

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar bagi Indonesia, khususnya dalam sektor pendidikan. Kemajuan teknologi membuka cara pandang baru untuk menghadapi perubahan dimasa depan (Arikarani & Amirudin, 2021). Namun, kemajuan ini juga membawa efek yang membuat banyak pemuda dan siswa kurang tertarik atau menyenangi warisan budaya bangsa. Pendidikan karakter sangat penting bagi negara, sehingga perlu diberikan perhatian khusus dan difokuskan pada pemahaman tentang pilar-pilar kebangsaan nilai-nilai sejarah dan kepahlawanan, serta kearifan budaya lokal yang luhur.

Wayang adalah salah satu contoh ciri khas dari kebudayaan Indonesia khususnya yang berada di Jawa dan sudah terkenal sampai ke mancanegara. Akan tetapi wayang dianggap sebagai pertunjukan kuno atau tidak modern sehingga banyak orang tidak tertarik dengan kesenian wayang ini. Keberadaan wayang sudah mulai menurun khususnya dikalangan pemuda karena kurangnya pengenalan budaya wayang untuk anak dan remaja (Aji et al., 2021). Wayang Punakawan, yang merupakan bagian dari kesenian tradisional Jawa, berpotensi dijadikan sumber pembelajaran yang efektif. Karakter-karakter seperti Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memuat nilai-nilai moral yang dapat diajarkan kepada para siswa. Cerita dalam Pewayangan Punokawan bisa dijadikan alat pembelajaran pada kegiatan

pembelajaran di sekolah (Zuhriah et al., 2024). Dengan menceritakan nilai-nilai positif dari wayang punakawan, siswa diharapkan dapat mencontoh dan mengikuti nilai-nilai positif dari wayang punakawan tersebut.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah dasar, materi Wayang Punakawan diajarkan pada semester 1 di kelas 3 SD. Namun, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini masih perlu ditingkatkan. Hal ini terbukti dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS) yang menunjukkan bahwa dari 12 siswa kelas 3 di SD Negeri 1 Giriyo, hanya 5 siswa (41,7%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Sementara itu, 7 siswa (58,3%) memiliki nilai di bawah KKM dan memerlukan remedial. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan, seperti pemanfaatan LKS yang bersifat monoton dan kurang interaktif, kurang efektif dalam menumbuhkan minat siswa terhadap materi Bahasa Jawa, khususnya yang berkaitan dengan warisan budaya lokal.

Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu solusinya adalah media pembelajaran interaktif berbasis video animasi 2D, yang dapat menggabungkan unsur visual dan audio untuk menyampaikan materi secara lebih komunikatif dan menyenangkan (Belva Saskia Permana et al., 2024). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, penggunaan media ini berhasil meningkatkan nilai rata-rata siswa secara signifikan, dari 57 dalam pre-test menjadi 91 dalam post-test. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan respons

positif dari siswa dengan nilai rata-rata keseluruhan di atas 4.0, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat disukai dan membantu mereka belajar secara efektif.

Berdasarkan temuan ini, penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berupa video animasi bertema Wayang Punakawan yang ditujukan untuk siswa kelas 3 di SDN 1 Giriyo, Wonogiri, dengan tujuan untuk menciptakan media yang mampu memperkenalkan budaya lokal sekaligus meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana merancang dan membangun media pembelajaran interaktif berbasis video animasi 2D tentang materi Wayang Punakawan untuk siswa kelas 3 di SDN 1 Giriyo, Wonogiri?
- b. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis video animasi 2D dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa terhadap materi Wayang Punakawan?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terfokus, maka penelitian ini memiliki batasan sebagai berikut:

- a. Materi Bahasa Jawa yang disajikan dalam media ini terbatas pada sub-tema Wayang Punakawan (Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong) untuk siswa kelas

3 di SDN 1 Giriyoso, Wonogiri.

