

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

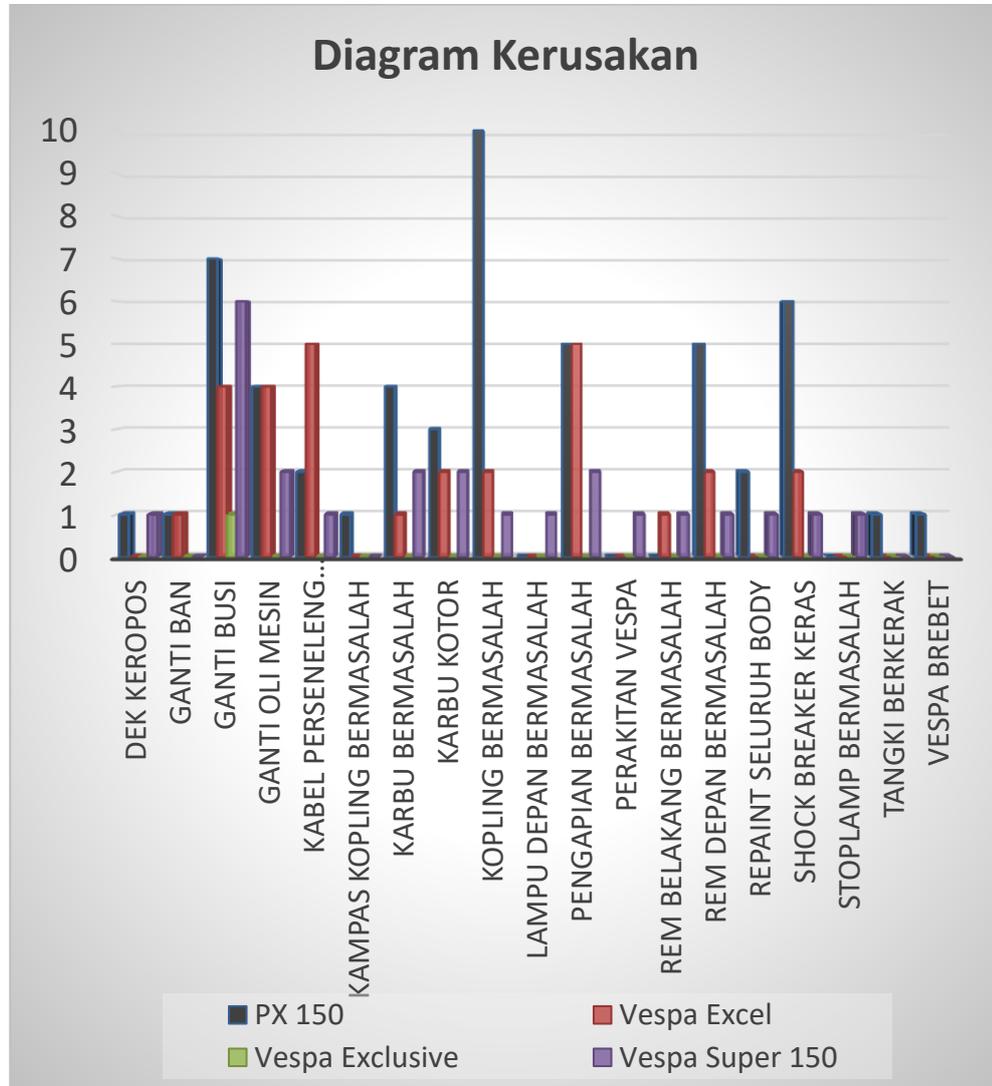
Bengkel XYZ merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang bengkel motor Vespa. Berdiri sejak tahun 2006 perusahaan ini melayani jasa perbaikan berbagai macam Vespa seperti Vespa super 150, PX, Exclusive, Excel. Pada Bengkel XYZ tidak hanya perbaikan tetapi bisa juga merakit Vespa seperti yang diinginkan oleh *customer* seperti membuat Vespa super 150 dengan *part* yang masih baru jadi seperti membeli motor baru. Jumlah Vespa yang diperbaiki pada Maret 2019 dapat dilihat dari *Tabel I.1*.

Tabel I. 1 Jumlah Vespa Yang Diperbaiki selama 1 Bulan

Jenis Kerusakan \ Jenis Vespa	PX 150	Vespa Excel	Vespa Exclusive	Vespa Super 150	Jumlah
Dek Keropos	1	0	0	1	2
Ganti Ban	1	1	0	0	2
Ganti Busi	7	4	1	6	18
Ganti Oli Mesin	4	4	0	2	10
Kabel Perseneleng Bermasalah	2	5	0	1	8
Kampas Kopling Bermasalah	1	0	0	0	1
Karbu Bermasalah	4	1	0	2	7
Karbu Kotor	3	2	0	2	7
Kopling Bermasalah	10	2	0	1	13
Lampu Depan Bermasalah	0	0	0	1	1
Pengapian Bermasalah	5	5	0	2	12
Perakitan Vespa	0	0	0	1	1
Rem Belakang Bermasalah	0	1	0	1	2
Rem Depan Bermasalah	5	2	0	1	8
Repaint Seluruh Body	2	0	0	1	3
Shock Breaker Keras	6	2	0	1	9
Stoplamp Bermasalah	0	0	0	1	1
Tangki Berkerak	1	0	0	0	1
Vespa Brebet	1	0	0	0	1
Jumlah	53	29	1	24	107

