, graphics, animation, video dan interactivity) yang berbeda dalam menyampaikan suatu informasi atau menghasilkan produk multimedia seperti video, audio, musik, film, game, entertainment, dll. Bisa juga dikatakan sebagai penggunaan beberapa teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (teks, audio, graphics, animation, video, dan interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi.

b. Multimedia Communication adalah penggunaan media (massa), seperti televisi, radio, media cetak dan internet untuk mempublikasikan atau menyiarkan atau mengkomunikasikan material periklanan, publikasi, entertainment, berita, pendidikan, dll. (Akhmad Bukhori, 2013) Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif (Binanto. I. 2010).

2.2.3 Unsur-unsur Multimedia

Multimedia dapat di definisikan menjadi 2 kategori, yaitu:

Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Kebutuhan teks bergantung pada kegunaan aplikasi multimedia.

Gambar

Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Gambar sering kali muncul sebagai backdrop (latar belakang) yang mempermanis teks.

Audio

Multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Masing-masing kemampuan membutuhkan teknologi, perangkat keras, dan perangkat lunak untuk menjalankannya. Ada tigabelas jenis objek bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia, yakni format waveform audio, aiff dat, ibf, mod, rni, sbi, snd, voc, au, MIDI soundtrack, compact disk audio, dan MP3 file.

Video

Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Ada empat macam video yang dapat digunakan sebagai objek link dalam aplikasi multimedia : live video feeds, videotape, videodisc, dan digital video.

Animasi

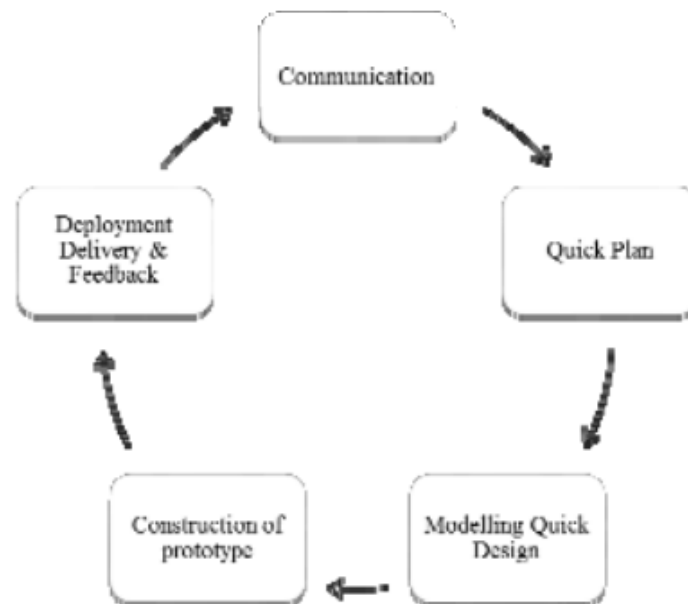
Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada Sembilan macam yaitu animasi sel, animasi frame, animasi sprite, animasi lintasan, animasi splin, animasi vector, animasi karakter, animasi computational, dan morphing.

3.3. Rekayasa Piranti Lunak

Definisi piranti lunak komputer adalah suatu produk yang dibuat oleh seorang ahli piranti lunak yang akan melakukan support terhadap produknya dalam jangka waktu yang panjang. Hal tersebut meliputi program yang dieksekusi dalam komputer dari berbagai ukuran dan arsitektur, konten yang disajikan saat program komputer tersebut dieksekusi dan dokumen baik dalam bentuk hardcopy dan virtual yang mencakup semua bentuk media elektronik.piranti lunak

menjadi bagian yang sangat penting dalam hidup manusia sekarang ini, karena suatu program piranti lunak akan mempengaruhi kondisi komersial, budaya dan aktifitas sehari-hari manusia yang tidak lepas dari komputer. Oleh karena itu perlu adanya kerangka kerja proses, sebuah set metode dan kumpulan alat-alat yang disebut dengan rekayasa piranti.

Proses model dalam rekayasa piranti lunak yang digunakan adalah prototyping. Berikut adalah gambar alur kerja dari prototyping.



