



# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

PT. SAHABAT AGRITAMA adalah pelopor industri perawatan lapangan golf di Indonesia dan telah menjadi pemimpin industri tersebut selama lebih dari 30 tahun. Spesialisasi PT. SAHABAT AGRITAMA adalah mendistribusikan, melakukan perawatan dan perbaikan (*Maintenance service*) berbagai macam produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf dengan merek-merek ternama seperti: *Jacobsen Textron, E-Z-GO Textron, Cushman, Redexim Verti-Drain, Otterbine*. PT. SAHABAT AGRITAMA juga berkerja sama dengan para konsumen dan perusahaan penyedia olahraga golf dalam program pelatihan (*Traning center*). pelatihan (*Traning center*) dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Pelatihan Pengoperasian peralatan-peralatan perawatan golf. pelatihan ini meliputi pelatihan standar pengoperasian dan standar perawatan untuk semua produk yang distribusikan oleh PT. Sahabat Agritama yang ditujukan bagi *operator*, teknisi konsumen dan perusahaan penyedia olahraga golf.

2. Pelatihan Mekanik *service* mesin dan peralatan-peralatan perawatan golf bagi operator, teknisi konsumen dan perusahaan penyedia olahraga golf. Pelatihan ini meliputi pelatihan standar perawatan, pengenalan produk dan penanganan perbaikan dari semua produk yang distribusikan oleh PT. SAHABAT AGRITAMA yang ditujukan bagi mekanik konsumen perusahaan penyedia olahraga golf. Traning mekanik *service* mesin dan peralatan-peralatan perawatan golf untuk perbaikan produk terbagi menjadi Pengetahuan cara kerja produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf, pengetahuan cara kerja komponen dan *parts* yang ada pada produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf,

pengetahuan tentang cara dan ketentuan dalam melakukan perbaikan pada produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf.

Masalah yang ada untuk program pelatihan ini adalah setelah program pelatihan ini dilakukan para mekanik konsumen dari perusahaan penyedia olahraga golf hanya diberikan buku panduan yang hanya menyediakan informasi tentang *parts* apa saja yang ada di dalam mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf. Karena dari perusahaan yang berkerja sama dengan PT. SAHABAT AGRITAMA sendiri hanya menyediakan buku panduan sebagai bagian dari informasi produk mereka. Karena adanya masalah tersebut berdampak pada kurangnya kepercayaan konsumen untuk melakukan kerja sama dengan PT. SAHABAT AGRITAMA dalam program pelatihan (*Traning Center*) yang di tawarkan oleh PT.SAHABAT AGRITAMA.

Karena dampak masalah tersebut PT. SAHABAT AGRITAMA merasa perlu memberikan pelayanan lebih terhadap konsumen yang berkerja sama dalam program pelatihan (*Traning center*). Hal ini dilakukan agar komsume lebih yakin untuk melakukan kerja sama dalam program pelatihan (*Traning center*) dan juga untuk meningkatkan mutu serta kualitas pelayanan dalam program kerja sama yaitu pelatihan (*Traning center*) yang diberikan oleh PT. SAHABAT AGRITAMA terhadap konsumen.

Untuk meningkatkan salah satu program kerja sama yaitu pelatihan (*Traning center*) PT. SAHABAT AGRITAMA maka dibuatlah aplikasi "*Sahabat Care*" untuk membantu PT. SAHABAT AGRITAMA untuk meningkatkan mutu pelayanan dalam jasa program pelatihan (*Traning center*) serta untuk menambah pemahaman untuk operator lapangan dan mekanik dari konsumen atau perusahaan penyedia olahraga ini tentang produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf dengan menjadikan aplikasi "*Sahabat Care*" ini sebagai pendamping dan panduan program traning yang diberikan oleh PT.SAHABAT AGRITAMA. Maka berkenaan dengan pembuatan aplikasi ini, PT. SAHABAT AGRITAMA ditunjuk untuk tempat observasi dan studi kasus.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terdapat pada program pelatihan (*Traning center*) yang ada di PT. SAHABAT AGRITAMA diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana memberikan informasi pengoperasian produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf yang mudah di mengerti oleh pengguna maupun operator produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf.
2. Bagaimana memberikan informasi perawatan produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf yang mudah di mengerti oleh pengguna maupun operator produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf.
3. Bagaimana memberikan informasi komponen dan *parts* yang ada di dalam komponen produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf.

