BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penataan produk dikenal juga dengan istilah *Display* adalah suatu cara penataan produk terutama produk (barang) yang ditetapkan oleh perusahaan tertentu dengan tujuan untuk menarik minat konsumen. Tujuan display yaitu untuk menarik minat/perhatian konsumen atau calon konsumen terhadap produk yang dipajang sehingga produk tersebut akan laku terjual.

Menata produk (*display*) merupakan kompetensi/mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa kelas X di SMK Budi Bakti Ciwidey. Materi ini membahas tentang tata cara penataan produk/barang-barang yang ada di suatu toko (supermarket), mulai dari tata letak (*lay out*) sampai penataan barang-barang dagangan tersusun dengan rapi sesuai dengan departemen masing-masing. Pada saat proses pembelajaran terutama praktek, diperlukan peralatan/bahan-bahan yang banyak karena setiap siswa diharapkan menguasai keahlian kompetensi tersebut. Untuk materi *lay out* ruangan toko, biasanya hanya praktek membuat gambar secara manual saja dan untuk praktek menata barang hanya menggunakan barang-barang simulasi. Sedangkan untuk kurikulum 2013 proses pembelajaran lebih ditekankan pada penggunakan teknologi.

Menurut data yang didapat dengan menyebarkan kuesioner kebeberapa siswa yang ada di 5 kelas yang berbeda, khususnya kelas X yang menyatakan bahwa praktek mata pelajaran/kompetensi menata produk sulit untuk dipahami. Selain karena materinya sangat banyak, pada saat melaksanakan praktek tidak ditunjang dengan peralatan yang memadai sehingga praktek tidak maksimal, artinya siswa hanya melakukan praktek secara berkelompok dikarenakan pengadaan peralatan dan bahan-bahan yang terbatas dan penggunaan waktu yang kurang efektif. *E-learning* merupakan inovasi teknologi dalam meningkatkan interaksi antara manusia dengan komputer yang secara khusus menyediakan antar muka bagi penggunanya. Diharapkan teknologi ini akan membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas,sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan ada interaksi siswa terhadap materi. Mengingat dalam kurikulum

ajaran baru SMK Budi Bakti Ciwidey dituntut untuk mengimplementasikan teknologi di sekolah tersebut untuk membantu dalam proses belajar mengajar maupun dalam urusan akademiknya. Solusi yang diberikan untuk membantu siswa pada saat melaksanakan praktek menata produk adalah dibangunnya aplikasi pembelajaran dan simulasi display dan lay out. Selain diharapkan bisa membantu pembelajaran praktek menata produk, aplikasi ini juga bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis e-learning.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, yang menjadi titik permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Siswa masih kebingungan dalam mengetahui jenis-jenis produk.
2. Siswa masih kurang memahami dalam melakukan penataan ruangan toko.
3. Kurangnya peralatan untuk melakukan praktek yang memadai.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membuat multimedia pembelajaran praktek yang berbasis *E-Learning* untuk praktek menata produk di SMK Budi Bakti Ciwidey.

Tujuan yang akan dicapai dalam pembangunan aplikasi ini adalah :

1. Meningkatkan dan memberikan kemudahan pemahaman siswa terhadap jenis-jenis produk pada saat melakukan praktek.
2. Siswa bisa lebih memahami dalam melakukan praktek penataan ruangan toko.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat hanya untuk mata pelajatan Menata Produk yang terdapat pada pelajaran menata produk kelas X.