Gambar 2.1 Prototyping model

Paradigma *prototyping* ini dimulai dari tahap *communication*. Pada tahapan ini perkerjasama piranti lunak dan *user* akan bertemu dan mendefinisikan objektif dari piranti lunak secara keseluruhan, mengidentifikasi kebutuhan yang dibutuhkan dan membuat *outline* kerja. Setelah itu akan dibuat perencanaan cepat dan membuat model desain singkat. Desain singkat tersebut akan merepresentasikan aspek dari piranti lunak yang terlihat oleh *user*. Dari desain tersebut akan dibuat *prototype*. *Prototype* akan dibangun dan dievaluasi oleh *user*. Masukan dari *user* akan digunakan untuk mengembangkan piranti lunak. Iterasi dari *prototype* ini akan dilakukan terus hingga hasil yang diperoleh dapat memuaskan kebutuhan *user* dan secara tidak langsung hal ini akan membuat tim *developer* belajar untuk lebih mengerti kebutuhan apa yang diperlukan.

3.4. Storyboard

Menurut Vaughan (2011, p295) *storyboard* adalah suatu ringkasan grafis yang menjelaskan proyek multimedia secara detail, menggunakan kata – kata dan gambaran kasar mengenai tiap – tiap tampilan gambar, suara, pilihan navigasi, isi dari teks, atribut dari proyek, *font*, bentuk dari tombol, umpan balik dan lain- lain. Pembuatan *storyboard* dalam membuat suatu proyek penting dilakukan, agar pembuatan proyek dapat lebih mudah dan lebih baik pada saat dikerjakan

2.5 Sistem Perbankan Syariah

Perbankan syariah juga merupakan lembaga penting dalam mengimplementasikan financial inclusion di Indonesia. Jika kita flashback ke 2008, jumlah pemain industri perbankan syariah saat itu masih berjumlah 155, yaitu 3 Bank Umum Syariah (BUS), 28 Unit Usaha Syariah (UUS), dan 124 Bank Pembiayaan Rakyat Syariah (BPRS). Kini jumlah itu semakin meningkat seiring bertambahnya kesadaran masyarakat untuk menggunakan produk-produk keuangan non-bunga. Pada Desember 2013 saja Indonesia telah memiliki 11 Bank Umum Syariah (BUS), 23 Unit Usaha Syariah (UUS), dan 16 Bank Pembiayaan Rakyat Syariah (BPRS). Ini merupakan bukti konkrit bahwa perbankan syariah mampu bertahan dan tumbuh meskipun di tengah instabilitas ekonomi, seperti krisis 1998, 2008 dan krisis yang melanda Eropa 2011 silam. Perkembangan secara kuantitas ini sudah tersebar dari pusat hingga ke daerah sehingga bisa dijangkau oleh semua lapisan masyarakat. Keberadaan perbankan syariah sebagai salah satu bagian penting dari lembaga keuangan formal di negeri ini diharapkan mampu mengimplementasikan financial inclusion (Novia Nengsih, 2015).