Berdasarkan *Tabel I. 1* terdapat data perbaikan Vespa dalam satu bulan. Data perbaikan tersebut menunjukkan bahwa Vespa PX memiliki jumlah yang paling banyak diperbaiki. Dan dari hasil wawancara yang dilakukan, pemilik bengkel menyatakan bahwa Vespa PX paling dominan dalam perbaikan. Dari 19 jenis kerusakan, terdapat 5 jenis kerusakan yang total jumlahnya

mencapai lebih dari 50% permintaan untuk Vespa PX. Masalah tersebut yaitu kopling bermasalah, ganti busi, *Shockbreaker* keras, rem depan bermasalah, dan pengapian bermasalah.



Gambar I. 1 Diagram Kerusakan

Setiap Vespa memiliki *part* mesin yang berbeda dan cara memperbaiki yang berbeda. Setiap *part* pada Vespa memiliki cara sendiri untuk memperbaikinya karena Vespa sendiri rata-rata memiliki tahun yang sudah relatif tua mulai dari tahun 1946 hingga 2016. Perbaikan yang bersifat ringan yaitu seperti melakukan pergantian busi dan pengecekan busi, sedangkan perbaikan berat dilaksanakan oleh karyawan senior.

Permasalahan pada Bengkel XYZ yaitu hanya memiliki satu karyawan, tetapi pengetahuan karyawan tersebut yang membuat karyawan ini memiliki *skill* untuk melakukan perbaikan. Pengetahuan yang dimiliki oleh karyawan ini perlu didokumentasikan untuk mempermudah pembelajaran karyawan berikutnya. Bentuk dokumentasi yang dapat membantu proses pembelajaran adalah berupa *e-learning*. Pembelajaran secara *online* (tepatnya *e-learning*) yang didukung dengan banyaknya perkembangan dalam bidang multimedia seperti halnya audio, video, dan animasi, dapat ditujukan dalam membantu mahasiswa belajar secara mandiri tanpa harus tergantung kepada seorang pengajar, dengan *Learning Management System* (LMS) sebagai media dimana nantinya seorang mahasiswa akan secara mandiri dapat melakukan pembelajaran (*self learning*) (Hidayat, Hartono, & Sukiman, 2017).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang konten *e-learning* agar aset yang dimiliki oleh perusahaan dapat dijaga dengan mendokumentasikan dari pengetahuan yang dimiliki oleh karyawan. Pada penelitian ini untuk merancang konten *e-learning* menggunakan metode SECI dan ADDIE. Metode SECI digunakan untuk mengkonversi data menjadi sebuah informasi lalu informasi tersebut menjadi *Knowledge*. Metode SECI digunakan karena data yang didapat dari bengkel XYZ berupa *tacit Knowledge* yang didapat dari salah seorang karyawan senior dan pemilik bengkel. Pelayanan pada bulan Maret 2019 yang diberikan oleh Bengkel XYZ dapat dilihat pada *Tabel I.1*.

Metode ADDIE digunakan untuk perancangan *e-learning* karena metode ADDIE tepat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan peralatan pembelajaran, memastikan adanya evaluasi terhadap kebutuhan dari proses pembelajaran. Metode ADDIE terstruktur dan sistematis serta terdapat proses evaluasi yang lebih tepat dan baik (Hidayat, Hartono, & Sukiman, 2017). Kemudian, konten *e-learning* yang sudah ada dibuat ke dalam aplikasi *e-learning*. Dengan adanya *e-learning* akan membantu dalam proses pembelajaran dalam kegiatan perbaikan Vespa PX pada bengkel XYZ.

I.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana rancangan konten *e-learning* untuk kegiatan layanan perbaikan Vespa pada Bengkel XYZ?

I.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya membahas tentang proses kegiatan layanan perbaikan Kopling bermasalah, ganti busi, *Shockbreaker* keras, rem depan bermasalah, dan pengapian bermasalah Vespa PX yang ada di bengkel XYZ.
2. Pengembangan konten *e-learning* menggunakan metode ADDIE
3. Penelitian ini hanya dilakukan satu siklus SECI.

I.4 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat di atas, maka dapat diperoleh tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan konten *e-learning* untuk kegiatan perbaikan Vespa menggunakan metode SECI dan ADDIE di bengkel XYZ.

I.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka dapat diperoleh manfaat dari penelitian ini adalah mempermudah karyawan baru untuk mempelajari perbaikan Vespa PX yang telah dibuat dengan *e-learning* berdasarkan hasil penelitian.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini, disusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang permasalahan yang terdapat pada bengkel XYZ, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.