# BAB 3

# PEMBAHASAN

## 3.1. Kegiataan Kerja Praktek

Kerja praktek dilaksanakan mulai tanggal 12 Agustus 2013 sampai dengan 12 September 2013 di PT. Gamatechno Indonesia selama 4 minggu. Waktu kerja praktek mulai dari hari senin sampai hari rabu, jam 08.00-12.00 WIB.

### 3.1.1. Data Kerja Praktek

Data hasil penelitian sangat dibutuhkan untuk menunjang pembuatan Turorial Movie, data yang diperoleh diambil menggunakan metode penelitian secara observasi dan wawancara terhadap user, untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh user sebagai pengguna sistem informasi perijinan.

### 3.1.2. Analisis Masalah

Setelah melakukan pengamatan pada sistem yang sedang berjalan, diketahui PT. Gamatechno masih menggunakana cara manual dalam memberi pembelajaran kepada konsumen, yaitu dengan cara menempatkan mentor pendamping pada sebuah instansi atau perusahaan pengguna produk. Hal ini tentu saja membuat penggeluaran PT. Gamatechno membengkak untuk menggaji mentor pendamping karena saat ini perusahaan sedang mendapat banyak tender. Dengan menggunakan media pembelajaran tutorial, diharapkan dapat mengurangi pengeluaran PT. Gamatechno untuk menggaji mentor pendamping.

### 3.1.3. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Analisa prosedur yang sedang berjalan merupakan kegiatan menganalisis prosedur-prosedur kerja yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan. Adapun hasilnya dari kegiatan analisa ini berupa penjelasan dari urutan kegiatan-kegiatan

yang dilakukan oleh perusahaan khususnya dalam kegiatan perekrutan mentor sampai ditempatkannya mentor pendamping.

Prosedur dalam merekrut calon mentor dan penempatan mentor pendamping di PT. Gamatechno adalah sebagai berikut:

1. Direktur memerintahkan kepada General Manager untuk mencari mentor pendamping untuk ditempatkan pada instansi/perusahaan yang menggunakan produk dari PT. Gamatechno
2. Setelah itu General Manager memerintahkan bagian HRD untuk merekrut calon mentor.
3. Bagian HRD memasang iklan membuka lowongan kerja untuk jadi calon mentor dari PT. Gamatechno.
4. Setelah peminat sudah dinilai cukup bagian HRD melakukan wawancara dan seleksi calon mentor.
5. Setelah calon sudah diterima menjadi mentor dari PT. Gamatechno lalu mentor tersebut ditempatkan pada sebuah instansi/perusahaan sebagai pengguna produk.
6. Perusahaan membayar gaji mentor tersebut tiap bulan untuk memberi pembelajaran kepada pengguna.
7. Bagian keuangan mencatat jumlah pengeluaran dan pendapatan perusahaan tiap bulan.
8. Bagian keuangan menemukan adanya dana pengeluaran yang cukup besar.
9. Setelah diteliti ternyata pengeluaran yang cukup besat tersebut bersumber dari gaji para mentor yang ditempatkan pada sebuah instansi/perusahaan.
10. Bagian keuangan melaporkan hasil temuannya kepada direktur.
11. Direktur mencari solusi apa yang bisa menekan jumlah pengeluaran perusahaan.

### 3.1.4. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Evaluasi sistem merupakan perbandingan dari sistem lama dengan sistem baru untuk mengetahui kelebihan dari sistem yang baru berupa media pembelajaran menggunakan tutorial dalam menggunakan produk dari PT.

Gamatechno. Selain itu dapat pula menjadi bahan pertimbangan apakah sistem yang baru dapat menggantikan sistem yang lama.

Kelemahan dari sistem lama adalah sistem mentor pendamping dinilai tidak efisien karena perusahaan harus membuat iklan terlebih dahulu, setelah itu perusahaan harus menyeleksi calon mentor yang akan ditempatkan pada sebuah instansi/perusahaan. Perusahaan juga harus membayar gaji mentor tersebut tiap bulan, ditambah saat ini perusahaan sedang banyak tender yang dimenangkan. Kemungkinan dana untuk menggaji para mentor yang ditempatkan nanti akan membesar.

Perubahan dari sistem lama ke sistem yang baru sangat diperlukan. Untuk menghemat pengeluaran perusahaan, yaitu dengan cara membuat media pembelajaran tutorial. Media tutorial dinilai sangat tepat untuk perusahaan saat ini, karena perusahaan hanya membutuhkan 1 sampai 5 orang untuk membuat video tutorial ini.

## 3.2. Analisis Kebutuhan

### 3.2.1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan fungsional. Dalam pembuatan Video Tutorial Movie ini diperlukan beberapa kebutuhan Fungsional , antara lain :

Tabel 3.1 Analisis Fungsional

| Jabatan | Tugas |
|---|---|
| Pembuat Video | Penghafalan alur dari sistem informasi yang akan dijadikan Video Tutorial. |
| | Memahami fungsi menu dan sub menu yang terdapat pada sistem informasi perijinan. |
| | Pengecekan hasil pengambilan Video. |

| | |
|---|---|
| | |
| | Editing Video. |

### 3.2.2. Analisis Kebutuhan non fungsional

Analisis kebutuhan non funsional dilakukan untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan non fungsional. Spesifikasi kebutuhan non fungsional adalah spesifikasi yang rinci tentang hal-hal yang akan dilakukan ketika sistem diimplementasikan. Analisis kebutuhan ini diperlukan untuk menentukan hasil yang akan keluar dari sistem.

#### 3.2.2.1. Analisis Perangkat Keras (Hardware)

Analisis kebutuhan perangkat keras digunakan untuk mempermudah proses perancangan dan implementasi. Maka untuk bisa menjalankan tutorial ini diperlukan minimal spesifikasi PC atau laptop sebagai berikut:

Tabel 3.2 Perangkat Keras

| No | Perangkat Keras | Spesifikasi |
|---|---|---|
| 1 | Procesor | Intel Pentium IV 2.3 GHz |
| 2 | Monitor | Tabung/LED/LCD |
| 3 | VGA | On board |
| 4 | Hardisk | 32 GB |
| 5 | Memori | 512 MB |
| 6 | Optical Drive | DVD room |
| 7 | Resolusi Layar | 800 x 309 pixel |
| 8 | Audio | Speaker/Headset |

#### 3.2.2.2. Analisis Perangkat Lunak (Software)

Analisis kebutuhan perangkat lunak dalam pembangunan video tutorial yang sedang berjalan diperlukan agar dapat mengoptimalkan implementasi dari sistem yang akan dibangun. Maka software yang diperlukan untuk menjalankan video tutorial ini adalah sebagai berikut :

1. Windows vista, Windows XP, Windows 7
2. Gom Player, Windows Media Player, Windows Media Classic, Winamp

### 3.2.2.3. Analisis Perangkat Pikir (Brainware)

Analisis kebutuhan perangt pikir merupakan analisis terhadap pengguna yang akan menggunakan video tutorial yang telah dibangun, sehingga dapat mengoptimalkan implementasi dari sistem yang akan dibangun sebagai pelengkap dari perangkat keras dan perangkat lunak. Adapun yang terlibat dalam penggunaan video tutorial ini adalah pegawai pemerintah Kota Pemalang bagian perijinan.

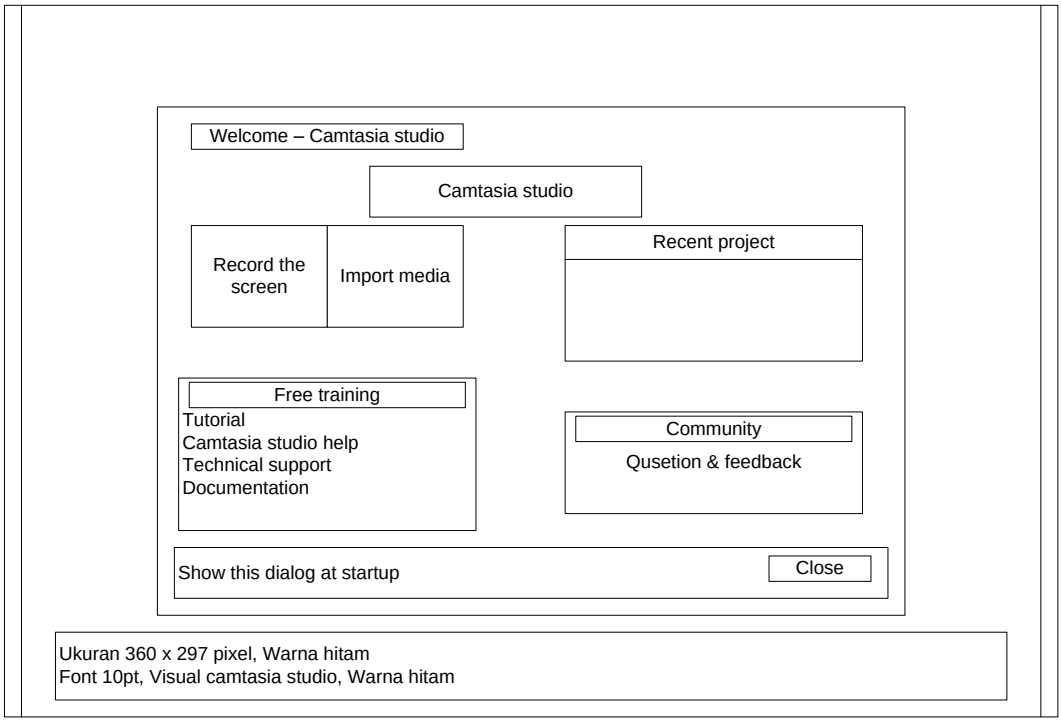
Tabel 3.3 Analisis Brainware

| **No** | **Jabatan** | **Tanggung Jawab** | **Keterampilan** | **Pelatihan yang pernah diikuti** |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Pegawai perijinan usaha | Mengimplementasikan video tutorial pada sistem informasi perijinan | Menggunakan PC/Laptop | - |

