

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia otomotif, khususnya sepeda motor roda dua atau yang lebih dikenal dengan sepeda motor, merupakan bidang yang banyak digemari oleh semua kalangan, khususnya kalangan menengah ke bawah sebagai pangsa pasar utamanya, baik muda maupun tua. Sejalan dengan perkembangan teknologi, semakin berkembang pula variasi dan jenis sepeda motor keluaran terbaru dengan spesifikasi kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Dalam persaingan global, agar organisasi dapat berkembang. Organisasi harus mampu menghasilkan produk dan pelayanan dengan mutu yang lebih baik. Dalam unit organisasi pemerintah, untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan perbaikan mutu dalam semua aspek yang berkaitan dengan pelayanan tersebut sehingga mampu meningkatkan kepercayaan publik. Oleh karena itu diperlukan adanya pengendalian mutu secara menyeluruh (Total Quality Management).

Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi, Dinas Pemerintah Provinsi, Kabupaten dan Kota yang bertanggung jawab terhadap ketenagakerjaan selaku pengelola pelatihan kerja yang diselenggarakan pemerintah saat ini harus mengedepankan paradigma baru dalam pelayanan publik.

Untuk melatih dan menambah pengetahuan, wawasan guna membekali ketrampilan warga agar mampu berkompetisi di didunia pekerjaan yang semakin kompetitif ini, maka di Kabupaten Sleman didirikan UPT Balai Latihan Kerja Dinas Tenaga Kerja dan Sosial Kabupaten Sleman yang memberikan

kesempatan bagi masyarakat untuk mengikuti pelatihan keterampilan diberbagai kejuruan. Di Balai Latihan Kerja banyak jurusan-jurusan yang memberi pengetahuan dan meningkatkan kinerja masyarakat agar dapat bersaing di dunia kerja. Salah satu jurusannya adalah Pelatihan Otomotif Sepeda Motor, Pelatihan Otomotif Sepeda Motor ini adalah salah satu pelatihan yang sangat diminati oleh masyarakat. Hal ini terlihat dari banyaknya calon peserta yang mendaftar untuk mengikuti pelatihan gratis ini. Akan tetapi, di Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman belum adanya sarana presentasi dan pembelajaran menggunakan aplikasi multimedia yang interaktif untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, contohnya di saat para pengajar menjelaskan materi tentang SOP7 kepada para peserta pelatihan masih menggunakan buku beserta gambar, dilakukan dengan cara manual seperti di sekolah-sekolah pada umumnya.

Dengan dibuatnya media aplikasi multimedia interaktif, maka akan lebih mudah untuk para peserta pelatihan agar dapat lebih memahami dan mengerti materi yang dijelaskan atau diberikan oleh para pengajar, aplikasi multimedia interaktif yang dibuat beserta dengan gambar, sound, animasi, bertujuan agar dalam kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan para peserta pelatihan dapat lebih bersemangat untuk mengikuti setiap materi-materi yang di berikan oleh para tenaga pengajar di Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman.

Sebagai bagian dari rangkaian kegiatan pelatihan yang terdiri atas teori dan praktek, para peserta sudah memasuki tahapan praktek. Kegiatan praktek dalam pelatihan ini memiliki komposisi yang lebih banyak dibandingkan dengan teori. Dengan hal ini diharapkan para peserta akan lebih banyak mendapatkan

pengalaman keterampilan praktis agar nantinya lebih siap bekerja. Kegiatan praktek teknisi ini menggunakan perangkat yang up to date, sehingga nantinya keterampilan yang diperoleh akan sesuai dengan kebutuhan di pasar kerja.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah dalam tugas akhir ini yaitu:

1. Apakah di Balai Latihan Kerja sudah ada media pembelajaran yang interaktif?
2. Bagaimana cara membuat aplikasi multimedia interaktif SOP7?

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya rumusan masalah yang dibahas maka, dalam penelitian ini masalah hanya dibatasi pada hal-hal berikut ini :

- 1 Aplikasi ini dibuat menggunakan *software* Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Soundbooth CS3.
- 2 Tampilannya berbentuk 2D.
- 3 Tahapan-tahapan pemeriksaan 7 standar operasional prosedur kelayakan sepeda motor (SOP7) jenis sepeda motor bebek di Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman, yang meliputi: Kelayakan Ban, Fungsi Rem, Kelayakan Sproket dan Rantai, Kondisi Kelonggaran, Kondisi Oli Mesin, Fungsi dan Kelayakan Battery, Fungsi Kelistrikan Lampu.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah mempermudah :

1. Untuk memperkenalkan aplikasi Multimedia Interaktif Simulasi 7 Standar Operasional Prosedur Kelayakan Sepeda Motor dengan menggunakan multimedia interaktif
2. Memberikan pengetahuan bagi para pengajar dan peserta pelatihan dalam menggunakan software yang menunjang dalam pelatihan.
3. Membantu mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan kualitas dalam mengajar agar menjadi lebih interaktif antara pengajar dan peserta pelatihan.
4. Untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan tingkat Diploma (D3) pada Program Studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa.

Meningkatkan kultas mahasiswa dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama duduk di bangku perkuliahan.

2. Bagi Pengajar dan Peserta Pelatihan

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan para pengguna dapat terbantu dan memahami tahapan-tahapan 7 Standar Operasional Prosedur Kelayakan Sepeda Motor di Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang diterapkan dalam Tugas Akhir ini antara lain :

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mempelajari dan mendapatkan pengetahuan yang diperlukan sebagai konsep dasar dalam perancangan perangkat lunak di Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman.

b. Observasi/Studi Lapangan

Pada metode ini penulis melakukan pengamatan dan penelitian secara langsung ke Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman dan mencari tentang hal yang berkaitan dengan informasi dan objek penelitian.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap pihak-pihak yang secara langsung mengetahui dan memahami dalam hal informasi tentang jurusan otomotif sepeda motor di Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman.

d. Studi Literatur

Studi literatur adalah studi yang dilakukan penulis dimana penulis mempelajari berbagai literatur termasuk dari internet tentang Adobe Flash CS3 , dan hal-hal lain yang berhubungan dengan Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman.

2. Analisis Sistem

Analisis disini meliputi, analisis kebutuhan, analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, dan analisis kelayakan.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak meliputi perancangan arsitektur aplikasi.

4. Implementasi.

Pembuatan aplikasi dan uji coba program

5. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak meliputi pengujian fungsional dan pengujian kinerja dari *software* simulasi yang dibuat, berdasarkan spesifikasi yang diperlukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari 5 bab yang berisi sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang dari penyusunan tugas akhir, ruang lingkup, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang dapat diperoleh, metodologi yang digunakan dan sistematika penulisan tugas akhir ini.

Bab ini juga menjadi acuan umum dalam mengembangkan tugas akhir ini agar tidak menyimpang dari apa yang sudah ditentukan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan teori-teori dasar yang menjadi acuan dalam penyusunan tugas akhir ini. Cakupannya antara lain pengertian dan penjelasan singkat mengenai software-software yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi tentang gambaran sejarah berdirinya Balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian di balai Latihan Kerja Kabupaten Sleman.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian tentang perancangan, pembahasan hasil pengujian aplikasi, dan pemeliharaan untuk melihat apakah aplikasi berjalan sesuai yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pengembangan aplikasi.

