BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT. Gamatechno adalah perusahaan yang berjalan di bidang jasa Teknologi Informatika dan Komunikasi, sebagai perusahaan pembuat sekaligus pengembang software dan aplikasi PT. Gamatechno mempunyai komitmen untuk memberi pelayanan yang maksimal kepada para pengguna jasa, salah satu contoh bentuk pelayanan PT. Gamatecno adalah memberikan pembelajaran untuk menggunakan produk software atau aplikasi kepada para pengguna jasa sampai mereka bisa menggunakan produk software dan aplikasi tersebut.

Namun PT. Gamatechno masih menggunakan cara manual untuk memberi pembelajaran produk software dan aplikasi kepada pengguna jasa, yaitu dengan cara menempatkan mentor-mentor yang akan memandu para pengguna jasa untuk menggunakan produk software aplikasi tersebut. Seiring dengan perkembangan waktu, cara memberi pembelajaran manual tidak lagi efektif, dikarenakan perusahaan banyak menerima pesanan pembuatan produk software dan aplikasi. PT. Gamatechno harus menempatkan mentor-mentor di berbagai instansi atau lembaga yang memesan produk software dan aplikasi tersebut.

Selain itu, perusahaan sibuk mencari calon mentor yang akan direkrut untuk memberi pembelajaran produk software aplikasi kepada pengguna jasa. Biaya yang di keluarkan untuk perekrutan mentor dan pengujian calon mentor juga dinilai tidak efisien. Hal itu dikarenakan masih banyak pengeluaran yang lebih penting daripada biaya untuk merekrut serta menguji calon mentor. Dampak dari menempatkan mentor-mentor di instansi atau lembaga untuk memberi pembelajaran kepada pengguna jasa adalah pengeluaran PT. Gamatechno untuk membayar mentor-mentor tersebut semakin membesar, hal ini dirasa kurang efektif untuk menstabilkan neraca keuangan perusahaan.

Masalah bertambah ketika Pemerintah Kota Pemalang meminta PT.Gamatechno membuat software aplikasi yang berbentuk Enterprise Sistem Informasi Perijinan untuk Kota Pemalang, hal tersebut dikarenakan pegawai di Pemerintahan Kota Pemalang untuk bagian perijinan bidang tempat usaha terbilang banyak, sehingga mentor-mentor yang ditempatkan untuk memberi pembelajaran kepada para pengguna di Pemerintahan Kota Pemalang cukup banyak. Hal tersebut membuat neraca pengeluaran PT. Gamatechno tidak efisien. Untuk mengatasi hal tersebut solusi yang diusulkan adalah membuat Tutorial Movie yang didalamnya ada penjelasan tahap demi tahap beserta suara dari mentor menjelaskan kepada pengguna jasa bagaimana cara menggunakan prdoduk software aplikasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka laporan kerja praktek ini diberi judul yaitu : **" VIDEO TUTORIAL PEMBELAJARAN SISTEM INFORMASI PERIJINAN KOTA PEMALANG "**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dirumuskan masalah yang akan dihadapi yaitu :

1. Cara memberi pembelajaran software dan aplikasi kepada para pengguna jasa PT. Gamatechno dinilai tidak efisien.
2. Biaya untuk merekrut dan menguji calon mentor dinilai tidak efisien.
3. Biaya pengeluaran untuk menggaji mentor-mentor yang di tempatkan pada sebuah Instansi atau Lembaga terlalu besar.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan pemaparan diatas, maka maksud dari penulisan laporan ini adalah membuat tutorial movie sistem informasi perijinan Kota Pemalang.