- b. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk video animasi 2D interaktif bertema Wayang Punakawan.
- c. Target pengguna dari media ini adalah siswa kelas 3 di SDN 1 Giriyoso, Wonogiri.
- d. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis multimedia interaktif berbentuk aplikasi desktop
- e. Pengukuran efektivitas media ini dilakukan melalui analisis perbedaan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media (pre-test dan post-test) serta analisis kuesioner respons siswa.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan ini adalah:

1.4.1 Tujuan Umum

Untuk merancang dan membangun sebuah media pembelajaran interaktif berbasis video animasi 2D tentang materi Wayang Punakawan untuk siswa kelas 3 di SDN 1 Giriyoso, Wonogiri.

1.4.2 Tujuan Khusus

Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis video animasi 2D dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

1.5 Manfaat Penulisan

Hasil dari penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait, yaitu:

1.5.1 Bagi Siswa Kelas 3 SDN 1 Giriyoso, Wonogiri

Media ini diharapkan dapat menjadi alat bantu belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar Bahasa Jawa mereka, yang terbukti meningkatkan pemahaman materi.

1.5.2 Bagi Guru SDN 1 Giriyoso, Wonogiri

Media ini dapat menjadi alternatif media ajar yang inovatif dan praktis, membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif, dan mengurangi ketergantungan pada media konvensional.

1.5.3 Bagi Penulis

Penulisan ini menjadi kesempatan untuk menerapkan teori dan pengetahuan yang telah dipelajari dalam perkuliahan, serta memenuhi salah satu syarat kelulusan program studi Diploma III (D3) Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta.

1.5.4 Manfaat Bagi Kampus STMIK AMIKOM Surakarta

Karya ini dapat menjadi sumber referensi di perpustakaan kampus bagi mahasiswa lain yang tertarik untuk melakukan penelitian serupa, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini mengandung uraian tentang metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Contoh di bawah silakan disesuaikan dengan kebutuhan penulis.

1.6.1 Metode Observasi

Secara sederhana, observasi dapat diartikan sebagai kegiatan mengamati suatu objek atau permasalahan tertentu. Dengan demikian, metode observasi merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mempelajari suatu objek atau permasalahan melalui kegiatan pengamatan, baik yang disampaikan oleh guru maupun yang terdapat di lingkungan sekitar atau melalui media yang digunakan (Pujiyanto, 2021). Metode observasi yang penulis lakukan yaitu mengamati secara langsung proses kegiatan belajar mengajar di kelas 3 SD N 1 Giriyo So Wonogiri untuk memperoleh data yang akurat seperti metode pembelajaran bahasa Jawa “wayang punakawan” yang digunakan saat ini.

1.6.2 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah Wawancara merupakan bentuk komunikasi antara dua pihak atau lebih yang dilakukan secara langsung (tatap muka), di mana salah satu pihak bertindak sebagai pewawancara (*interviewer*) dan pihak lainnya sebagai responden (*interviewee*), dengan tujuan tertentu seperti memperoleh informasi atau mengumpulkan data (Rahmawati et al., n.d.). Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan Kepala Sekolah dan guru kelas III di SD Negeri 1 Giriyo So, Kabupaten Wonogiri. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi secara komprehensif mengenai kondisi dan profil sekolah, visi dan misi yang diterapkan, serta pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran materi Bahasa Jawa khususnya yang berkaitan dengan tokoh-tokoh Punakawan.

Selain itu, wawancara juga menggali informasi mengenai kendala atau kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi Punakawan, serta tanggapan dari pihak guru terkait potensi penggunaan media video animasi sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap tokoh-tokoh Punakawan.

Data yang diperoleh dari proses wawancara ini digunakan untuk mendukung analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Studi pustaka yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu dengan cara mengumpulkan data-data dari Sekolah Dasar Negeri 1 Giriyo, Penulis mengambil sumber referensi untuk mendukung pengambilan referensi pada penyusunan tugas akhir di perpustakaan STMIK AMIKOM Surakarta dan internet.