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah dan latar belakang di dapatkan tujuan sebagai berikut :

1. memberikan informasi pengoperasian produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf dengan membuat aplikasi menggunakan *augmented reality ( AR )*, *3D image* dan *voice narrator*.
2. memberikan informasi perawatan atau informasi *maintenance* produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf dengan membuat aplikasi menggunakan *augmented reality ( AR )*, *3D image* dan *voice narrator*.
3. memberikan informasi komponen dan *parts* yang ada di dalam komponen produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf dengan membuat aplikasi menggunakan *augmented reality ( AR )* *3D image* dan *voice narrator*.

## 1.4 Batasan Masalah

Beberapa batasan dari aplikasi yang dibuat :

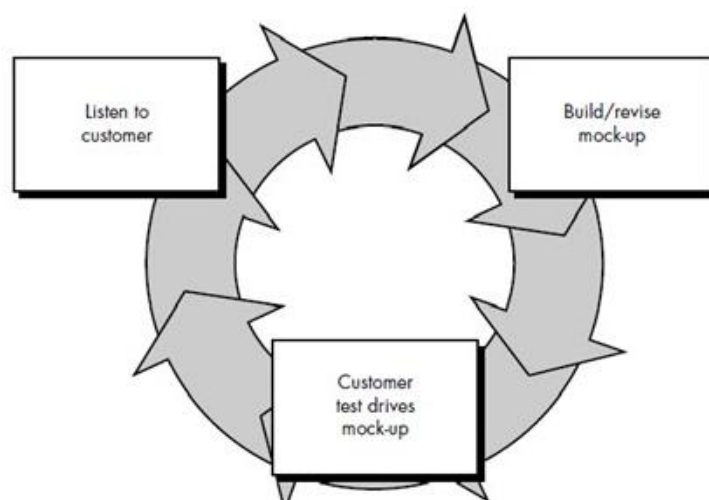
1. User tidak perlu login untuk menggunakan aplikasi ("*Sahabat Care*").
2. Dapat digunakan pada android minimal versi 4.1 *Lollipop* (API level 16).
3. *Prototype* aplikasi pada saat ini hanya menyediakan informasi dan tata cara pengoperasian *golf car (club car)*.
4. Acuan *golf car* yang digunakan untuk pembuatan *3D image* ialah *golf car* dengan tipe *flet rxv elektrik* dan *fleet fredome txt gasoline* .
5. Informasi *parts* atau komponen mesin hanya menyediakan informasi seputar *parts* yang melakukan penggantian berkala atau *replacement*.

## 1.5 Definisi Operasional

Aplikasi "*Sahabat Care*" ini adalah sebuah aplikasi informasi multimedia yang ada sebagai pedoman untuk peserta pelatihan (*Traning center*) yang mengikuti pelatihan yang diberikan oleh PT. SAHABAT AGRITAMA. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur sebagai berikut: memberikan informasi pengoperasian produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf dengan menggunakan *augmanted reality ( AR )*, *3D image* dan *voice narrator*. memberikan informasi perawatan atau informasi *Maintenance* produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf dengan menggunakan *augmanted reality ( AR )*, *3D image* dan *voice narrator*. memberikan informasi komponen dan *parts* yang ada di dalam komponen produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf secara langsung dengan menggunakan *ugmanted reality ( AR )*, *3D image* dan *voice narrator*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan operator maupun pengguna produk mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf dapat mengetahui informasi dengan mudah melalui gambar *3D Image* dan *voice narrator* tentang cara pengoperasian, maintenance dan pengenalan parts-parts yang ada pada mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan aplikasi adalah metode SDLC (*Software Development Life Cycle*, atau *Systems Life Cycle* (Siklus Hidup Sistem)). SDLC adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik). Merujuk pada metode SDLC (*Systems Development Life Cycle*), model yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah model *Prototype*. Sering pengguna membayangkan kumpulan kebutuhan yang diinginkan, tapi tidak terspesifikasikan secara detail dari segi masukan (*input*), proses, maupun keluaran (*output*). pada sisi lain, seorang pengembang perangkat lunak harus menspesifikasikan sebuah kebutuhan secara detail dari segi teknis dimana pelanggan sering kurang mengerti mengenai teknis ini. Model *Prototype* dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang digunakan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak. Berikut merupakan siklus model *Prototype*: [1]



**Gambar 1.1. Siklus Model Prototype [1]**

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Table 1-1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Waktu Pengerjaan					
		2017					
		Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari
1.	<b><i>Listen to customers</i></b> - Wawancara narasumber. - Melihat gambar mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf - Membaca buku mesin dan peralatan-peralatan perawatan lapangan golf						
2.	<b><i>Build/revise mokeup</i></b> -Merancang tampilan aplikasi - Merancang sistem. - Melakukan pengkodean aplikasi						
3.	<b><i>Evaluation</i></b> - Melakukan uji coba aplikasi kepada pengguna aplikasi						