### 3.3 Perancangan Antarmuka

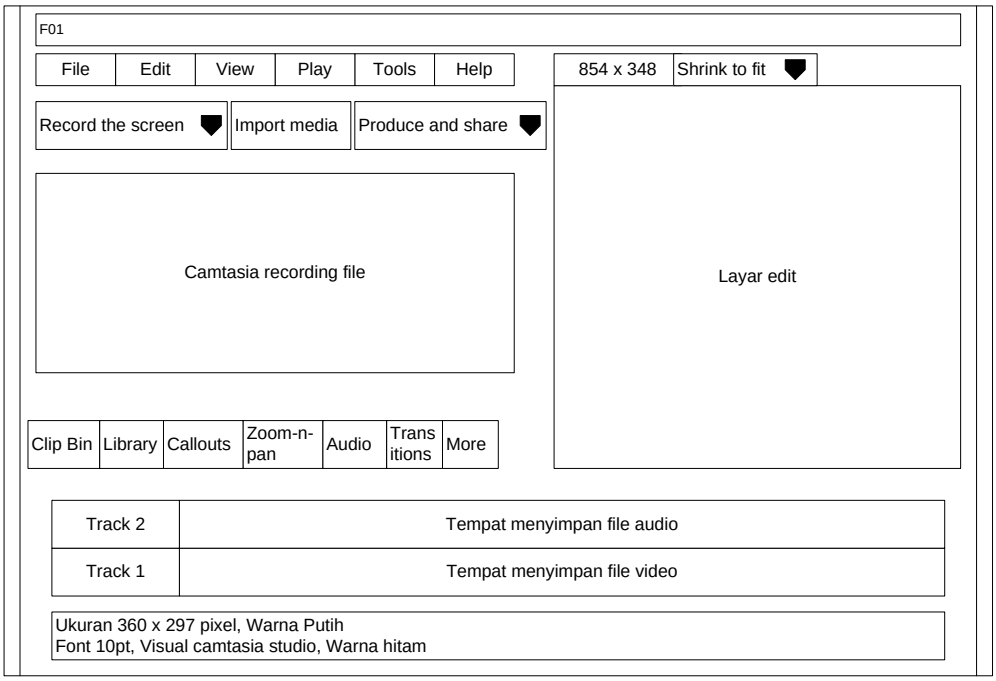
Perancangan antarmuka atau interface merupakan tampilan dari sebuah program atau aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana dialog antara program dengan user.

