

**Perancangan DINUS MARKET Berbasis  
IOS Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan  
Jiwa Kewirausahaan di Program Studi  
Desain Komunikasi Visual ( DKV )  
Universitas Dian Nuswantoro Semarang**

**A. Latar Belakang**

Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS ) merupakan sebuah Perguruan Tinggi yang bermula dari keberanian berwirausaha. Maka dari itu UDINUS menerapkan kewirausahaan sebagai salah satu Mata Kuliah di UDINUS dengan tujuan mengenalkan kepada mahasiswa mengenai kewirausahaan dan mengakomodasi bagi mahasiswa yang ingin berwirausaha. Dikenal sebagai Perguruan Tinggi yang berkompetensi dalam bidang Teknologi Informasi maka UDINUS menyisipkan IT Preneurship di dalam visi dan misinya. IT Preneurship merupakan kegiatan berwirausaha yang memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam 3 ( Tiga ) tahun terakhir, kegiatan wirausaha berbasis teknologi gencar dilakukan oleh Perguruan Tinggi maupun masyarakat luas, hal ini sangat memungkinkan, mengingat perkembangan teknologi yang cepat dan pasar bebas yang mulai dirasakan khususnya di Indonesia.

UDINUS sebagai perguruan tinggi yang mempunyai konsentrasi dalam bidang Teknologi Informatika harus meningkatkan pemanfaatan teknologi yang lebih aplikatif dan mempunyai dampak global. Penerapan IT Preneurship di UDINUS diawali dengan membuat dan memasarkan produk unggulannya yaitu e- GamelanKU ke pasar global yaitu App Store.

Pada tahun 2006 UDINUS mendapatkan ijin untuk menyelenggarakan program studi S1 Desain Komunikasi Visual ( DKV ) dari Dirjen Dikti. Program studi DKV UDINUS menghasilkan mahasiswa yang mempunyai kemampuan khusus di berbagai bidang, antara lain ilustrasi, animasi & audio visual, fotografi, desain logo dan desain web. Pada tahun 2011 program studi Desain Komunikasi Visual mendapatkan akreditasi B. Keberhasilan UDINUS mendapatkan akreditasi B untuk program studi yang tergolong baru ini, tidak terlepas dari komitmen untuk menjadi yang terbaik. Status akreditasi perguruan tinggi merupakan cermin kinerja perguruan tinggi yang bersangkutan dan menggambarkan mutu, efisiensi serta relevansi suatu program studi yang diselenggarakan. Dari berbagai kriteria penilaian akreditasi program studi, produktivitas program studi merupakan aspek yang termasuk di dalamnya.

Selama ini, cara yang digunakan untuk mendongkrak produktivitas program studi DKV yaitu dengan memberikan penugasan kepada mahasiswa berupa tugas Mata Kuliah tertentu dengan mengambil obyek di dalam maupun luar lingkungan UDINUS. DKV sebagai program studi baru yang potensial seharusnya dapat lebih dimaksimalkan dalam menghasilkan sebuah produk.

Berdasarkan survey yang dilakukan penulis di lapangan, jumlah mahasiswa – mahasiswi DKV yang sudah memulai untuk berwirausaha mencapai 70% dari mahasiswa Program Studi DKV angkatan 2010. Dengan berbagai metode yang berbeda, mahasiswa berusaha untuk menghasilkan untung dari keahlian yang dimiliki. Fotografi, desain logo, desain karakter, desain web, merupakan beberapa keahlian yang dimiliki oleh mahasiswa Program Studi DKV. Sedangkan metode yang digunakan untuk memulai dalam menjalani wirausaha berbeda – beda antara yang satu dengan yang lain. Memanfaatkan Facebook, Twitter dan media sosial lainnya untuk dijadikan sebagai Online Shop sederhana. Selain itu, dengan cara mengikuti kontes berskala internasional dengan tujuan bukan hanya produk yang akan dikenal tetapi akan

mempunyai hubungan bisnis dalam lingkup yang lebih luas.

Guna membantu menumbuh - kembangkan jiwa kewirausahaan pada mahasiswa UDINUS pada umumnya dan mahasiswa Program Studi DKV khususnya diperlukan sebuah inovasi yang dapat memberi dampak bagi mahasiswa tersebut untuk mengembangkan keahliannya dan dampak untuk UDINUS di dunia Internasional.

## **B. Perumusan masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang pada bagian sebelumnya yang telah penulis paparkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

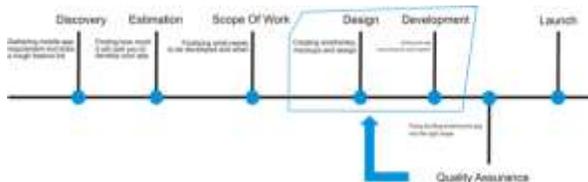
1. Rendahnya minat wirausaha di kalangan mahasiswa UDINUS
2. Adanya keunggulan potensial yang dimiliki Program Studi Desain Komunikasi Visual UDINUS yang belum dioptimalkan
3. Diperlukannya sebuah inovasi yang berdampak bagi mahasiswa dan Universitas dalam skala Internasional

## **C. Teknik Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan merupakan cara yang digunakan untuk membuat suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang sudah tersedia atau

memperbaiki sistem yang telah berjalan saat ini.

Metode pengembangan sistem yang dipakai oleh penulis di dalam penelitian ini adalah Mobile Application berbasis iOS karena menurut penulis metode ini merupakan metode yang tepat untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari penelitian ini. Tahapan dari Mobile Application Programming adalah sebagai berikut :



Mobile Application Development Life Cycle

Sumber : [mobileappz.in](http://mobileappz.in)

#### D. Penutup

Dengan adanya Dinus Market, mahasiswa – mahasiswi UDINUS akan mempunyai kesempatan yang lebih luas untuk menjadi seorang *IT Preneurship* dan selain itu tentu dapat menjadi tolo ukur untuk meningkatkan kreativitas dan daya saing kompetensi dari mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro. Selain itu, dapat meningkatkan prestasi Univesitas Dian Nuswantoro di dalam tingkat Nasional dan Internasional.

Dengan adanya Dinus Market ini, memberikan kesempatan yang luas kepada mahasiswa - mahasiswi UDINUS untuk mendapatkan jalinan kerjasama dalam dunia Internasional dengan cara yang mudah, sehingga siapapun dapat memanfaatkannya untuk memamerkan produk sekaligus menjualnya. Selain itu, mahasiswa juga akan mendapatkan fasilitas untuk memamerkan profil dirinya guna mendapatkan partner kerjasama.

Kegiatan jual beli tidak lagi dilakukan hanya dengan lingkup sekitar saja akan tetapi dengan masyarakat global di Negara yang berbeda dan dengan metode pembayaran yang dapat disesuaikan dengan pengguna atau konsumen. Konsumen juga dapat mengeksplorasi aplikasi Dinus Market ini, untuk mendapatkan jenis produk yang sesuai sekaligus dapat berkontak langsung dengan pemilik barang tersebut.