

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan hal – hal yang menjadi latar belakang tugas akhir, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang serba canggih dan modern seperti sekarang ini banyak dijumpai kendaraan kendaraan tua yang sudah tidak diabaikan lagi karena beberapa faktor, ada yang menganggap kendaraan kuno, tidak layak jalan, mungkin sudah tidak zamannya lagi menggunakan kendaraan lama karena sudah banyak kendaraan baru bermunculan, ini merupakan cerminan bahwa banyak orang tidak ingat bahwa sebelum adanya kendaraan baru yang mewah, sebelumnya dan bahkan jauh sebelum itu sudah terdapat kendaraan bersejarah, yang merupakan penemuan awal dan merupakan hasil teknologi pada zamannya, sehingga sekarang ini kita dapat merasakan kemudahan dalam bertransportasi dengan segala aksesoris yang ada di dalam kendaraan tersebut sehingga kita merasa nyaman, aman dan merasa betah dalam kendara.

Seiring dengan kemajuan teknologi modifikasi, kendaraan tua juga bisa dibangun menjadi kendaraan yang tidak kalah dengan kendaraan baru dilihat dari segi tampilan, keamanan, kenyamanan, bahkan sekarang kendaraan tua banyak dicari oleh para kolektor dan para penikmat kendaraan tua.

Dengan kurangnya perhatian orang terhadap kendaraan tersebut maka kendaraan tua itu akan semakin banyak menumpuk tidak terpakai dan tidak terawat, akibatnya akan menjadi barang rongsok yang tidak mempunyai daya guna, daya jual, apalagi daya tarik / minat orang untuk memilikinya. Ditinjau dari pengamatan ini, maka memungkinkan untuk membuka usaha di bidang cutting stiker, guna menambah daya tarik dari segi tampilan atau dari sisi luarnya saja.

Mitsubishi Galant Hiu 1998 merupakan salah satu kendaraan sport yang perlu diadakan *branding* pada body, yang sudah banyak catnya memudar. Kondisi cat sangat penting dalam suatu kendaraan. Orang akan melihat kendaraan dari kondisi luarnya terlebih dahulu terutama warna cat kendaraan tersebut. Mobil keluaran lama terdapat banyak kerusakan, misal dempul yang terangkat, karat, permukaan sisi pilar bagian kiri atas kurang simetris dan warna cat yang kusam pada sisi depan mobil dan atap bagian depan.

Proses *branding* dan *polet* Mobil banyak hal yang harus dipenuhi untuk mendapatkan hasil tampilan yang baik, mulai dari persiapan permukaan body, kualitas skotlet, *heat gun*, jarak pemanasan, gerakan pemanasan skotlet. Salah satu faktor pendukungnya yaitu harus memiliki sarana dan fasilitas yang memadai serta ketelitian dan ketekunan pada saat proses pengerjaan.

Untuk menyajikan Teknologi informasi yang cepat dan akurat, maka dalam proses pengerjaan *branding* Mobil harus dilakukan secara terkomputerisasi. Hal ini bertujuan agar Konsumen puas dan tau hasil dari pengerjaan yang sebenarnya. Dengan dilakukannya proses pengerjaan *branding* Mobil secara terkomputerisasi, maka pekerjaan-pekerjaan *branding* Mobil tersebut bisa dilakukan secara efektif dan efisien.

Namun belum semua perusahaan atau organisasi telah menggunakannya, dan hal ini ditemukan Rawas Sticker Cihampas No 197B rt/rw 01/02 Bandung. Rawas Sticker merupakan sebuah bidang Usaha *Start-Up* dalam pembuatan *Cutting Sticker* bagi masyarakat yang ingin Memodifikasi Mobil. Rawas Stiker sudah cukup terkenal di wilayah Cihampas sebagai *Cutting Sticker Center* untuk masyarakat yang ingin Memodifikasi Mobil.