#### 3.3.1. Form Welcome Camtasia



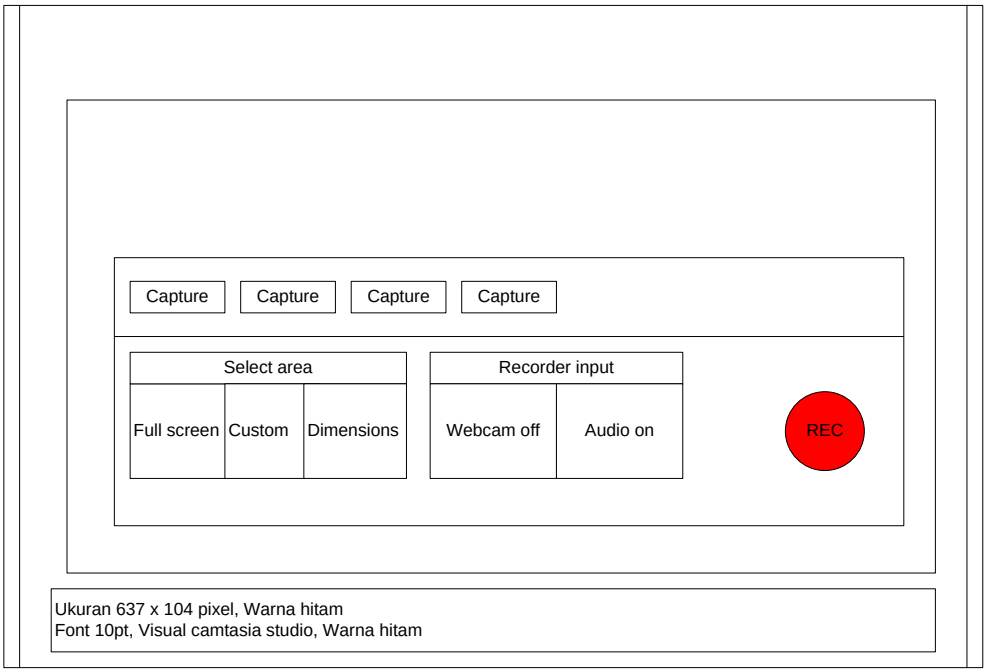

Gambar 3.1 Form Welcome Camtasia

### 3.3.2. Form Menu Utama



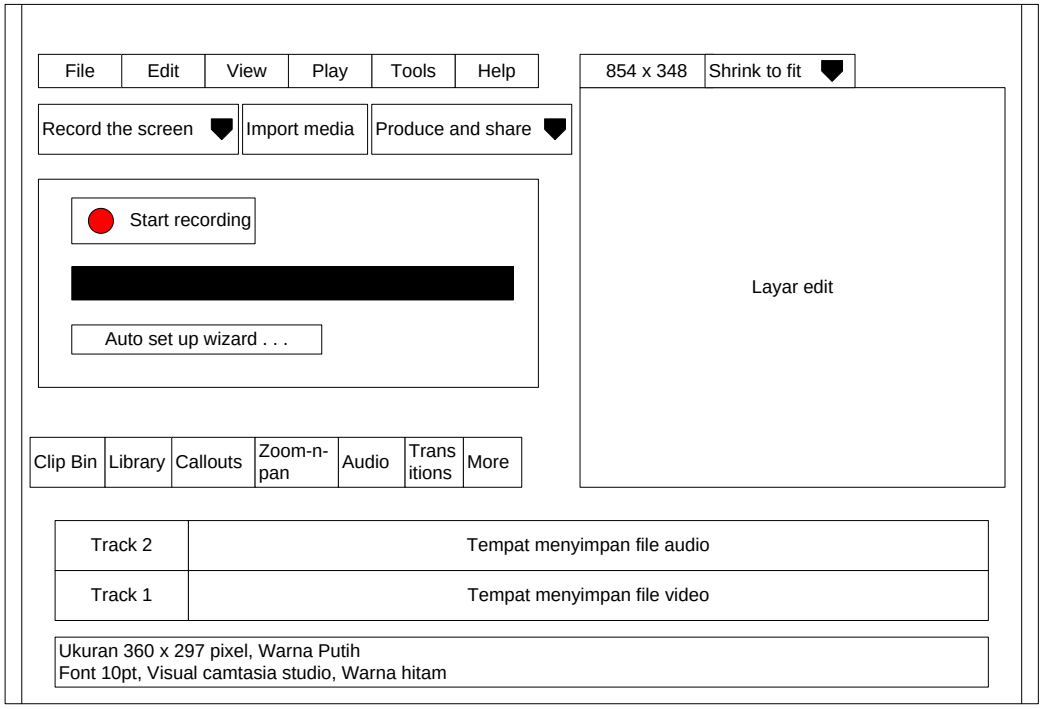

Gambar 3.2 Form Menu Utama

### 3.3.3. Form Recording Video



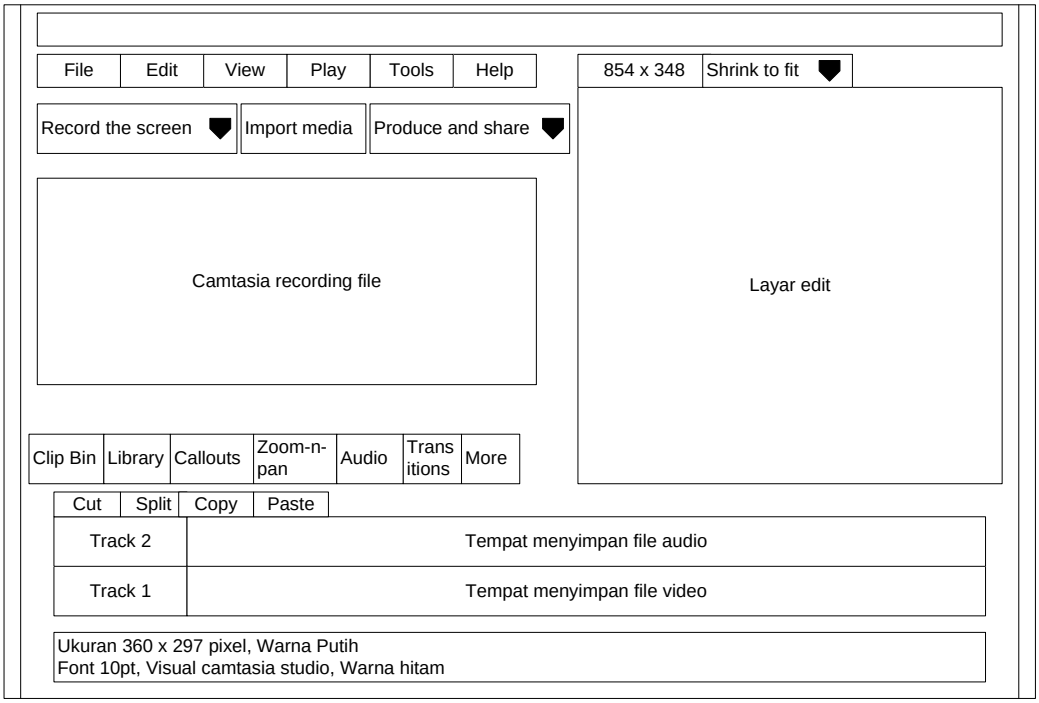

Gambar 3.3 Form Recording Video

### 3.3.4. Form Recording Audio



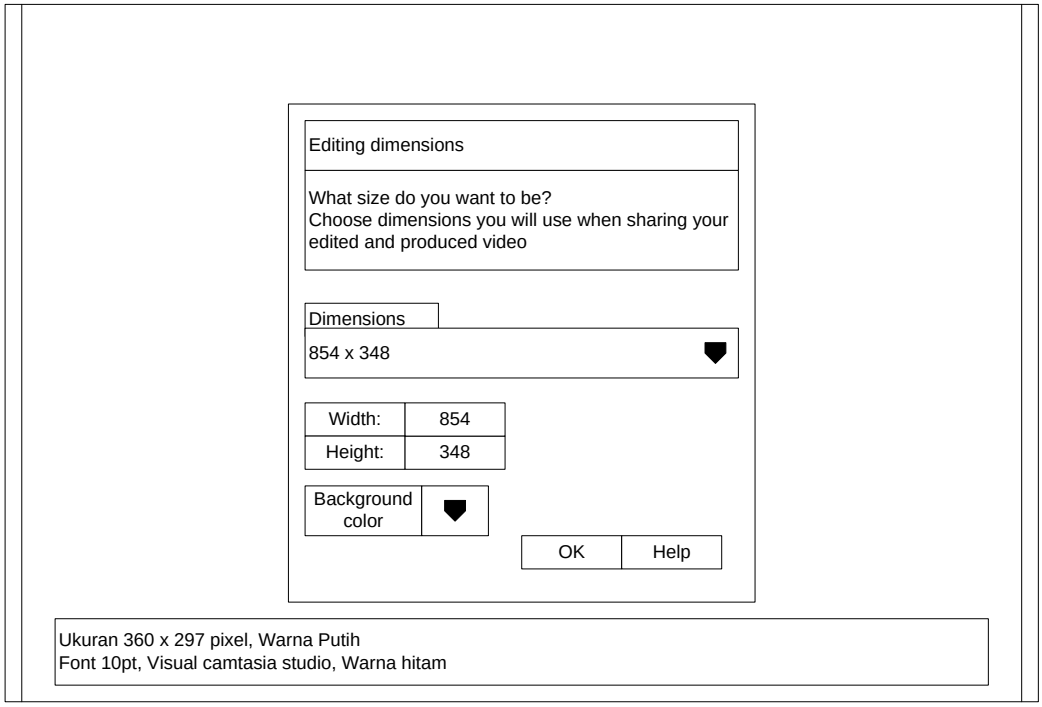

Gambar 3.4 Form Recording Audio

### 3.3.5. Form Editing



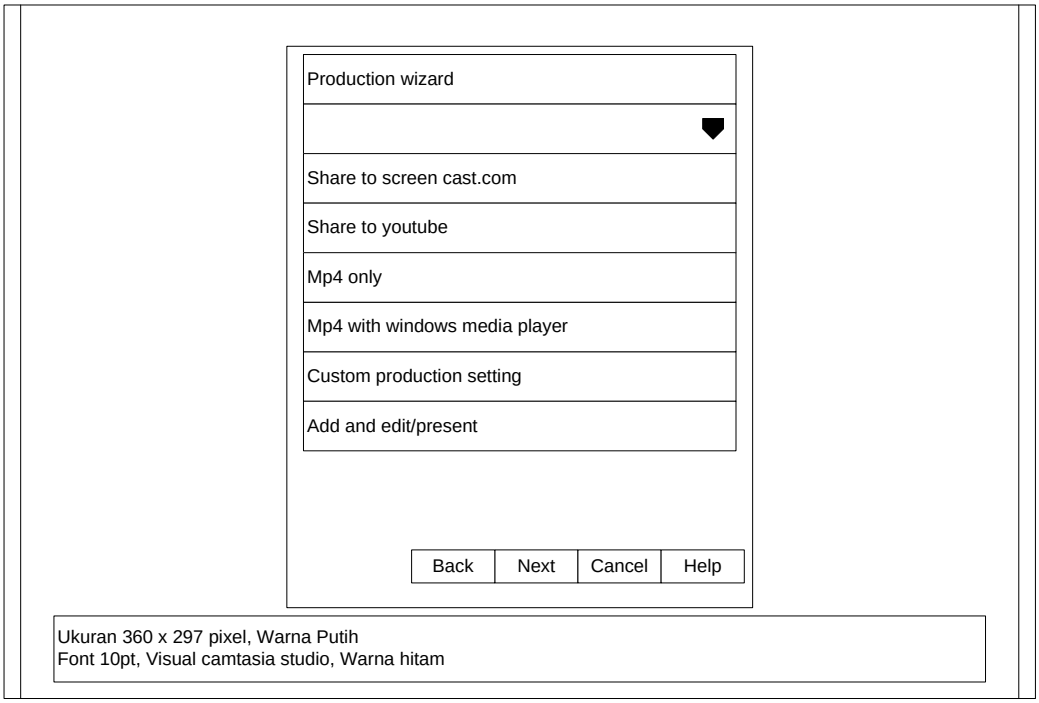

Gambar 3.5 Form Editing

### 3.3.6. Editing Dimensions



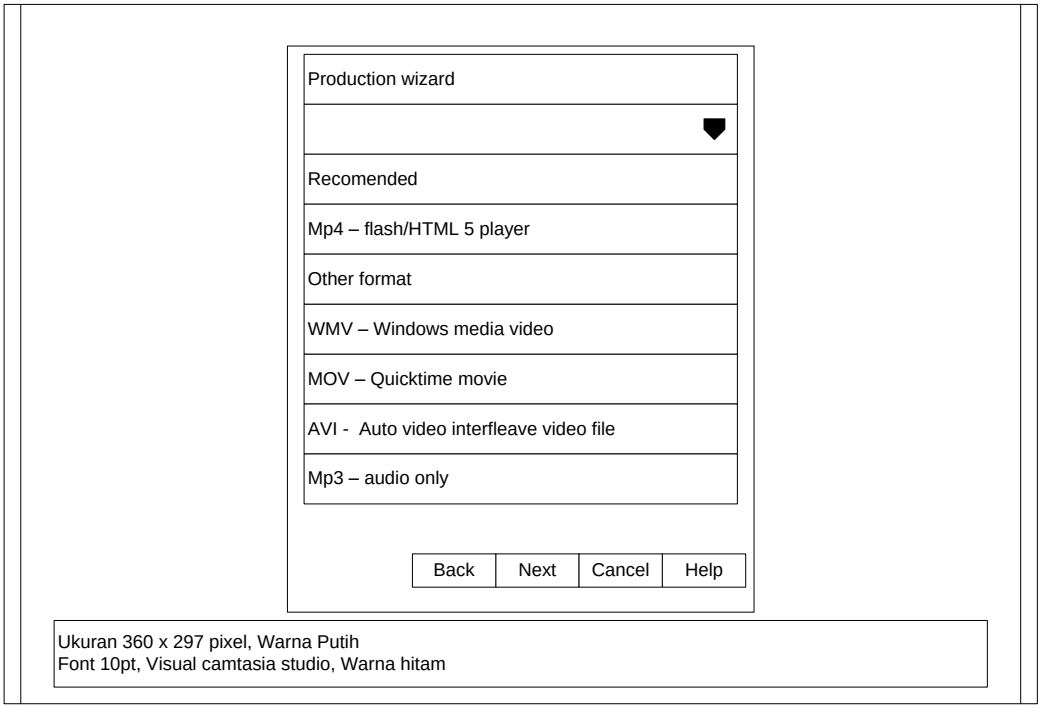

Gambar 3.6 Form Editing Dimensions

### 3.3.7. Form Production Wizard



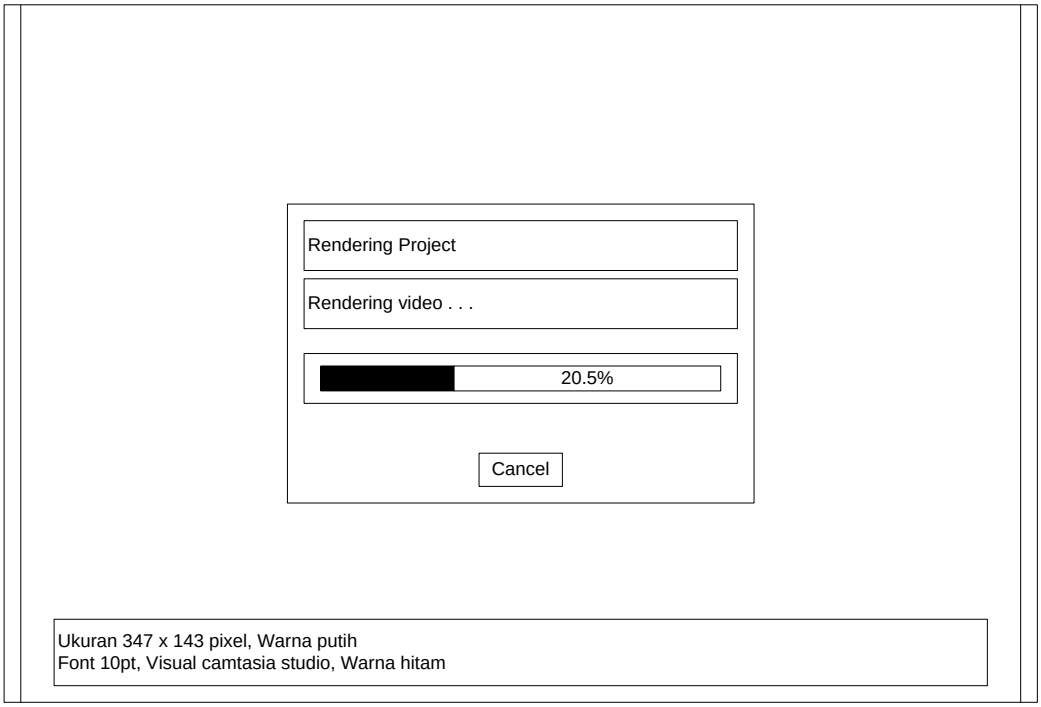

Gambar 3.7 Form Production Wizard

### 3.3.8. Form Format Video




Gambar 3.8 Form Format Video

### 3.3.9 Form Referending Video




Gambar 3.9 Form Referending Video

### 3.4 Impelemtasi

Adapun perancangan dalam pembuatan video sebagai berikut :