1.7 Teori Yang Digunakan

Pada bagian ini memuat rangkuman teori-teori yang diambil dari buku atau literatur yang mendukung penelitian.

1.7.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mendukung proses dan pencapaian tujuan pembelajaran. Karena pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu bentuk komunikasi, maka media pembelajaran juga berfungsi sebagai media komunikasi yang membantu kelancaran proses tersebut. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai

sarana penyampai pesan atau informasi pembelajaran kepada peserta didik (Worang et al., 2021).

1.7.2 Video pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu media atau alat bantu yang memuat pesan-pesan edukatif. Sebagai media audio-visual yang mengandung unsur gerak, video memiliki kemampuan untuk menarik perhatian serta meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Parlindungan et al., 2020).

1.7.3 Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat, terutama di wilayah Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Yogyakarta. Bahasa ini memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat Jawa karena mengandung nilai-nilai budaya luhur. Pembelajaran bahasa Jawa di tingkat sekolah dasar dan menengah berfungsi sebagai sarana penguatan pendidikan karakter. Berdasarkan kurikulum muatan lokal, mata pelajaran bahasa Jawa kini ditetapkan sebagai pelajaran wajib. Pengajaran bahasa Jawa sejak usia dini menjadi sangat penting, karena selain berperan dalam melestarikan nilai-nilai budaya, juga membantu siswa beradaptasi dengan lingkungan sosial serta membentuk dan memperkuat karakter kebangsaan. Selain itu, penyelenggaraan pelajaran bahasa Jawa di sekolah diharapkan dapat menjaga kelestarian tradisi dan budaya Indonesia (Nadhiroh, 2021).

1.7.4 Wayang Punakawan

Wayang Punakawan adalah sekelompok tokoh pewayangan khas budaya Jawa yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Keempat tokoh ini dikenal memiliki karakter yang unik dan berperan sebagai penasihat sekaligus penghibur dalam cerita wayang. Semar digambarkan sebagai sosok bijaksana dan penuh wibawa, Gareng memiliki sifat hati-hati dan jujur, Petruk dikenal humoris serta pandai berbicara, sementara Bagong berkarakter polos namun sering memberikan nasihat yang tak terduga.

Selain berfungsi sebagai pelengkap cerita wayang, Punakawan juga menjadi sarana penyampaian pesan moral dan kritik sosial melalui dialog yang sederhana, jenaka, namun penuh makna. Dalam dunia pendidikan, tokoh-tokoh ini dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik karena menggabungkan nilai-nilai luhur dengan hiburan yang dekat dengan keseharian masyarakat.



Gambar 1. 1 Ilustrasi Wayang Punakawan

1.7.5 Definisi Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi dalam satu media, serta memungkinkan interaksi pengguna. (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022), pembelajaran lebih efektif jika siswa mendapatkan informasi melalui gabungan visual dan audio. Interaktivitas multimedia mendorong siswa untuk aktif memilih dan memahami informasi sesuai dengan gaya belajar mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

1.7.6 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui fitur seperti tombol, kuis, atau animasi. Media interaktif membantu siswa belajar secara aktif, bukan hanya pasif menerima informasi. Media ini sangat sesuai untuk siswa sekolah dasar karena dapat meningkatkan minat, perhatian, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

1.7.7 Elemen Elemen Multimedia

Multimedia mempunyai unsur unsur pokok penyusunannya ada lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia interaktif yaitu Teks, Suara, Grafik, Animasi, dan Video.

1. Teks

Teks merupakan salah satu komponen multimedia yang sangat ampuh dan jelas dalam penyampaian informasi. Penggunaan teks misalnya digunakan pada judul menu, menu-menu, dan tombol.

2. Gambar

Gambar merupakan komponen multimedia yang dapat menyampaikan informasi lebih menarik. Gambar sangat berguna untuk menyampaikan informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata.

3. Suara (audio)

Suara merupakan komponen yang paling mengena oleh panca indera manusia. Suara dapat memberikan kesenangan seperti dalam mendengarkan musik, atau dapat memberikan suasana yang dapat mengubah mood seseorang.