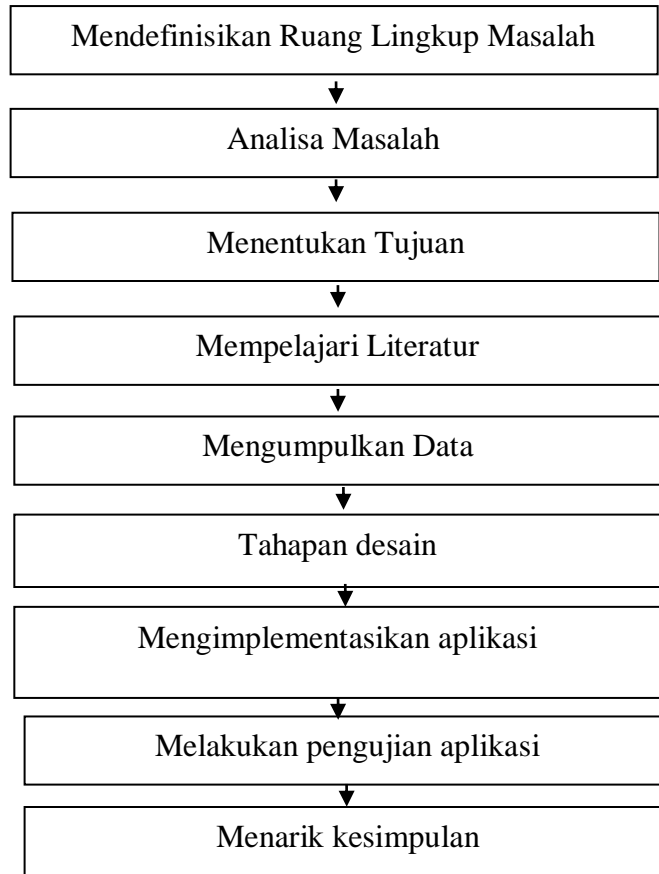
Menurut Muhammad Al Ghifari dkk (2015), tujuan dari sistem ekonomi Islam yang secara khusus memberikan penekanan yang sama pada dimensi etika, moral, sosial, dan spiritual dalam upaya meningkatkan keadilan dan pembangunan masyarakat secara keseluruhan. Hal ini menurutnya, sangat berbeda dengan sistem keuangan konvensional yang memusatkan pada aspek transaksi keuangan dan ekonomi saja (hlm.42). Lebih lanjut beliau menjelaskan bahwa, pada tahap awal perbankan syariah tidak bisa disederhanakan dengan bank yang sekedar bebas dari bunga saja. Karena ini merupakan cara yang salah dalam mereduksi bank syariah yang hanya memfokuskan pada transaksi keuangan saja (Iqbal, 1997, hlm.42). Tujuan khusus adanya perbankan syariah selain memberikan jasa keuangan yang halal bagi masyarakat muslim,

sistem perbankan syariah diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi tercapainya tujuan sosial (kemanusiaan) dari sistem ekonomi Islam. Oleh karena itu, kemunculan lembaga perbankan yang menggunakan nama syariah bukan hanya berdasarkan faktor permintaan pasar semata atau orientasi keuangan dan ekonomi saja. Akan tetapi diwujudkan atas dasar nilai-nilai kemanusiaan, yang mampu memecahkan masalah perekonomian yang dialami masyarakat dan sanggup meningkatkan martabat manusianya. Dengan begitu kehadiran perbankan syariah dengan sendirinya akan mampu membawa perubahan perekonomian masyarakat muslim ke arah yang jauh lebih baik (Purwanda & Muttaqien, 2012, hlm.8). Perbankan syariah dalam peristilahan Internasional juga dikenal dengan Islamic Banking atau disebut juga dengan Interest-free banking. Dalam istilah ini Bank syariah tidak dapat dilepaskan dari asal usul sistem perbankan syariah itu sendiri, karena pada dasarnya bank syariah dikembangkan dengan menggabungkan antara masalah-masalah duniawi dengan agama. Sehingga dasar tersebut mengharuskan kepatuhan kepada syariat sebagai dasar kehidupan dengan tujuan mendapatkan ridha dari Allah untuk memperoleh kebaikan dunia dan akhirat. Oleh karena itu apa yang dijalankan dalam praktek perbankan pun merupakan salah satu aspek muamalah yang harus sesuai dengan syariat Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadits (Ginjar, 2013, hlm.11). Menurut Chapra (2001), bahwa salah satu aspek muamalah dalam ekonomi Islam yang wajib dihindari adalah praktek riba. Oleh sebab itu, sistem perbankan yang menjalankan praktek ribawi (bunga/interst) dilarang oleh syariat Islam karena merugikan salah satu pihak, bahkan cenderung mengarah pada ketidakadilan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Kerangka Kerja

Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam rangka penyelesaian masalah yang akan dibahas, seperti gambar 3.1 :



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Dalam Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja maka masing-masing langkah dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Mendefinisikan Ruang Lingkup Masalah

Ruang masalah yang akan diteliti harus ditentukan terlebih dahulu, karena tanpa mampu mendefinisikan serta menentukan batasan masalah yang akan diteliti, maka tidak akan didapat suatu solusi yang terbaik dari masalah tersebut.