Tabel 3.4 Scrip tutorial movie sistem informasi perijinan kota pemalang

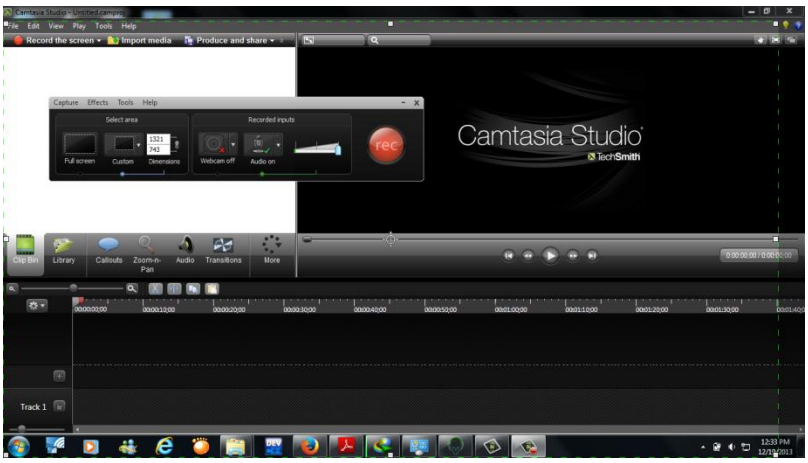
| Segment | Keterangan | Durasi | Lain-lain |
|---|---|---|---|
| **I** | -Pembukaan (penjelasan sederhana tentang sistem informasi perijinan kota Pemalang)<br>-Penjelasan Menu Pelayan Perijinan dan Pendaftran ijin usaha | 00:00:10<br><br>00:07:44 | |
| | **Segmentasi** | | |
| **II** | - Penjelasan tentang verivikasi data | 00:00:53 | |
| | **Segmentasi** | | |
| **III** | - Penjelasan tentang terima atau tolak perijinan usaha | 00:02:13 | |
| | **Segmentasi** | | |
| **IV** | - Penjelasan tentang Slip pembayaran<br>- Penjelasan tentang Slip Pembayaran dan cetak Slip embayaran | 00:01:08<br>00:00:58 | |
| | **Segmentasi** | | |
| **V** | - Penjelasan tentang Pembuatan surat ijin dan cetak surat ijin | 00:03:46 | |
| | **Total Segmentasi Program** | 00:16:59 | |

1. Menyiapkan video kamera (camrecorder) lengkap dengan media penyimpanannya.
2. Setelah menyiapkan piranti tersebut maka shooting program bisa dimulai, adapun camrecorder yang digunakan adalah satu camrecorder.
3. Membuka aplikasi visual camtasia studio.



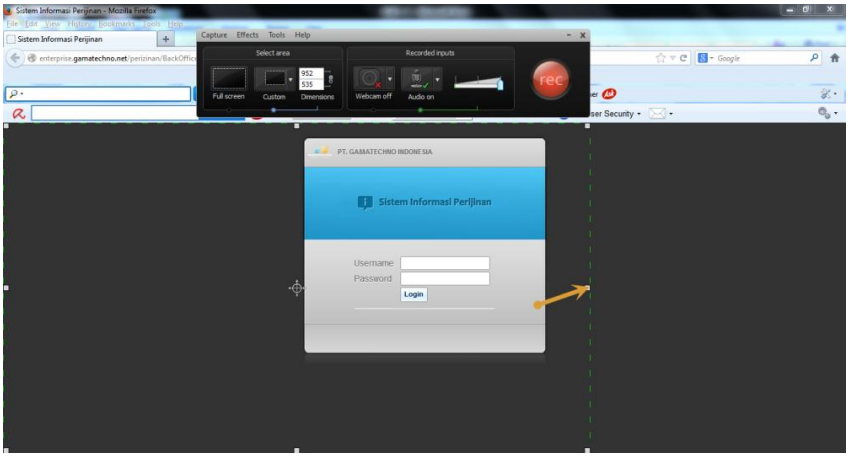

Gambar 3.10 Membuka aplikasi visual camtasia studio

4. Kemudian pada tampilan awal program akan ada beberapa opsi yang harus dipilih. Sebelum masuk sepenuhnya kedalam program ini, adapun pilihan-pilihan yang akan ada pada tampilan awal program adalah sebagai berikut:



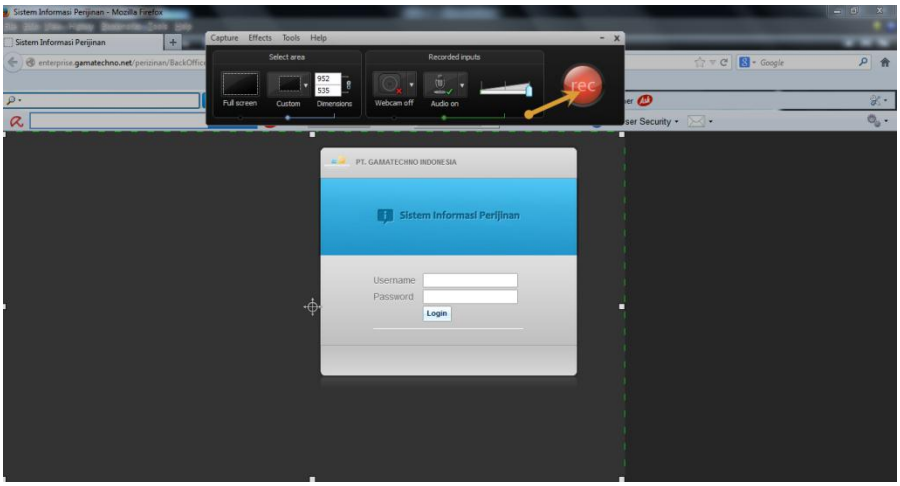

Gambar 3.11 Option video visual camtasia studio

5. Langkah selanjutnya tampilkan objek yang akan direkam, lalu sesuaikan ukuran layar yang diinginkan dengan cara menarik garis putus berwarna hijau.



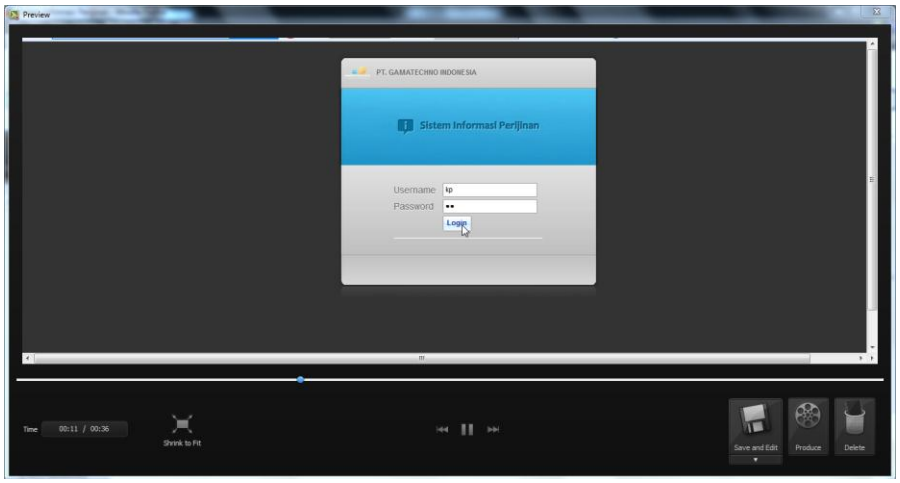

Gambar 3.12 Menunjukan garis berwarna hijau

6. Setelah itu lalu tekan tombol recording, maka aplikasi akan memulai merekam gambar. Proses recording dimaksudkan untuk mengambil objek gambar yang akan dijadikan video.



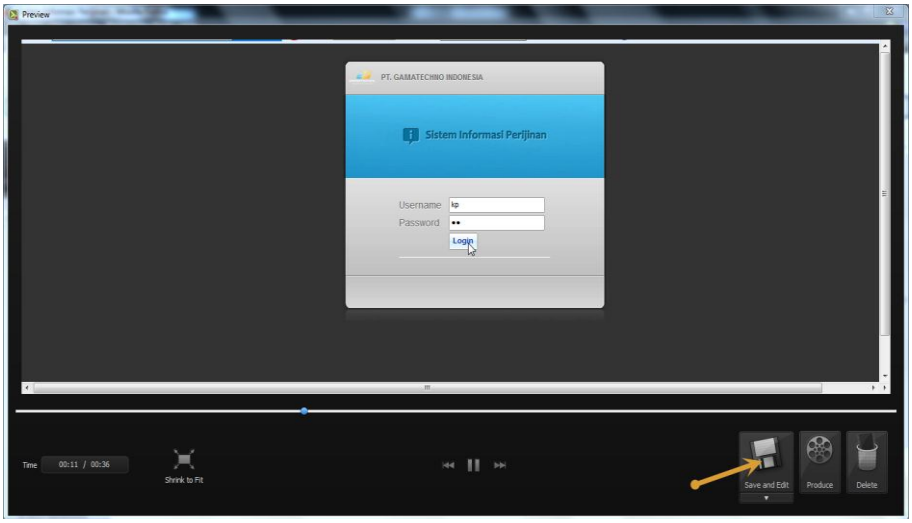

Gambar 3.13 Menunjukan tombol recording

7. Setelah proses perekaman selesai maka tekan tombol f10, maka akan muncul tampilan seperti ini:



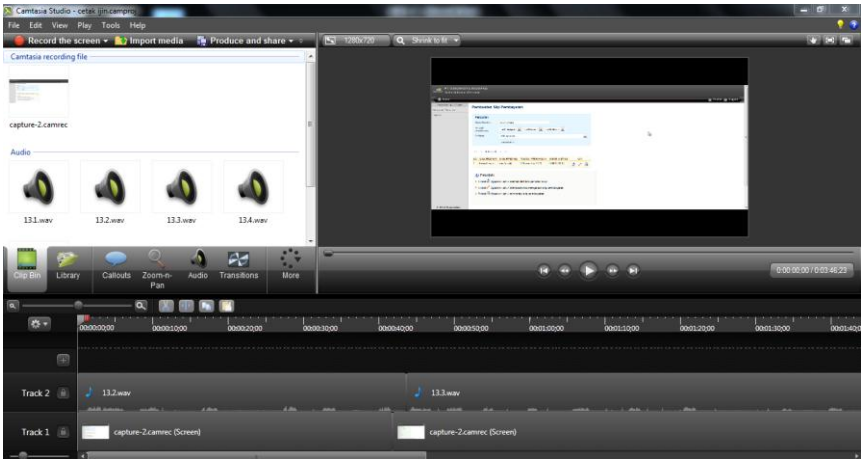

Gambar 3.14 Menunjukan tampilan setelah tekan tombol f10

Setelah itu tekan tombol save dan edit.