1.3.2 Tujuan

Tujuan Kerja Praktek ini adalah :

1. Mengefisiensikan cara pembelajaran software dan aplikasi kepada para pengguna jasa PT. Gamatechno dinilai tidak efisien.
2. Mengurangi biaya PT. Gamatechno untuk merekrut dan menguji calon mentor.
3. Mengurangi pengeluaran PT. Gamatechno untuk menggaji mentor-mentor yang di tempatkan pada sebuah Instansi atau Lembaga.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan untuk membangun tutorial movie ini adalah :

1. Tutorial movie ini hanya menjelaskan cara menggunakan Sistem Informasi Perijinan Kota Pemalang.
2. Pengguna hanya pegawai Pemerintahan Kota Pemalang bagian perijinan tempat usaha.
3. format video yang dihasilkan adalah avi.
4. Pembuatan Tutorial Movie ini menggunakan aplikasi Camtasia Visual Studio.
5. Media pemutar video ini adalah Windows Media Player, Media Player Classic dan Gom Player.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana data yang diperlukan untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode dan teknik untuk pengumpulan data yang akan digunakan yaitu sebagai berikut :

1. Wawancara

   Teknik pengumpulan data dan masukan secara tatap muka langsung dengan pegawai Pemerintahan Kota Pemalang.
2. Observasi

   Pengamatan langsung terhadap pegawai Pemerintahan Kota Pemalang agar dapat membuat turotial movie yang mudah dipahami.
3. Studi Litelatur

   Teknik pengumpulan informasi melalui referensi dari internet untuk membuat tutorial movie.

1.5.2 Metode Pembangunan Tutorial Movie

Metode dalam pembangunan tutorial movie ini menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall, yaitu meliputi beberapa tahap-tahap sebagai berikut :

1. Requirements Analysis and Definition

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

2. Sistem and Software Design

   Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. Implementation and Unit Testing

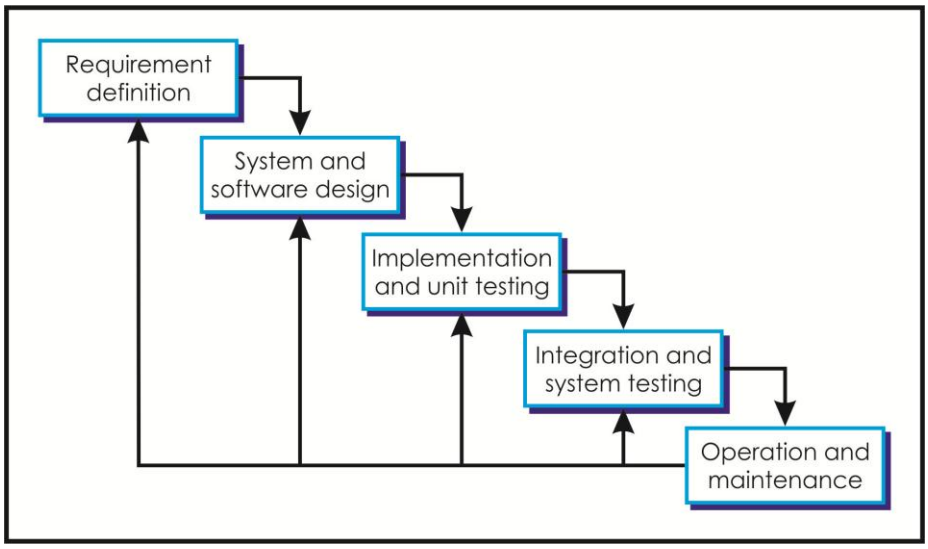
   Desain program diterjemahkan kedalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

4. Integration and Sistem Testing

   Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*sistem testing*).

5. Operation and Maintenance

   Mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.



Gambar 1. Metode Waterfall [1]

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Kerja Praktek ini menjadi beberapa bab untuk mempermudah pemahaman pembaca. Adapun sistematika penulisan laporan ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan kerja praktek.

Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini akan dibahas mengenai profil tempat kerja praktek, yang diantaranya sejarah perusahaan, logo perusahaan, badan hukum perusahaan, Stuktur Organisasi dan Job Description, serta landasan teori yang disesuaikan dengan kebutuhan menulis laporan ini.

Bab III Pembahasan

Pada bab ini berisi hasil kegiatan dari Kerja Praktek yang telah penulis lakukan, diantaranya tentang membuat Tutorial Movie Aplikasi Sistem Informasi Perijinan Kota Pemalang Menggunakan Camtasia Visual Studio.

Bab IV Kesimpulan Dan Saran

Pada bab ini merupakan kesimpulan yang diperoleh dengan cara membandingkan data hasil percobaan dengan teori yang penulis terima di PT.Gamatechno, serta saran untuk membangun Tutorial Movie.