1. Kondisi kesiapan lulusan perguruan tinggi saat ini hanya terpaku dengan kegiatan yang ada disekitar ruang lingkup pendidikan yang mereka terima di kampus.
2. Sistem rekrutmen dan pelatihan dalam bidang perbankan syariah saat ini mencakup seberapa jauh pengetahuan calon karyawan atau karyawan pada perusahaan tersebut mengenal kegiatan kerja pada sektor usaha mereka dan untuk karyawan perlu diadakan evaluasi semester untuk meningkatkan kualitas kerja dari karyawan tersebut.
3. Teknologi multimedia membantu lulusan perguruan tinggi untuk mengetahui bagaimana kegiatan pada dunia kerja khususnya di perbankan syariah secara umum, sehingga menjadi modal bagi lulusan pada saat seleksi penerimaan calon karyawan pada perbankan syariah tersebut.

2. Analisis Masalah

Langkah analisis masalah adalah untuk dapat memahami masalah yang telah ditentukan ruang lingkup dan batasan pada pengimplementasian *multimedia* dengan menggunakan macro media flash 8. Dengan menganalisa masalah yang telah ditentukan tersebut, maka diharapkan masalah yang dipahami dengan baik dan benar, sesuai dengan pemecahan yang diharapkan.

3. Menentukan Tujuan

Berdasarkan pemahaman dari masalah, maka ditentukan tujuan yang akan dicapai dari penelitian.

1. Membuat Aplikasi multimedia untuk kesiapan kerja lebih menarik, tidak membosankan, tidak ketinggalan jaman dan bermanfaat bagi para lulusan perguruan tinggi dan khususnya bagi BANK SYARIAH.
2. Melakukan gerakan *gogreen* atau ramah lingkungan.
3. Memberikan penilaian secara cepat, akurat terhadap mutu kerja karyawan perbankan syariah tersebut

4. Mempelajari Literatur

Untuk mencapai tujuan yang akan ditentukan, maka perlu dipelajari beberapa literatur-literatur yang digunakan. Kemudian literatur-literatur yang dipelajari tersebut diseleksi untuk dapat ditentukan literatur mana yang akan digunakan dalam penelitian. Melalui studi literatur, dipelajari teori-teori yang berhubungan dengan *multimedia*, dan pengaplikasian

dari macromedia flash. Sumber literatur berupa buku, jurnal, dan data-data dari situs internet yang sesuai dengan penelitian.

5. Mengumpulkan Data

Untuk mendukung penelitian ini, salah satu penunjangnya adalah Data, dalam pengumpulan data beberapa tahap :

- a. Pengumpulan data ke bank syariah Padang sebagai studi kasus.
- b. Melakukan wawancara dengan pihak bank langsung ke lapangan, sehingga dari hasil wawancara dengan pihak bank, sehingga penelitian ini bisa mencapai harapan yang diinginkan.

6. Tahapan Desain

Pada tahap desain, ditentukan unsur-unsur yang terkandung dalam multimedia yang akan dituangkan kedalam *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* merupakan acuan alur dalam pembuatan multimedia sebagai *storyboard* merupakan acuan desain antar muka dalam multimedia.

7. Mengimplementasikan Aplikasi

Pada tahapan ini diimplementasikan menggunakan macromedia flas versi 8 yang mana kedepannya dapat dibuat sebuah aplikasi siap pakai.

8. Melakukan Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan tahapan pembuatan assembly dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahapan ini dilakukan dengan menjalankan aplikasi dan dilakukan pencarian kesalahan untuk diadakan perbaikan.

9. Menarik Kesimpulan

Menarik kesimpulan dilakukan agar penelitian ini mendapatkan hasil utama dari penelitian ini dan dapat memecahkan masalah yang diteliti.