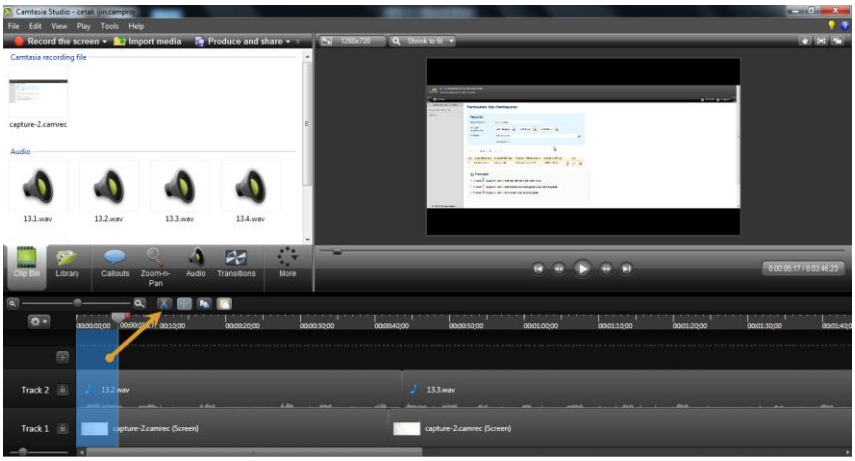

Gambar 3.15 Menunjukan tombol save dan edit

8. Setelah itu masuk pada proses pengeditan.



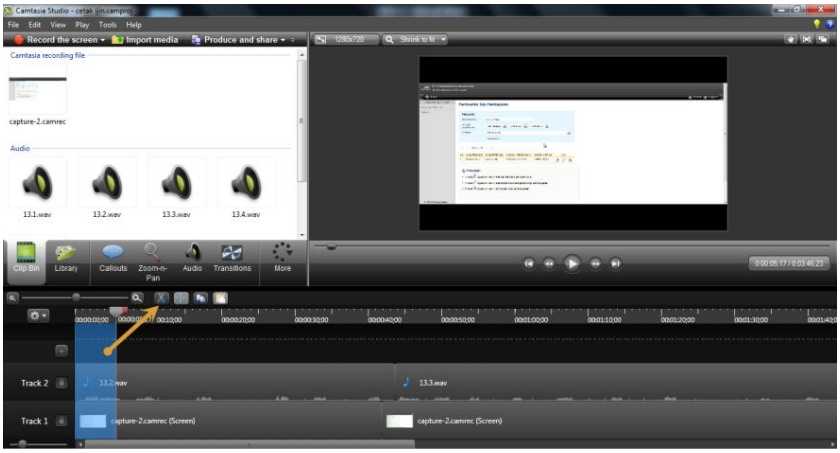

Gambar 3.16 Menunjukan proses awal pada bagian pengeditan

Adapun opsi yang digunakan pada proses pengeditan secara lengkap adalah dengan menekan tombol edit, lalu tarik kebagian yang dirasa tidak perlu. Proses edit dimaksudkan untuk mempersingkat durai waktu dan membuang proses yang dinilai tidak perlu atau terlalu lama.



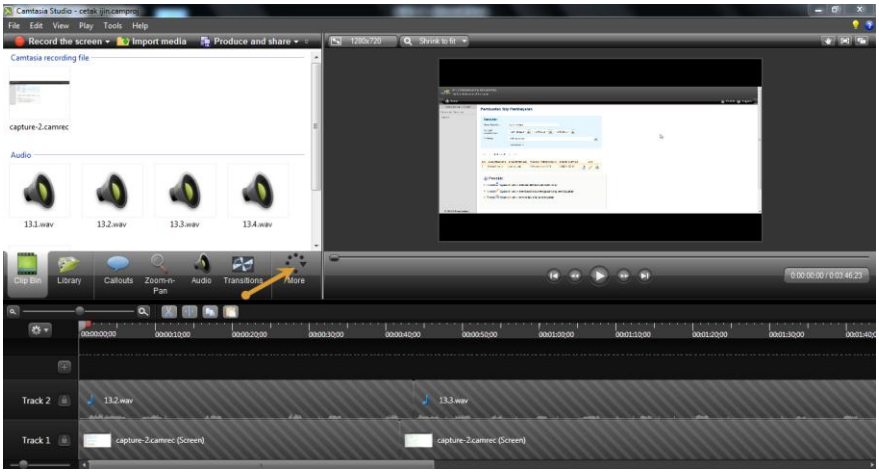

Gambar 3.17 Menunjukan tombol cut

Setelah itu tekan tombol cut yang bertanda gunting untuk menghilangkan video yang tidak perlu.



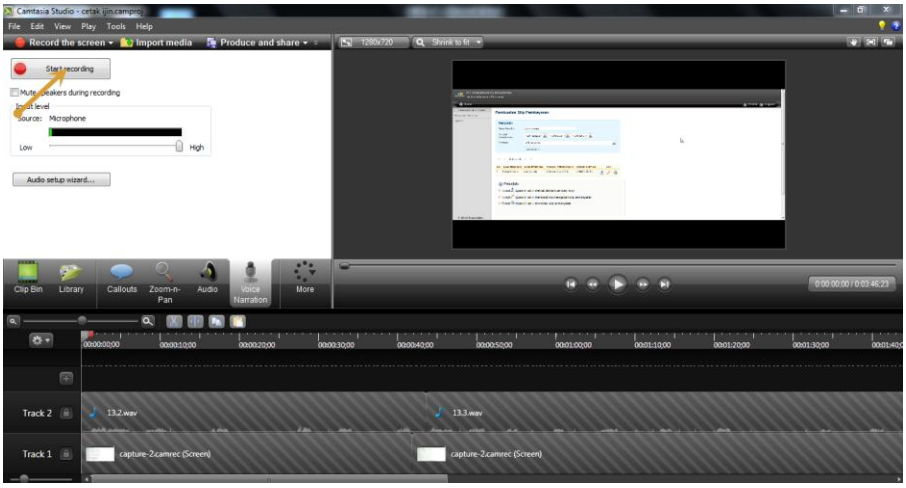
Gambar 3.18 Tekan tombol gunting untuk meng cut video

9. Setelah proses pengeditan selesai maka langkah selanjutnya masuk pada proses pengisian suara, lalu tekan tombol more lalu pilih voice naration. proses pengisian suara dimaksudkan untuk memberi arahan pada user sebagai pengguna.



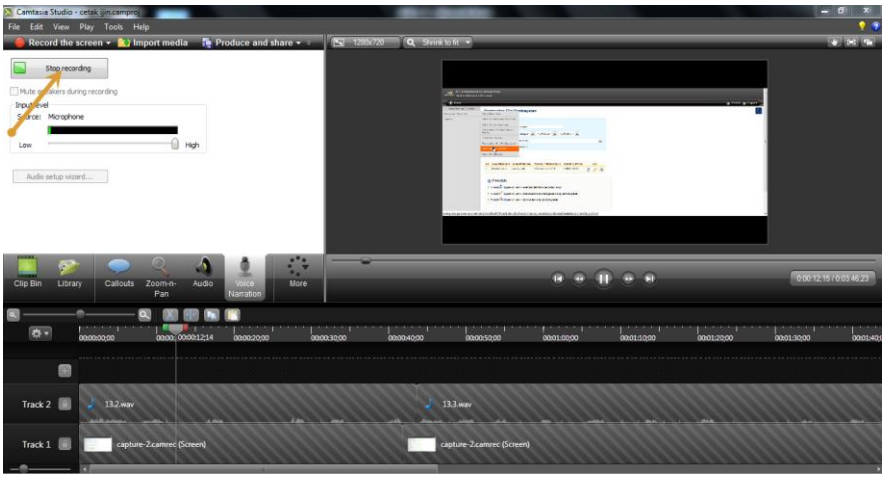
Gambar 3.19 Menunjukan tombol more

Langkah selanjutnya tekan tombol start recording untuk mengisi suara.

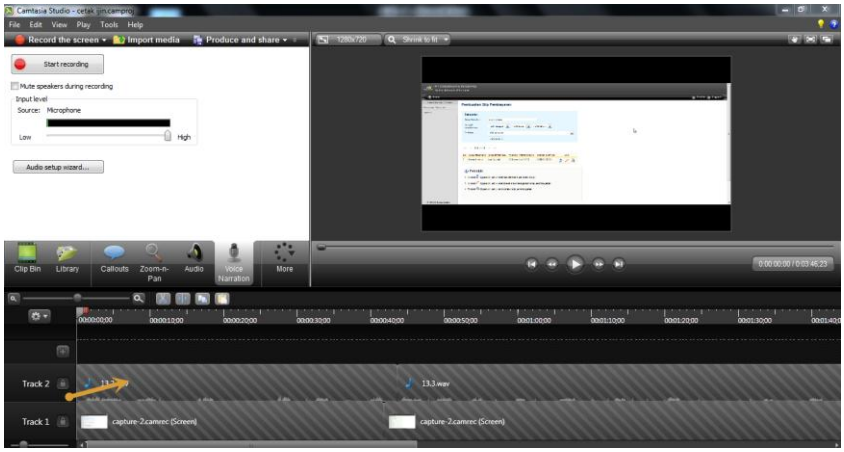



Gambar 3.20 Menunjukan tombol start recording

Setelah pengisian suara selesai maka tekan tombol stop recording.