4. Animasi

Animasi merupakan komponen multimedia yang dapat membuat suatu gambar atau tulisan terlihat lebih hidup dengan menampilkan potongan-potongan gambar yang berganti-ganti secara cepat. Selain itu animasi juga dapat membuat slide presentasi menjadi lebih menarik.

5. Video

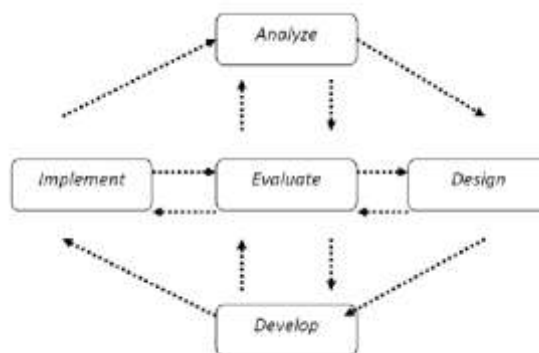
Video merupakan komponen multimedia yang terdiri dari gambar gambar dan bergerak dengan sangat cepat secara berurutan. Video merupakan komponen paling menarik dalam multimedia, dan video juga memiliki kekuatan untuk membawa pengguna komputer lebih dekat ke kehidupan nyata. Dengan menambahkan komponen video di dalam project, dapat menyampaikan pesan dan memperkuat cerita. Selain itu orang-orang yang melihat video cenderung dapat mengingat lebih dari yang mereka lihat.

1.7.8 Teori Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup segala hal yang berfungsi sebagai jembatan antara pengajar, yaitu guru, dan peserta didik, yaitu siswa. Tujuannya adalah untuk memotivasi siswa agar mudah dipahami dan mampu mengikuti seluruh proses pembelajaran dengan baik dan bermakna (Hasan et al., 2021) .

1.7.9 Teori Pengembangan Sistem

Penulis akan mengadopsi metode pengembangan ADDIE. Proses ini melibatkan lima tahapan berurutan: dimulai dari analisis, kemudian perancangan, diikuti dengan pengembangan, dilanjutkan ke implementasi, dan diakhiri dengan evaluasi (Sugitra et al., 2022). Berikut adalah gambaran visual tahapan pengembangan ADDIE.



Gambar 1. 2 Model Pengembangan ADDIE

Berikut adalah penjelasan setiap tahapan dalam model pengembangan ADDIE:

a. Analisis (*Analyze*)

Pada fase analisis, penulis mengumpulkan data untuk memahami kebutuhan pengembangan media pembelajaran video animasi. Pengumpulan data ini dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa,

bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman mereka tentang bahasa Jawa dan karakter "Wayang Punakawan".

b. Desain (*Design*)

Tahap desain melibatkan perancangan aset-aset dan pembuatan storyboard untuk video pembelajaran "Wayang Punakawan". Perencanaan ini mencakup penentuan alur cerita, visualisasi karakter, serta elemen audio yang akan digunakan dalam video.

c. Pengembangan (*Develop*)

Dalam tahapan pengembangan, penulis menggabungkan semua desain yang telah dibuat sebelumnya untuk menghasilkan media pembelajaran video "Wayang Punakawan". Proses ini dilakukan menggunakan perangkat lunak editing video seperti Adobe Animate atau sejenisnya, mencakup perekaman suara, pengeditan video, dan penambahan elemen visual.

d. Implementasi (*Implement*)

Pada fase implementasi, media pembelajaran video "Wayang Punakawan" diujicobakan kepada siswa dengan melibatkan guru. Video ini diterapkan langsung dalam proses pembelajaran di kelas untuk mengamati respons dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

e. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi berfokus pada pengukuran dampak video pembelajaran "Wayang Punakawan" terhadap minat dan semangat belajar siswa. Penilaian efektivitas video dalam meningkatkan pemahaman bahasa Jawa pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Giriyoso Wonogiri dilakukan

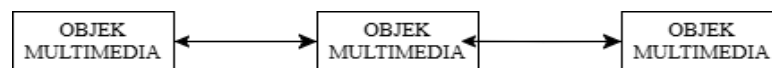
melalui kuesioner dan observasi.