BAB IV
BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

4.1 Anggaran Biaya

Berikut ini ringkasan anggaran biaya pada penelitian ini :

Tabel 1. Ringkasan Anggaran Biaya Penelitian

| No | Jenis Pengeluaran | Biaya Yang Diusulkan (Rp) |
|---------------|---|----------------------------------|
| 1 | Gaji dan upah | Rp 5.184.000,- |
| 2 | Bahan habis pakai dan peralatan penunjang | Rp 11.575.000,- |
| 3 | Perjalanan | Rp. 1.000.000,- |
| 4 | Lain – lain (publikasi, seminar) | Rp. 2.000.000,- |
| Jumlah | | Rp19.759.000,- |

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto. I. (2010). Multimedia Digital, Dasar Teori dan Pengembangannya. Andi : Yogyakarta.
- Bimantoro, L. (2011). Visualisasi Rasi Bintang Berbasis Multimedia, Fakultas Sains dan Teknologi, Jakarta : Universitas Islam Negeri Hidayatulloh Jakarta. Diakses pada tanggal 8 Agustus 2014 melalui google.com world wide web : <http://reporsitory.unjkt.ac.id/dspace/siplesearch>.
- Ghifani Muhammad Al dan luqman Hakim Handoko dan Endang Ahmad Yani, (2015). “Analisis Kinerja Perbankan Syariah Di Indonesia Dan Malaysia Dengan Pendekatan Maqashid Indeks”. Volume 3. No 2.
- Maryati sri dan Bambang Eka Purnama (2013). “Pembuatan Vidio Profile Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Komputer Multimedia”. Volume 5 No 1-2013.
- Nengsih Novia, (2015). “Peranan Perbankan Syariah Dalam Mengimlementasikan Keuangan Inklusif Di Indonesia”. Volume 14 (2).
- Nurdin Ardiansyah, (2013). “Multimedia Flash 8”. Jakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer Eresha.
- Novaliendry Dony (2013). “Aplikasi Game Geografi Berbasi Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO”. Vol. 6 No. 2 September 2013, ISSN : 2086-4981.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). “Multimedia Interaktif dengan Flash. Graha Ilmu : Yogyakarta.
- Sofyan, A. F., & Purwanto, A. (2008). Digital Multimedia. Yogyakarta: ANDI.

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian

| 1. Honor | | | | |
|-------------------------------|-----------------------|--------------------|--------------------|-----------------------------------|
| Honor | Honor/Jam (Rp.) | Waktu (Jam/Minggu) | Minggu | Honor/Th.I (Rp.) |
| Ketua | 8000 | 6 | 48 | Rp2.304.000 |
| Anggota 1 | 6000 | 5 | 48 | Rp1.440.000 |
| Anggota 2 | 6000 | 5 | 48 | Rp1.440.000 |
| SUB TOTAL | | | | Rp5.184.000 |
| 2. Peralatan Penunjang | | | | |
| Material | Justifikasi Pemakaian | Kuantitas | Harga Satuan (Rp). | HargaPeralatan Penunjang(Rp).Th.I |
| Flashdisk 16 GB | | 1 | Rp100.000 | Rp100.000 |
| Stappler | | 5 | Rp10.000 | Rp50.000 |
| Memori 8GB | | 1 | Rp1.000.000 | Rp1.000.000 |
| HeadPhone + Mic | | 1 | Rp500.000 | Rp500.000 |
| Printer Epson L360 | | 1 | Rp3.000.000 | Rp3.000.000 |
| Pen Tablet Huion | | 1 | Rp1.000.000 | Rp1.000.000 |
| Sewa DSLR | 5 Kali | 1 | Rp200.000 | Rp1.000.000 |
| Sewa PC Multimedia | 30 Kali | 1 | Rp100.000 | Rp3.000.000 |
| SUB TOTAL | | | | Rp9.650.000 |
| 3. Bahan Habis Pakai | | | | |
| Material | Justifikasi Pemakaian | Kuantitas | Harga Satuan (Rp). | HargaPeralatan Penunjang(Rp).Th.I |
| Kertas HVS | | 5 Rim | Rp30.000 | Rp150.000 |
| Tinta Printer Epson L360 | | 5 Warna | Rp740.000 | Rp740.000 |
| CD R/W Kosong | | 10 Buah | Rp10.000 | Rp100.000 |
| Foto Copy Proposal | | 10 Eks. | Rp15.000 | Rp150.000 |
| Jilid Poroposal | | 10 Eks. | Rp10.000 | Rp100.000 |
| Materai Rp.6000,- | | 10 Buah | Rp7.000 | Rp70.000 |
| Pena Tinta Gel | | 3 Buah | Rp5.000 | Rp15.000 |