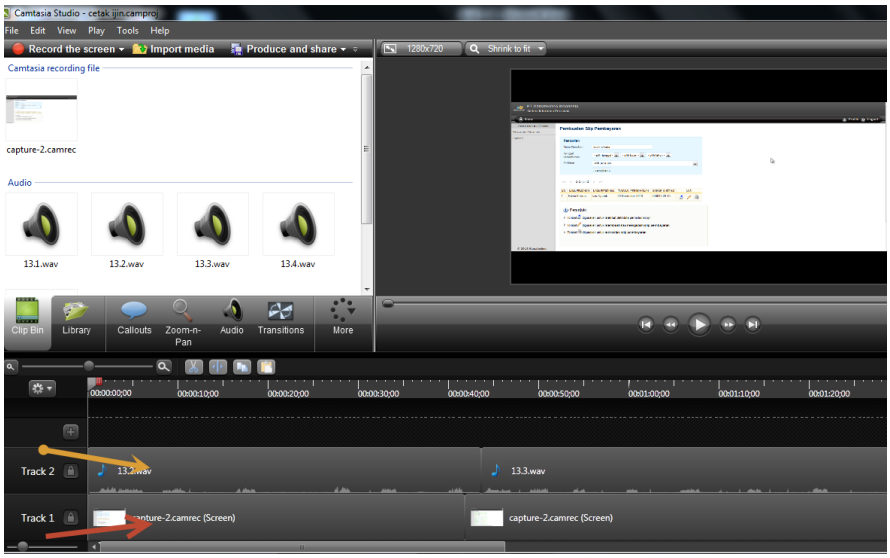



Gambar 3.21 Menunjukan tombol stop recording



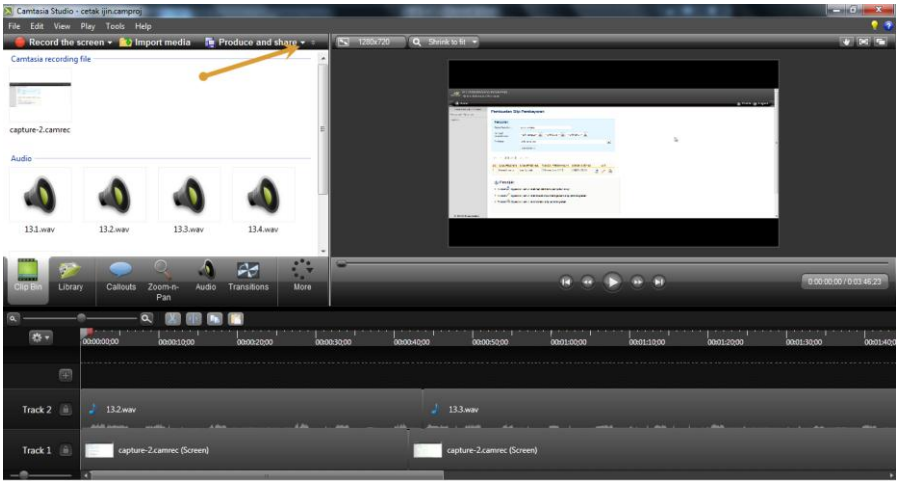

Gambar 3.22 Menunjukan hasil rekaman audio

10. Setelah proses recording audio selesai maka terakhir adalah proses pengkombinasian. Proses pengkombinasian dimaksudkan untuk menggabungkan file video dan file audio.



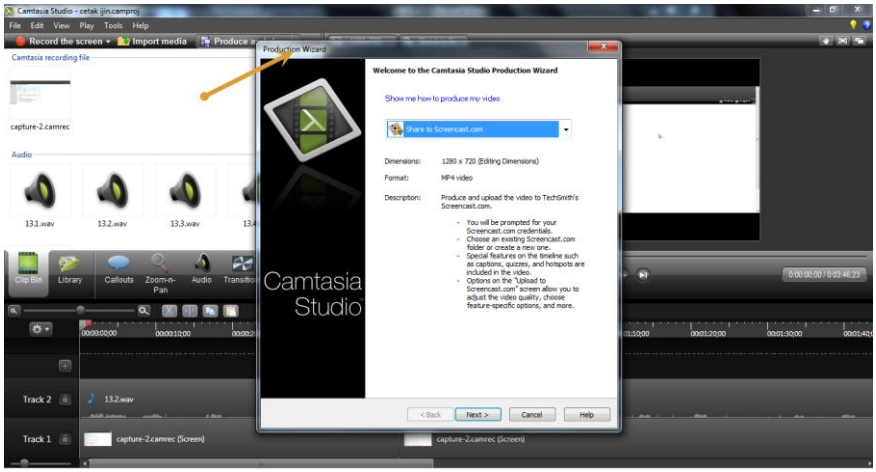

Gambar 3.23 Panah kuning menunjukan hasil audio, panah merah menunjukan hasil video

Selanjutnya untuk mengkombinasikan audio dengan video tekan tombol produce and share.



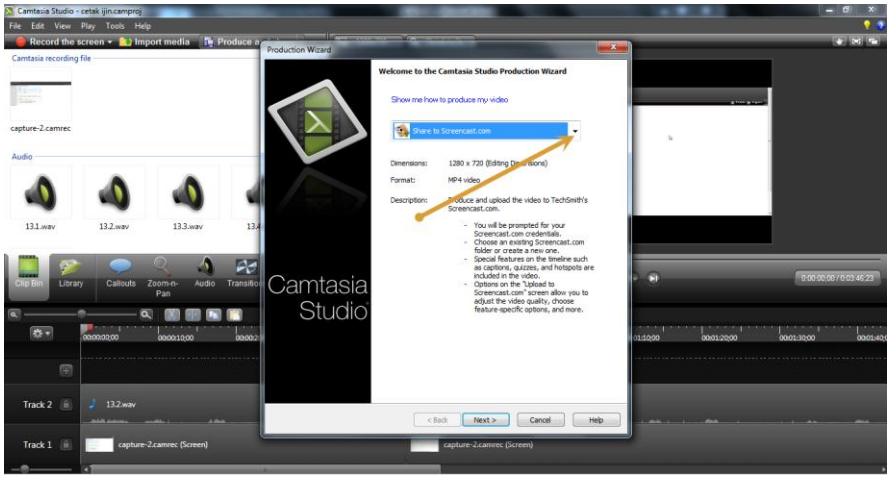

Gambar 3.24 Menunjukan tombol produce and share

Setelah menekan tombol produce and share maka akan muncul tampilan production wizard.



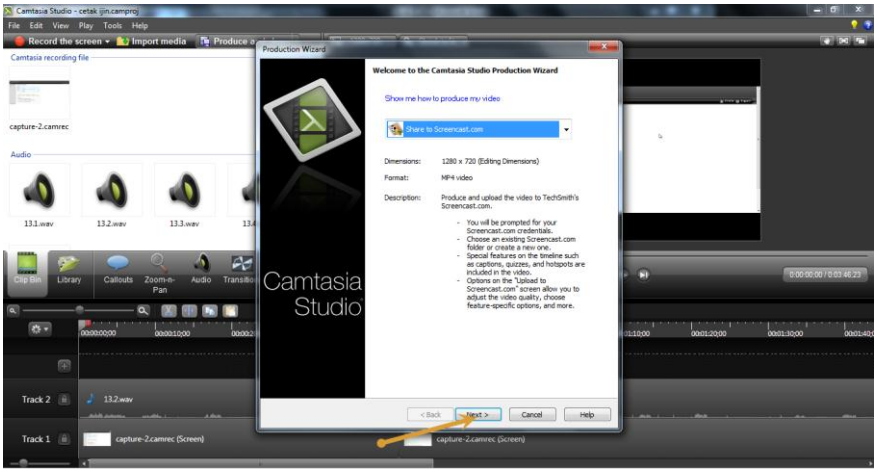

Gambar 3.25 Menunjukan tampilan production wizard

Lalu ubah format video dengan pengaturan custom.

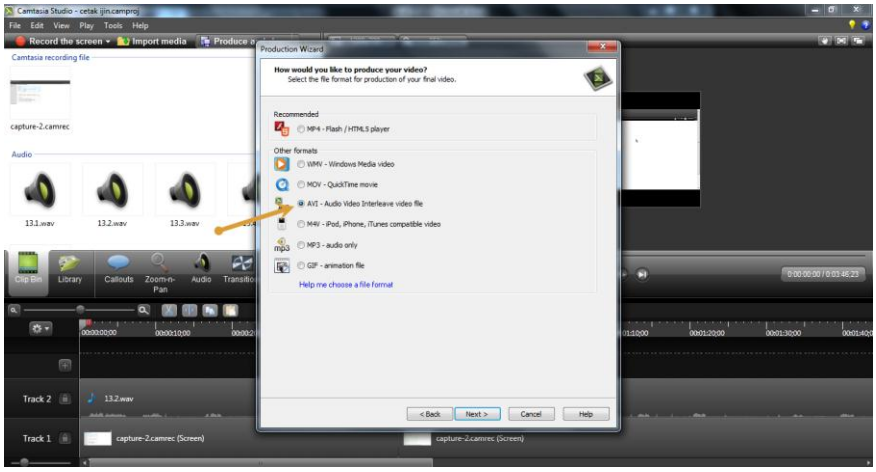



Gambar 3.26 Menunjukan tempat merubah format video

Setelah merubah format video dengan format custom, langkah selanjutnya tekan tombol next dan lalu pilih format video avi.