1.7.10 Struktur Navigasi Multimedia

Struktur navigasi berfungsi sebagai petunjuk alur dalam aplikasi multimedia, yang menjelaskan secara terperinci keterkaitan dan proses kerja dari setiap komponen yang ada di dalam aplikasi (Fauzan Febriansyah & Sumaryana, 2021).

1. Struktur Linear

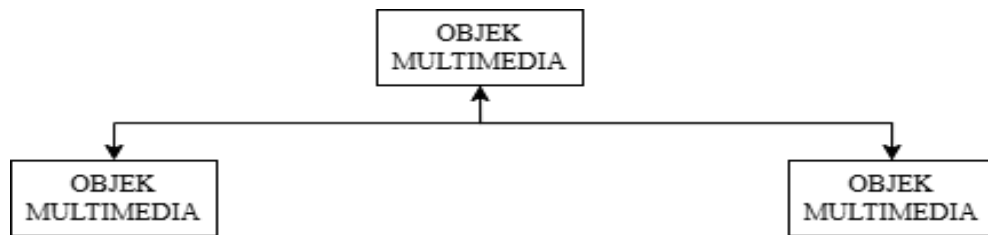
Struktur linear adalah struktur navigasi yang paling sederhana. Dalam menampilkan aplikasi multimedia terdapat dua menu yakni maju (*next*) dan mundur (*back*).



Gambar 1. 3 Struktur Linear

2. Struktur Hierarki

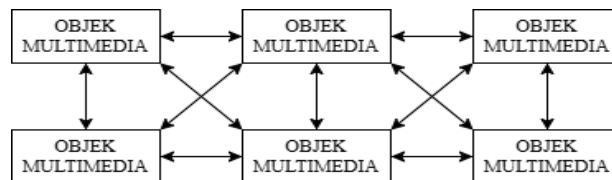
Struktur hierarki adalah struktur yang menggunakan sistem percabangan untuk menampilkan informasi yang berdasarkan kriteria tertentu. Informasi yang terdapat pada halaman utama disebut *parent* (induk) dan informasi pada cabangnya disebut *child* (anak). Struktur ini mirip dengan bentuk pohon, Dimana halaman utama (*home*) berperan sebagai pusat, dan cabang-cabang menuju sub-halaman atau konten yang lebih spesifik.



Gambar 1. 4 Struktur Hierarki

3. Struktur Non-Linear

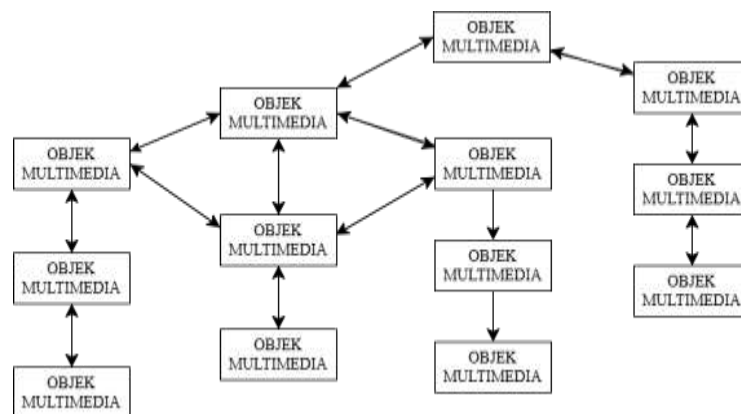
Struktur non-linear dalam multimedia merupakan cara penyusunan konten yang memberi kebebasan kepada pengguna untuk menjelajahi informasi tanpa harus mengikuti urutan yang ditentukan. Pada struktur ini, pengguna dapat menentukan sendiri topik atau jalur yang ingin diakses sesuai dengan minat atau kebutuhannya, berbeda dengan struktur linear yang menurut alur berurutan dari awal hingga akhir.