| | | | | |
|---|-----------------------|-----------|--------------------|------------------------------------|
| Pena Pilot | | 10 Kotak | Rp30.000 | Rp300.000 |
| Pensil HB | | 10 Kotak | Rp30.000 | Rp300.000 |
| SUB TOTAL | | | | Rp1.925.000 |
| 4. Perjalanan | | | | |
| Material | Justifikasi Pemakaian | Kuantitas | Harga Satuan (Rp). | Harga Peralatan Penunjang(Rp).Th.I |
| Transportasi Dalam Kota | | 10 | Rp100.0000 | Rp1000.000 |
| SUB TOTAL | | | | Rp1.000.000 |
| 5. Lain-lain | | | | |
| Material | Justifikasi Pemakaian | Kuantitas | Harga Satuan (Rp). | Harga Peralatan Penunjang(Rp).Th.I |
| Seminar | 2 Kali | 2 Kali | Rp500.000 | Rp1.000.000 |
| Publikasi | 1 Kali | 1 Kali | Rp1.000.000 | Rp1.000.000 |
| SUB TOTAL | | | | Rp2.000.000 |
| TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN PER TH.(Rp) | | | | Rp19.759.000 |
| TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN (Rp) | | | | Rp19.759.000 |

Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Peneliti/Pelaksana dan Pembagian Tugas

| No | Nama / NIDN | Instansi Asal | Bidang Ilmu | Alokasi waktu (jam/minggu) | Uraian Tugas |
|----|---|----------------------|-------------|----------------------------|--|
| 1 | AULIA FITRUL HADI / 1017049101 | UPI "YPTK" Padang | Komputer | 6 | <ul style="list-style-type: none">• Presentasi• Identifikasi Masalah• Analisa Masalah• Menentukan Tujuan• Perancangan• Implementasi |
| 2 | PRADANI AYU WIDYA PURNAMA/ 10008039301 | UPI "YPTK" Padang | Komputer | 5 | <ul style="list-style-type: none">• Mengumpul• Data Implementasi• Evaluasi |
| 3 | SEPSA NUR RAHMAN/ | UPI "YPTK" Padang | Komputer | 5 | <ul style="list-style-type: none">• Mempelajari Literatur• Uji Coba• Evaluasi |

Lampiran 3. Biodata Ketua dan Anggota

Ketua Peneliti:

A. Identitas

| | | |
|----|-------------------------------|---|
| 1 | Nama Lengkap (dengan gelar) | Aulia Fitrul Hadi, S.Kom., M.Kom. |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 3 | Jabatan Fungsional | - |
| 4 | NIK | - |
| 5 | NIDN | 1017049101 |
| 6 | Tempat dan Tanggal Lahir | Padang / 17 April 1991 |
| 7 | E-Mail | Fitrulhadi@upiptk.ac.id |
| 8 | No. Telp / HP | 081277874937 |
| 9 | Alamat Kantor | Jl. Raya Lubuk Begalung, Padang, Sumatera Barat |
| 10 | No. Telp / Fax | 0751-776666 / 0751-71913 |
| 11 | Lulusan yang Telah dihasilkan | - |
| 12 | Matakuliah yang Diampu | 1. Multimedia 2. Jaringan Komputer 3. Web Programming 4. Perbankan |

B. Riwayat Pendidikan

| | S1 | S2 | S3 |
|----------------------------------|---|--|----|
| Nama Perguruan Tinggi | Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang | Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang | - |
| Bidang Ilmu | Teknik Informatika | Teknik Informatika | - |
| Tahun Masuk / Lulus | 2009 / 2013 | 2013 / 2015 | - |
| Judul Skripsi/Tesis/Disertasi | Analisa laju pertumbuhan penduduk kota padang dengan menggunakan metode divide and conquer, studi kasus : BKKBN Kota Padang | Analisa data mining untuk menentukan variabel-variabel yang mempengaruhi kelayakan kredit kepemilikan rumah menggunakan teknik klasifikasi | - |

| | | | |
|--------------------------|---|---|---|
| Nama Pembimbing/Promotor | 1. Eka Praja Wiyata Mandala S.Kom., M.Kom. 2. Randy Permana, S.Kom.,M.Kom. | 1. Prof. Dr. Sarjon Defit, S.Kom M.Sc 2. Dr. Ir. Gunadi Widi Nurcahyo, M.Sc. | - |
|--------------------------|---|---|---|