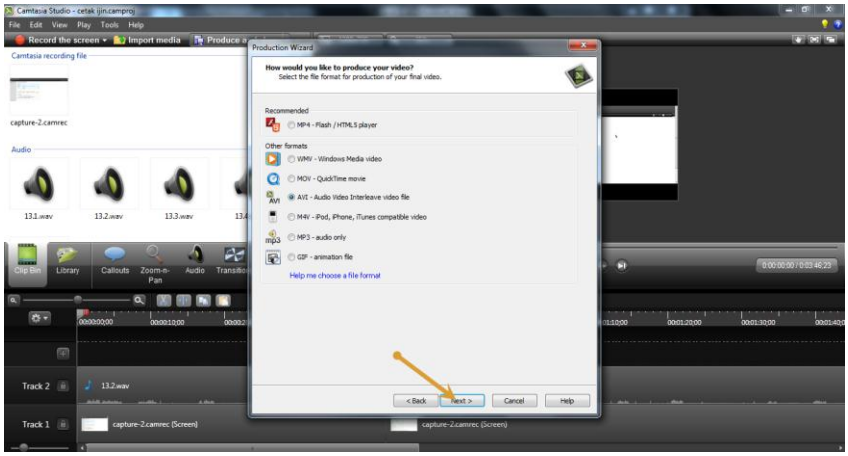



Gambar 3.27 Menunjukan tombol next



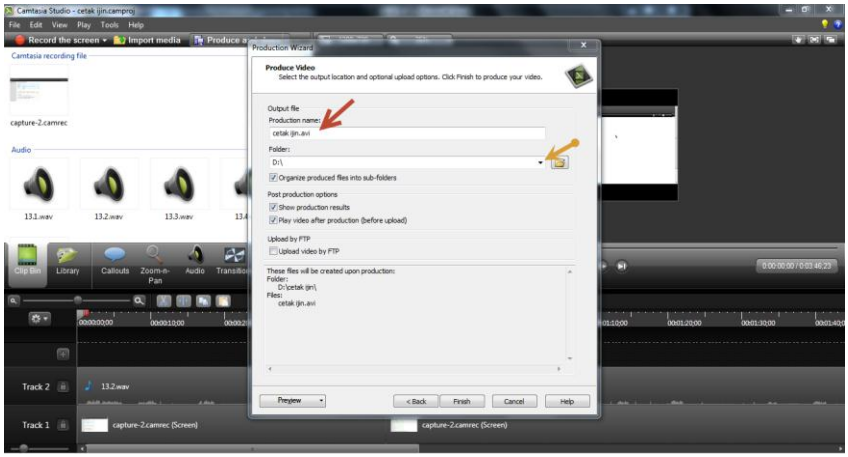

Gambar 3.28 Menunjukan format avi

Setelah memilih format avi tekan tombol next.



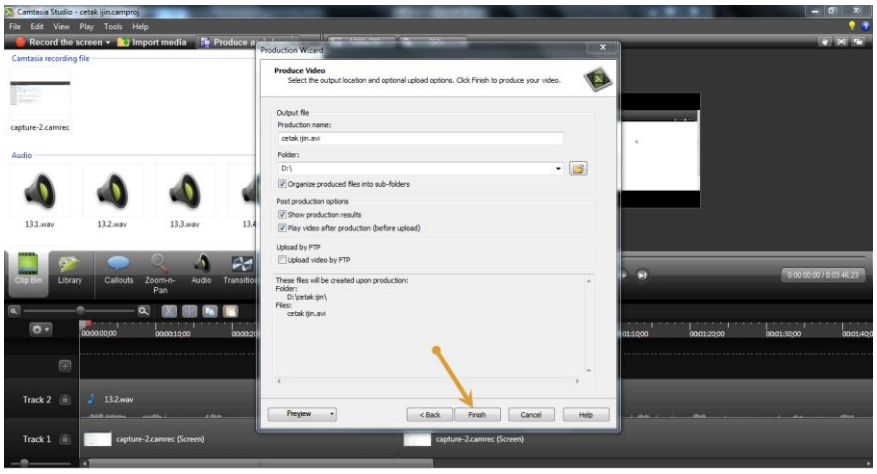

Gambar 3.29 Menunjukan tombol next setelah memilih format avi

Langkah selanjutnya ketik nama folder video yang akan disimpan, lalu pilih dipartisi mana untuk menyimpan folder video.



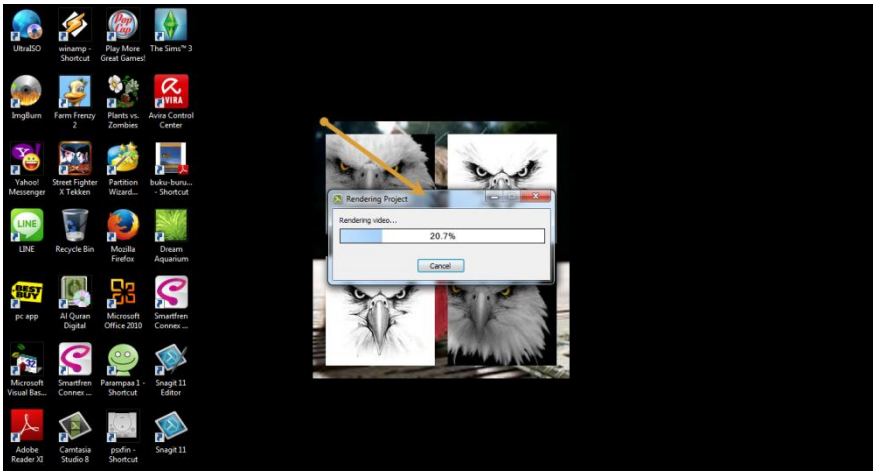

Gambar 3.30 Panah merah menunjukan tempat untuk mengisi nama folder video dan panah kuning menunjukan tempat pemilihan partisi untuk menyimpan folder video

Setelah itu klik tombol finish untuk memproses pengkombinasian.



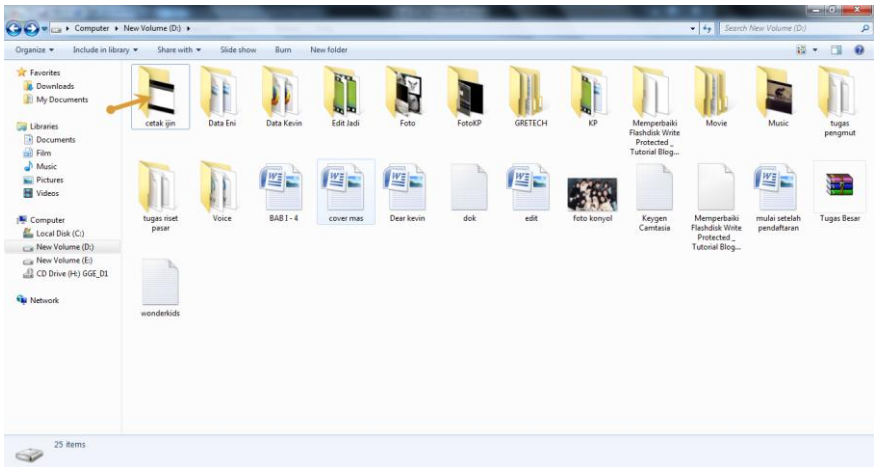

Gambar 3.31 Menunjukan tombol finish

Lalu akan muncul proses pengpengkombinasian seperti ini :



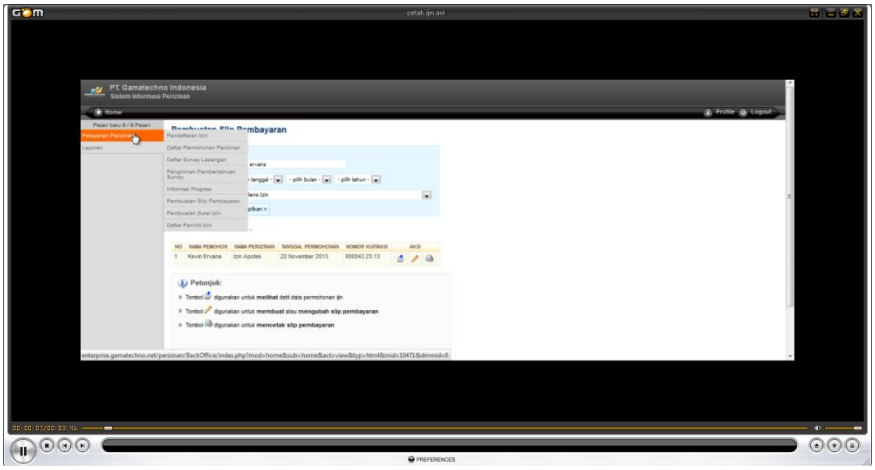

Gambar 3.32 Menunjukan proses pengkombinasian

11. Hasil video jadi disimpan dipartisi D seuai dengan yang diatur tadi, dan hasil video jadi.



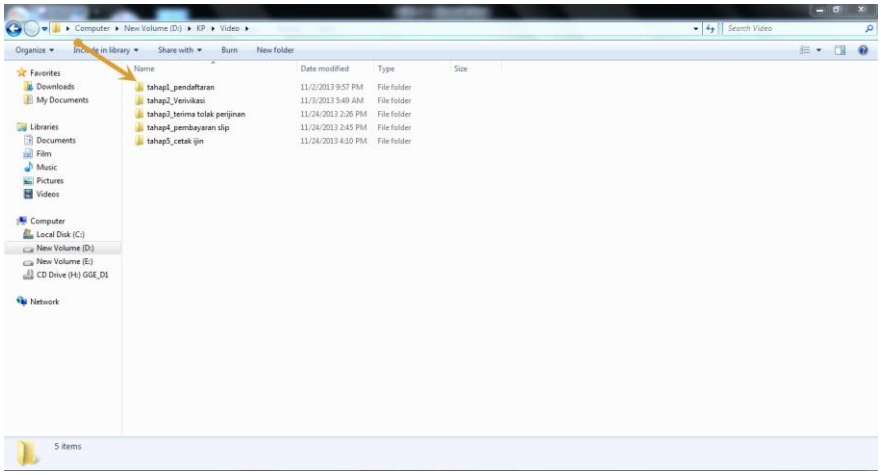

Gambar 3.33 Menunjukan folder video disimpan

Tampilan video tutorial jadi.



Gambar 3.34 Menunjukan video tutorial

Setelah itu video dimasukan pada folder dan dipisah tiap tahapannya.