2. Departemen produk yang terdapat dalam aplikasi ini hanya menampilkan departemen *food* dan *non food* dengan masing produk sebanyak 15 buah.
3. Aplikasi berbasis *Desktop.*
4. Animasi yang digunakan berupa animasi 3D.
5. Model analisis yang digunakan OOP (*Objeck Oriented Programming)*
6. Aplikasi ini dibuat menggunakan software editor Openspace 3D Max, Autodesk 3ds dengan ogremax sebagai exporter dan adobe flash cs3.
7. Jenis *e-learning* yang digunakan menggunakan *embedded-e-learning*.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data dan pengembangan perangkat lunak dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul topik skripsi yang akan diambil.

b. Interview

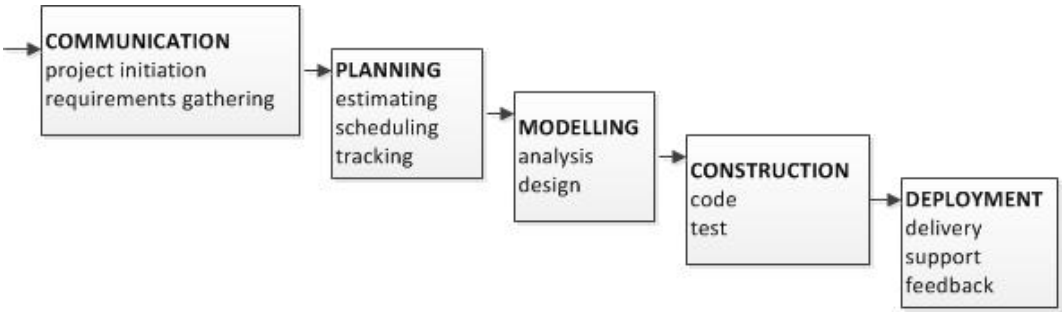
   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada guru mata pelajaran menata produk untuk menanyakan kesulitan dalam proses belajar mengajar baik dalam kelas maupun di dalam ruangan lab praktek.

c. Kuesioner

   Teknik pengumpulan data dengan menyebarkan selebaran kertas pertanyaan ke 3 kelas yang berbeda, khususnya kelas X P1, P2 dan P3 sehingga didapat data awal penelitian mengenai apa yang akan diteliti.

1.5.1 Tahapan Pembuatan Perangkat Lunak

Tahapan dalam pembuatan perangkat lunak ini yaitu menggunakan model *waterfall*. Model ini adalah model klasik yang melakukan pendekatan secara sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Berikut merupakan alur dari metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar I-1[1].



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

a. Communication

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *customer*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada dijurnal, artikel, maupun internet. Pada tahapan ini kami melakukan pertemuan langsung dengan bagian akademik di SMK BUDI BAKTI CIWIDEY dalam pengumpulan data-data yang dibutuhkan.

b. Planning

Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication (analysis requirement)*. Pada tahapan ini menghasilkan dokumen *userrequirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan aplikasi multimedia presentasi pembelajaran berbasis *desktop*.

c. Modelling

Proses *modelling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum *coding*. Proses ini befokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) *object oriented programming*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

d. Construction

Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin computer dengan menggunakan pemrograman tertentu. Melakukan pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak. Memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

e. Deployment

Proses *deployment* merupakan tahapan *final* dalam pembuatan *software*. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka *software* yang sudah jadi akan digunakan oleh pihak sekolah SMK BUDI BAKTI CIWIDEY. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menerangkan secara umum mengenai latar belakang permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar di SMK Budi Bakti Ciwidey, khususnya kelas X dalam mata pelajaran menata produk, perumusan masalah, menentukan maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan salah satu teorinya yaitu tentang menata produk dan lay out, dan membahas mengenai gambaran umum mengenai SMK Budi Bakti Ciwidey tempat aplikasi yang akan dibuat

diimplementasikan serta perangkat lunak yang melandasi pembangunan sistem dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab yang berisi tentang kebutuhan perangkat lunak yang akan digunakan nanti, analisis sistem yang berjalan, analisis fungsionalitas sistem, analisis prosedur, analisis non-fungsionalitas, serta analisis basis data untuk mendefinisikan hal-hal yang diperlukan dalam tahapan pengembangan perangkat lunak.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan implementasi dari perangkat lunak yang dibangun. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi kemudian dilakukan pengujian sistem berdasarkan pada analisis kebutuhan perangkat lunak yang menjelaskan apakah sudah benar-benar sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasi penulisan tugas akhir.