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir(Bukan Skripsi/Thesis/Disertasi)

| No | Tahun | Judul Penelitian | Pendanaan | |
|----|-------|------------------|-----------|----------------|
| | | | Sumber | Jml (Juta Rp.) |
| | | Belum Ada | | |

D. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral pada pertemuan / seminar ilmiah dalam 5 tahun terakhir

| No | Nama Pertemuan Ilmia / Seminar | Judul Artikel Ilmiah | Waktu dan Tempat |
|----|--------------------------------|----------------------|------------------|
| | Belum Ada | | |

E. Penghargaan yang pernah diraih dalam 10 tahun terakhir

| No | Jenis Penghargaan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
|----|-------------------|-------------------------------|-------|
| | Belum Ada | | |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian Biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Pengajuan Penelitian Dosen Pemula

Padang, Mei 2017

Pengusul

AULIA FITRUL HADI, S.Kom.,
M.Kom

Anggota Peneliti 1:

A. Identitas

| | | |
|----|-------------------------------|--|
| 1 | Nama Lengkap (dengan gelar) | Pradani Ayu Widya Purnama, M.Kom |
| 2 | Jenis Kelamin | Perempuan |
| 3 | Jabatan Fungsional | - |
| 4 | NIK | 1371064803930009 |
| 5 | NIDN | 1008039301 |
| 6 | Tempat dan Tanggal Lahir | Padang, 08 Maret 1993 |
| 7 | E-Mail | Pradaniwidya@upiypk.ac.id |
| 8 | No. Telp / HP | 085376642433 |
| 9 | Alamat Kantor | Jl. Raya Lubuk Begalung, Padang, Sumatera Barat |
| 10 | No. Telp / Fax | 0751-776666 / 0751-71913 |
| 11 | Lulusan yang Telah dihasilkan | - |
| 12 | Matakuliah yang Diampu | 1. Pemrograman Aplikasi 2. Kecerdasan Buatan (AI) |

B. Riwayat Pendidikan

| | S1 | S2 | S3 |
|----------------------------------|---|---|----|
| Nama Perguruan Tinggi | Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang | Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang | - |
| Bidang Ilmu | Teknik Informatika | Teknik Informatika | - |
| Tahun Masuk / Lulus | 2011 / 2014 | 2014 / 2016 | - |
| Judul Skripsi/Tesis/Disertasi | Penerapan Jaringan Syaraf Tiruan Untuk Menentukan Pola Kecerdasan Murid Play Group & TK Rahmah Abadi Dengan Menggunakan Metode Backpropagation | Analisa data mining untuk menentukan variabel- variabel yang mempengaruhi kelayakan kredit kepemilikan rumah menggunakan teknik klasifikasi | - |
| Nama | Eka Praja Wijata | Prof. Dr. Sarjon Defit, | - |

| | | | |
|---------------------|------------------------------|---|--|
| Pembimbing/Promotor | Mandala, S.Kom, M.kom | S.Kom M.Sc | |
| | Musli Yanto, S.kom, M.kom | Dr. Ir. Gunadi Widi Nurchahyo, M.Sc. | |

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir(Bukan Skripsi/Thesis/Disertasi)

| No | Tahun | Judul Penelitian | Pendanaan | |
|----|-------|------------------|-----------|----------------|
| | | | Sumber | Jml (Juta Rp.) |
| | | Belum Ada | | |

D. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral pada pertemuan / seminar ilmiah dalam 5 tahun terakhir

| No | Nama Pertemuan Ilmia / Seminar | Judul Artikel Ilmiah | Waktu dan Tempat |
|----|--------------------------------|----------------------|------------------|
| | Belum Ada | | |

E. Penghargaan yang pernah diraih dalam 10 tahun terakhir

| No | Jenis Penghargaan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
|----|-------------------|-------------------------------|-------|
| | Belum Ada | | |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian Biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Pengajuan Penelitian Dosen Pemula