1.2 Identifikasi Masalah

Penentuan model polet dan *branding* harus disesuaikan dengan permintaan konsumen. Sering kali terdapat perbedaan sudut pandang dalam perancangan model tersebut. Hal itulah yang menjadi masalah dalam pembuatan polet dan *banding*. Berikut merupakan identifikasi masalah yang terdapat dalam melakukan polet dan *banding* :

- a. Adanya perbedaan sudut pandang dalam menentukan hasil model polet dan *branding*.
- b. Proses menyampaikan hasil *branding* Mobil masih dilakukan secara manual (diceritakan dan berulang - ulang) sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam penyampaiannya.
- c. Meminimalisir keluhan konsumen terhadap *designer* stiker.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk membuat suatu aplikasi yang dapat memudahkan kerja pegawai di Rawas Stiker. Berikut adalah rincian maksud dan tujuan penelitian tugas akhir ini:

- a. Membuat sebuah prototype aplikasi virtual design dalam pemasangan stiker pada kendaraan roda empat.
- b. Mempermudah pegawai menyampaikan hasil *branding* atau polet pada kendaraan roda empat.
- c. Meminimalisir kesalahan dalam pemasangan stiker.

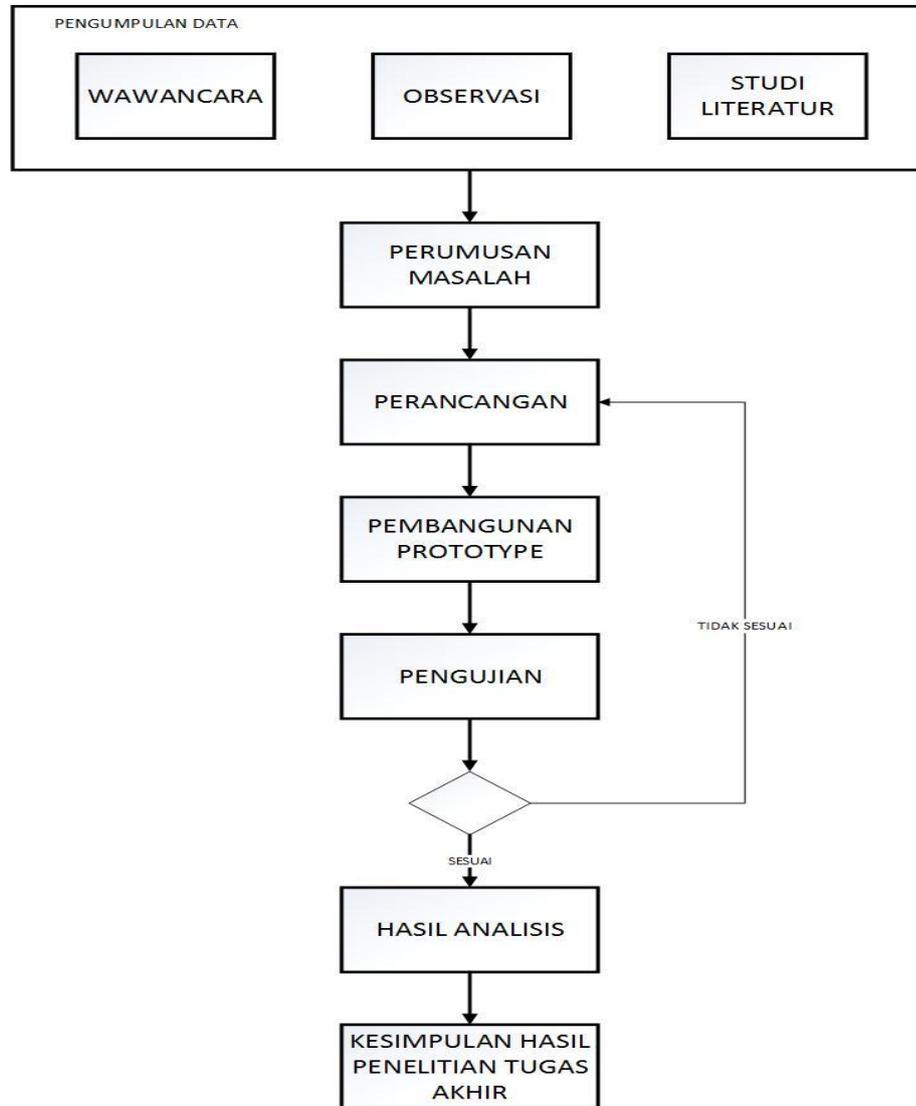
1.4 Metodologi Penelitian Tugas Akhir

Metode penelitian merupakan cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan dan menyelesaikan sesuatu permasalahan. Adapun metodologi penelitian yang digunakan Penulis untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi diatas adalah metode deskriptif.