Gambar 1. 5 Struktur Non-Linear

4. Struktur Kombinasi

Struktur kombinasi dalam multimedia merupakan kombinasi dari berbagai jenis struktur navigasi, yang diterapkan secara bersamaan dalam satu aplikasi. Tujuan dari struktur ini adalah untuk memberikan kemudahan dan fleksibilitas bagi pengguna dalam mengakses informasi, sesuai dengan konteks dan kebutuhan yang berbeda-beda.



Gambar 1. 6 Struktur Kombinasi

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang Digunakan

Bagian ini menjelaskan tentang perangkat yang digunakan. Format penulisan yang digunakan tabel.

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Tabel 1.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

NO	<i>Hardware</i>	Spesifikasi
1	Laptop	HP
2	<i>Processor</i>	Intel(R) Celeron(R) N4120 CPU @ 1.10GHz
3	RAM	8 GB
4	<i>Harddisk</i>	238 GB SSD

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

a. Windows 11

Dimulai pada tahun 1985, sistem operasi Windows telah menjadi bagian integral dari pengalaman komputasi. Pada Juni 1998, Windows

98 memperkenalkan kemampuan akses internet dan Windows Explorer yang canggih. Guna memenuhi tuntutan pengguna yang terus meningkat, Windows secara berkala menghadirkan pembaruan versi. Sistem operasi windows telah mengalami beberapa kali perubahan versi dan yang paling terkini dikenal dengan Windows 11 saat dirilis resmi pada tahun 2021 (Thommy Willay, 2023). Penulis Menggunakan windows 11 yang didalamnya ada ms word yang digunakan menulis tugas akhir dan ppt untuk presentasi tugas akhir bagi penulis.

b. Adobe Animate

Dengan fitur-fitur yang fleksibel, Adobe Animate memfasilitasi pembuatan elemen visual dan animasi 2D yang dinamis, seperti karakter yang bergerak, transisi antar adegan yang halus, dan efek visual yang memukau. Selain itu, perangkat lunak ini memungkinkan integrasi audio, video, dan skrip *ActionScript 3.0*, yang vital untuk membangun alur navigasi yang kompleks dan interaksi pengguna yang responsif. Kemampuannya dalam mengelola berbagai aset digital ini menjadikan Adobe Animate pilihan ideal untuk memproduksi media pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa dapat terlibat lebih aktif dan tidak merasa bosan. Penulis secara khusus menggunakan *software* ini untuk merancang dan mengembangkan seluruh elemen media pembelajaran Wayang Punakawan, mulai dari karakter hingga *user interface*, memastikan semua komponen visual dan fungsional

dapat berintegrasi dengan sempurna.

c. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator digunakan untuk membuat ilustrasi dan desain grafis vektor berkualitas tinggi, termasuk karakter animasi seperti tokoh Wayang Punakawan. Hasil ilustrasi dari Illustrator bisa diekspor dan digunakan di PowerPoint, Camtasia, atau *software* animasi lainnya.

d. Corel Draw

Sebagai perangkat lunak desain grafis berbasis vektor, CorelDRAW merupakan pilihan utama untuk menciptakan beragam desain seperti logo, pamflet, dan ilustrasi. Fitur unggulannya adalah kemampuannya dalam memproses gambar vektor yang dapat diskalakan tanpa mengurangi kualitas. Hal ini menjadikan CorelDRAW sebagai salah satu perangkat penting bagi para desainer grafis untuk mendukung visualisasi aplikasi, termasuk pembuatan desain antarmuka pengguna (Budiarta & Sila, 2022).

1.9 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini merupakan uraian gambaran umum objek yaitu perusahaan yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, struktur organisasi dan aturan-aturan yang berjalan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

1.10 Jadwal Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