Padang, Mei 2017
Pengusul

Pradani Ayu Widya Purnama, M.Kom

Anggota Peneliti 2:

A. Identitas

| | | |
|----|-------------------------------|--|
| 1 | Nama Lengkap (dengan gelar) | Sepsa Nur Rahman, M.Kom |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-Laki |
| 3 | Jabatan Fungsional | - |
| 4 | NIK | 130501280992003 |
| 5 | NIDN | 1028099201 |
| 6 | Tempat dan Tanggal Lahir | Lubuk Alung, 28 September 1992 |
| 7 | E-Mail | Sepsanurrahman@UPIYPTK.AC.ID |
| 8 | No. Telp / HP | 085375094506 |
| 9 | Alamat Kantor | Jl. Raya Lubuk Begalung, Padang, Sumatera Barat |
| 10 | No. Telp / Fax | 0751-776666 / 0751-71913 |
| 11 | Lulusan yang Telah dihasilkan | - |
| 12 | Matakuliah yang Diampu | 1. Sistem Operasi 2. Sistem Digital |

B. Riwayat Pendidikan

| | S1 | S2 | S3 |
|----------------------------------|---|---|----|
| Nama Perguruan Tinggi | Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang | Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang | - |
| Bidang Ilmu | Sistem Komputer | Sistem Komputer | - |
| Tahun Masuk / Lulus | 2011 / 2014 | 2014 / 2016 | - |
| Judul Skripsi/Tesis/Disertasi | Perancangan Sistem Informasi Media Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Rfid | Pengaplikasian Algoritma C.45 Sebagai Media Pemisah Barang Berdasarkan Warna Dan Ukuran | - |
| Nama Pembimbing/Promotor | Retno Devita, S.Kom, M.kom Mardhiah Masril, S.kom, | Prof. Dr. Sarjon Defit, S.Kom M.Sc Dr. Rusdianto Roestam | - |

| | | | |
|--|-------|--|--|
| | M.kom | | |
|--|-------|--|--|

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir(Bukan Skripsi/Thesis/Disertasi)

| No | Tahun | Judul Penelitian | Pendanaan | |
|----|-------|------------------|-----------|----------------|
| | | | Sumber | Jml (Juta Rp.) |
| | | Belum Ada | | |

D. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral pada pertemuan / seminar ilmiah dalam 5 tahun terakhir

| No | Nama Pertemuan Ilmia / Seminar | Judul Artikel Ilmiah | Waktu dan Tempat |
|----|--------------------------------|----------------------|------------------|
| | Belum Ada | | |

E. Penghargaan yang pernah diraih dalam 10 tahun terakhir

| No | Jenis Penghargaan | Institusi Pemberi Penghargaan | Tahun |
|----|-------------------|-------------------------------|-------|
| | Belum Ada | | |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian Biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Pengajuan Penelitian Dosen Pemula

Padang, Mei 2017

Pengusul

Sepa Nur Rahman, S.Kom, M.Kom

Surat Pernyataan Ketua Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aulia Fitrul Hadi, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 1017049101.

Pangkat / Golongan : -

Jabatan Fungsional : -

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul : “**PEMBANGUNAN APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA ANALISA KESIAPAN KERJA LULUSAN PERGURUAN TINGGI PADA SEKTOR PERBANKAN SYARIAH**”. Penelitian yang diusulkan dalam skin penelitian Dosen Pemula UPI “YPTK” untuk tahun anggaran 2018 **Bersifat Original Dan Belum Pernah Dibiayai Oleh Lembaga / Sumber Dana Lain.**

Bilamana dilakukan hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pertanyaan ini, maka saya bersedia di tutut dan di proses dengan ketentuan yang berlaku dengan mengembalika seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Padang, 20 Mei 2017

Mengetahui,

Ketua Lembaga Penelitian

Yang Menyatakan

(Abulwafa Muhammad, S.Kom, M.Kom)

NIDN : 1021098101

(Aulia Fitrul Hadi, S.Kom., M.Kom)

NIDN : 1017049101