

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Sepeda motor saat ini menjadi salah satu alat transportasi yang sangat diminati di kalangan masyarakat. Dilihat dari harga transportasi sepeda motor yang relatif terjangkau. Sepeda motor juga lebih mudah dan praktis dibanding dengan alat transportasi lainnya untuk mendukung segala aktifitas. Selain praktis dan ekonomis dengan adanya inovasi-inovasi terbaru yang selalu ditawarkan oleh produsen membuat konsumen semakin tertarik untuk membeli produk terbaru tersebut. Di Indonesia sendiri alat transportasi sepeda motor juga merupakan alat transportasi yang sangat diminati, hal ini didukung oleh data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistika yang menunjukkan pengguna alat transportasi sepeda motor yang jumlahnya mencapai sebesar 98,88 atau sebesar 81,5% (Badan Pusat Statistika, 2016).

Pada beberapa pengguna sepeda motor, servis maupun perawatan menjadi kendala tersendiri. Biasanya pada saat membeli sepeda motor pemilik hanya diberikan buku panduan sehingga banyak dari pemilik sepeda motor yang kurang mengerti proses perawatan sepeda motor miliknya. Karena dengan pemahaman dan kemampuan yang awam tidak semua orang yang memiliki sepeda motor dapat menservis atau merawat kendaraannya sendiri. Butuh biaya ekstra apabila harus selalu dibawa ke bengkel untuk mendapatkan perbaikan maupun perawatan.

Penggunaan simulasi dapat membantu pemilik atau pengguna karena mereka mempelajari cara menservis atau memperbaiki sepeda motor mereka tanpa perlu membongkar kendaraan yang masih dalam keadaan normal. Dengan menggunakan media pembelajaran simulasi pemilik atau pengguna dapat menservis sepeda motor mereka dengan melihat secara visual sparepart - sparepart yang ada pada sepeda motor mereka.

Dalam hal ini media pembelajaran atau panduan langkah-langkah dalam menservis sepeda motor dirasa pas dengan memanfaatkan perangkat android. Dengan perangkat android yang mudah dibawa tentu memudahkan pengguna untuk melakukan kegiatan dimana saja. Salah satunya bisa digunakan pada saat sepeda motor mengalami kerusakan atau kendala lainnya dan posisi saat itu berada jauh dari bengkel. Contoh penggunaan media tersebut adalah dalam presentasi yang memanfaatkan program Adobe Flash.

Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian mengenai media pembelajaran atau simulasi dengan memanfaatkan perangkat android perlu dikembangkan, dan diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada. Pembuatan media pembelajaran atau panduan langkah-langkah dalam menservis sepeda motor berbasis Adobe Flash ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melakukan penservisan sepeda motor dengan cara yang mudah dipahami karena semua informasi ditampilkan dengan teks, gambar dan animasi yang saling terintegrasi serta keaktifan pengguna dalam menjalankan aplikasi. Oleh karenanya, pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran sangat perlu untuk dikembangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, perumusan masalah yang ada pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara belajar menservis sepeda motor yang interaktif dan meminimalisir kesalahan ?
2. Bagaimana cara mempermudah belajar menservis sepeda motor dimana saja tanpa harus ke bengkel ?

1.3 Batasan Masalah

Dari berbagai macam merek sepeda motor yang beredar dipasaran penulis memilih sepeda motor dengan merek Supra dari merek Honda yang menjadi urutan ke enam dengan penjualan terlaris yaitu mencapai 173.487 unit (Badan Pusat Statistika, 2016). Sepeda motor Supra memiliki tahun produksi yang panjang dari tahun 1997 – 2017 sehingga banyaknya populasi sepeda motor varian tersebut.

Batasan masalah yang ada pada penelitian terbatas untuk:

1. Penerapan cara menservis sepeda motor merawat dan pencegahan kerusakan di jalan.
2. Cara menservis sepeda motor hanya terbatas untuk:
 - a. Servis ringan sepeda motor (membersihkan karburator dan mengganti oli sepeda motor).
 - b. Servis kerusakan umum saat berkendara. (mengecek kondisi busi, mengecek karburator).

- c. Cek kondisi kendaraan saat akan berkendara jauh. (mengecek tekanan angin pada ban, mengecek rem, mengecek air aki).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi berbasis android, membuat metode pembelajaran simulasi pada sepeda motor sebagai sarana untuk belajar merawat dan mengecek kondisi sepeda motornya agar pemilik sepeda motor dapat merawat atau menservis ringan serta mengecek kondisi sepeda motor sendiri.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Membuat pemilik kendaraan (sepeda motor) dapat merawat kendaraan tanpa harus ke bengkel.
2. Menjadi panduan dalam merawat kendaraan (sepeda motor).

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika susunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BABI: PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, maksud, dan sistematika penulisan pada tugas akhir ini.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan kajian pustaka dan teori-teori pemecah masalah yang digunakan sebagai pendukung segala sesuatu yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab III menjelaskan rancang sistem agar dapat diimplementasikan di dalam sistem yang sesuai harapan mengacu pada teori-teori penunjang dan metode yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan hasil yang diperoleh dari seluruh penelitian dan dilakukan pengujian terhadap hasil implementasi sistem kemudian menganalisa agar sistem berjalan sesuai dengan perancangan pada bab-bab sebelumnya.

BAB V: KESIMPULAN

Bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari penelitian ini dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