Metode deskriptif merupakan serangkaian langkah – langkah penelitian yang memusatkan perhatian pada masalah dan fenomena yang bersifat aktual dan faktual pada saat penelitian dilakukan.

Setelah itu, mendeskripsikan fakta – fakta dari masalah yang diamati dengan diiringi interpretasi yang rasional dan akurat.

Berikut merupakan metodologi dalam menyelesaikan tugas akhir :



Gambar 1.1 - Metodologi Penelitian

1.5 Langkah – Langkah Pengerjaan Tugas Akhir

Berikut merupakan rangkaian langkah – langkah dalam pengerjaan tugas akhir.

a. Pengumpulan Data dan Informasi

Mengumpulkan data dan informasi terkait pengelolaan polet dan *branding* pada roda empat di Rawas Stiker dengan cara melakukan wawancara, observasi dan studi literatur.

b. Perumusan Masalah

Dari hasil kajian data yang dikumpulkan pada tahap pengumpulan data, maka penulis merumuskan masalah – masalah yang timbul dalam melakukan *polet* dan *branding*.

c. Perancangan

Membuat desain dan rancangan yang akan menjadi bahan untuk membangun aplikasi. Desain dan rancangan disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan *user* yang akan menggunakan aplikasi guna mengoptimalkan kinerja aplikasi.

d. Pembangunan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan pembangunan aplikasi berupa *prototype*. Aplikasi yang dibangun harus sesuai dengan perancangan yang telah dibuat.

d. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian dari hasil pembangunan aplikasi. Jika sesuai dengan apa yang diharapkan, maka akan dibuat hasil analisis. Namun jika tidak, maka kembali pada tahap perancangan untuk membuat perancangan yang baru.

e. Hasil Analisis

Menyusun hasil analisis setelah pengujian berhasil. Hal ini dilakukan untuk membuat laporan dari hasil pembangunan aplikasi.

f. Kesimpulan Penelitian Tugas Akhir

Menyusun kesimpulan dari seluruh hasil penelitian tugas akhir untuk diserahkan kepada pihak yang membutuhkan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan secara paralel. Adapun teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara (*interview*), merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan dua sisi, yaitu antara *User* dengan pengembang sistem informasi [KRI08].

2. Observasi

Observasi (pengamatan) / *Field Research* (studi lapangan), yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati proses yang ada, meliputi pengamatan terhadap aliran-aliran informasi, yang kemudian dapat direpresentasikan ke dalam bentuk grafik [KRI08].

3. Studi Literatur

Studi Literatur, merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari teori-teori yang terkait dengan permasalahan tugas akhir.

1.7 Lingkup Tugas Akhir

Lingkup tugas akhir disusun agar penulisan tugas akhir ini terarah. Dari permasalahan yang timbul, Penulis membatasi beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut :

1. Membuat prototype aplikasi virtual *design* stiker pada kendaraan roda empat.
2. Membuat prototype aplikasi virtual *design* stiker hanya melayani untuk *branding* dan *Cutting* stiker kendaraan roda empat.
3. Membuat prototype aplikasi virtual *design* stiker dilakukan di Perusahaan Rawas Stiker.
4. Aplikasi yang dibuat akan dibangun pada sistem aplikasi berbasis web 2D dan menggunakan teknologi *masking*.

1.8 Sistematika Penulisan Laporan Tugas Akhir

Agar penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tersusun secara sistematis, maka Penulis menyusun Laporan Tugas Akhir ini sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi garis besar permasalahan yang akan dibahas, diteliti dan diselesaikan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan seperti latar belakang penelitian, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab 2 ini berisi tentang konsep dan landasan teori yang mendukung dan mendasari penelitian tugas akhir.

BAB 3 ANALIS DAN DESAIN

Pada bab 3 ini merupakan bagian utama dari penulisan tugas akhir ini, berisi mengenai desain dan rancangan aplikasi yang akan dibangun.

BAB 4 PEMBANGUNAN APLIKASI *PROTOTYPE*

Pada bab 4 ini membahas pembangunan aplikasi. Aplikasi yang dibangun berupa *prototype*. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pengujian dari aplikasi yang dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab 5 ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian atau tugas akhir dan merupakan sebagai tindak lanjut dari kesimpulan maka pada akhir penulisan dikemukakan saran-saran yang berhubungan dengan permasalahan yang telah dibahas.