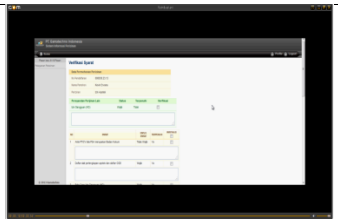
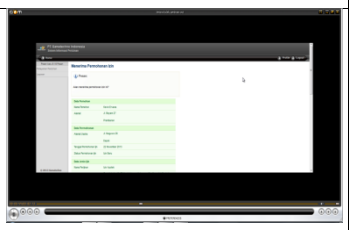
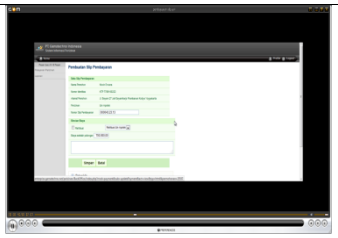
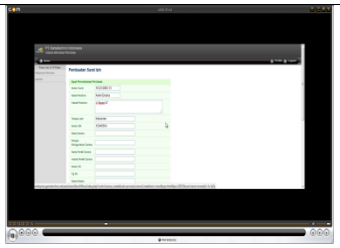

Gambar 3.35 Menunjukan video

Setelah dipisah sesuai tahapan, video tutorial siap digunakan oleh pengguna.

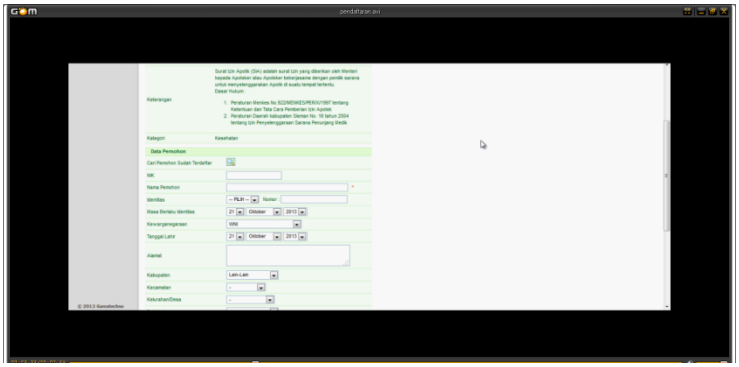
### 3.4.1 Tampilan Video

Pengertian dalam menggunakan sistem informasi perijinan Kota Pemalang dari mulai proses pendaftaran, proses verivikasi, proses terima tolak ijin perijinan, proses pembayaran slip dan proses cetak ijin. Adapun contoh tampilan video "tutorial sistem informasi perijinan kota pemalang" ada dibawah ini" :

Tabel 3.5 Tampilan Shoot

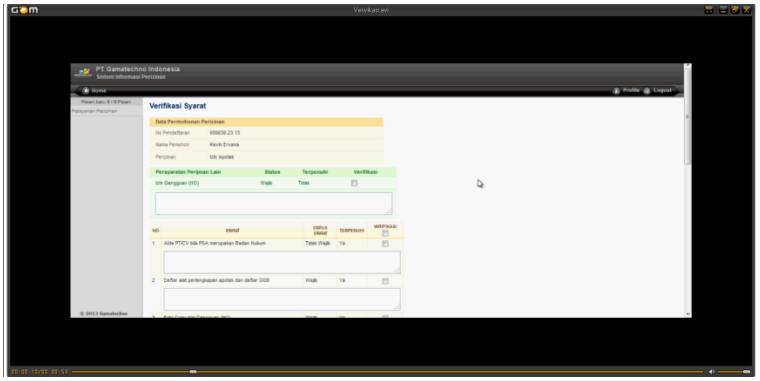
| Shoot 1 | Shoot 2 | Shoot 3 |
|---|---|---|
|  |  |  |
| **Shoot 4** | **Shoot 5** | |
|  |  | |

1) Pada shoot 1 ditampilkan cara login pada sistem informasi perijinan Kota Pemalang, setelah itu dijelaskan menu dan sub menu yang berada didalam sistem informasi perijinan tersebut. Didalamnya juga dijelaskan proses pendaftaran surat ijin usaha di Kota Pemalang.



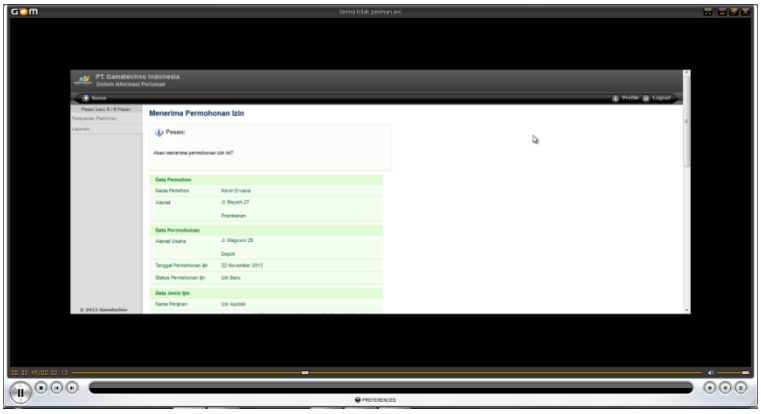
Gambar 3.36 Menunjukan proses pendaftaran

2) Pada shoot 2 ditampilkan proses cara memverivikasi data pemohon perijininan. Apabila ada data yang tidak valid dengan data yang diinputkan pada saat melakukan pendaftaran otomatis proses pembuatan surat perijinan tidak bisa dilanjutkan.



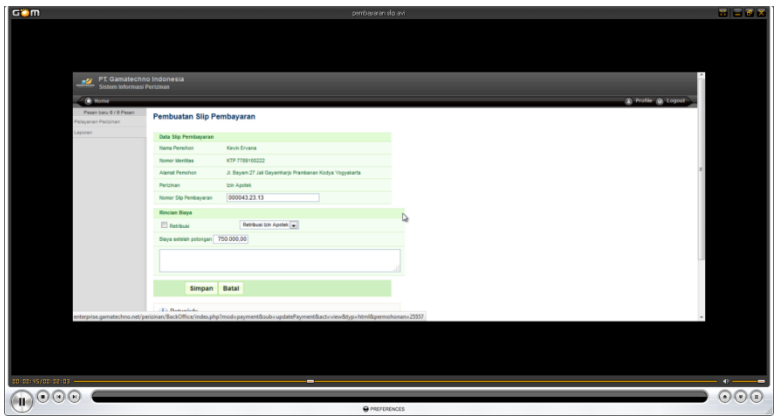

Gambar 3.37 Menunjukan proses verivikasi data

3) Pada shoot 3 ditampilkan proses cara terima tolak perijinan usaha, jika ada syarat yang tidak terpenuhi maka pengajuan perijinan ditolak dan jika syarat yang dibutuhkan sudah terpenuhi pengajuan perijinan diterima.



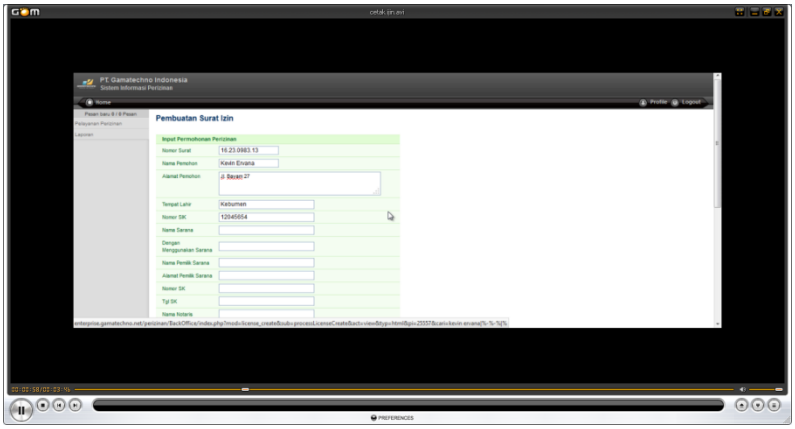

Gambar 3.38 Menunjukan proses terima atau tolak perijinan

4) Pada shoot 4 ditampilkan proses cara pembuatan slip pembayaran dan proses pembayaraan slip tersebut. Apabila proses pembuatan slip sudah berhasil dicetak maka langkah selanjutnya pemohon membayar biaya administrasi yang telah ditentukan.




Gambar 3.39 Menunjukan proses pembayaran slip

5) Pada shoot 5 ditampilkan proses cara membuat surat ijin dan percetakan surat ijin. Apabila field surat ijin sudah berhasil diisi dengan benar maka proses terakhir adalah cetak surat ijin.




Gambar 3.40 Menunjukan proses pengisian field surat ijin

### 3.5 Kuisioner

Untuk mengetahui kepuasan pengguna dengan metode tutorial ini dan untuk menarik kesimpulan yang didapat maka diadakan metode kuisioner. Saya menanyakan beberapa pertanyaan kepada pihak perusahaan, yaitu sebagai berikut:

Pertanyaan :

1. Apakah metode pembelajaran tutorial ini lebih efisien daripada metode pembelajaran mentor pendamping?
2. Apakah metode pembelajaran tutorial ini dapat mengurangi biaya pengeluaran perusahaan untuk merekrut dan mengguji mentor pendamping?
3. Apakah metode pembelajaran tutorial ini dapat mengurangi biaya pengeluaran perusahaan untuk menggaji mentor pendamping?

Jawaban :

1. Metode pembelajaran tutorial ini lebih efisien karena tidak harus menempatkan banyak mentor di kator pemerintahan atau perusahaan lain yang menggunakan produk dari PT. Gamatechno.
2. Metode tutorial ini dapat mengurangi 5% dari pengeluaran perusahaan, hal ini dikarenakan perusahaan tidak harus memasang iklan dan mengguji calon mentor untuk menjadi mentor pendamping.
3. Ya, jelas saja mengurangi. Hal ini dikarenakan perusahaan tidak akan banyak menempatkan mentor pendamping pada kantor pemerintahan atau perusahaan lain yang menggunakan produk dari PT. Gamatechno.