

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Permasalahan**

Pada dasarnya sebuah teknologi diciptakan untuk membuat pekerjaan manusia lebih mudah, cepat dan efisien. Teknologi yang semakin berkembang ini membuat semua aspek kehidupan tidak dapat terlepas dari penggunaan teknologi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring dengan perkembangan era globalisasi tuntutan kebutuhan pertukaran informasi dalam berkomunikasi menjadi sangat mutlak untuk dilakukan (Suryanto, 2015).

Seiring perkembangan teknologi di Indonesia pelayanan publik harus memberikan pelayanan terbaik yang di tuntut untuk bertindak cepat dan tepat. Hal tersebut merupakan sebuah kewajiban bagi uni pelayanan publik. Pelayanan yang baik tercermin dari setiap efektivitas dan efisiensi kegiatan yang dilakukan. Selain itu unit pelayanan publik harus memberikan informasi yang akurat dan dapat mudah di mengerti masyarakat pengguna jasa.

Pelayanan publik diberikan kepada masyarakat dari pemerintah. Pemerintah mempunyai peranan penting untuk menyediakan layanan publik sesuai yang tercantum pada Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2009 tentang pelayanan publik pasal 1 menyebutkan bahwa "Pelayanan publik adalah kegiatan atau rangkaian kegiatan dalam rangka pemenuhan kebutuhan pelayanan sesuai dengan peraturan perundang-undangan bagi setiap warga Negara dan penduduk atas barang, jasa dan/atau pelayanan administratif yang disediakan oleh penyelenggara pelayanan publik.

Pengujian kendaraan bermotor menurut Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2012 bab 1 ketentuan umum pasal 1 ayat 9 menyebutkan bahwa "Pengujian Kendaraan Bermotor adalah serangkaian kegiatan menguji dan/atau memeriksa bagian atau komponen Kendaraan bermotor, Kereta Gandengan, dan Kereta Tempelan dalam rangka pemenuhan terhadap persyaratan teknis dan laik jalan."

Unit pelayanan publik seperti pengujian kendaraan bermotor pasti memiliki papan informasi untuk memberi informasi seputar pengujian. Tetapi selama ini papan informasi masih belum bisa menimbulkan efek menarik untuk diperhatikan oleh pengguna jasa. Oleh karena itu dibutuhkan sistem papan informasi yang dinamis seperti Animasi 2D.

Pada Unit Pelaksana Teknis Pengujian Kendaraan Bermotor Kabupaten Bogor proses pendaftaran sudah terintegrasi dengan menggunakan SIM PKB yang bertujuan untuk mempermudah proses pelayanan administrasi. Meskipun demikian masih banyak pemilik kendaraan yang akan mengujikan kendaraannya belum mengetahui alur pengujian kendaraan bermotor, hal tersebut tentunya disebabkan karena kurangnya sarana informasi pelayanan pengujian kendaraan bermotor yang mudah di pahami. Sesuai SK Dirjen Nomor 1471 tahun 2017 tentang Akreditasi unit pelaksana uji berkala pengujian kendaraan bermotor pada Pasal 4 ayat (1) huruf g berisi tentang Sistem Informasi Uji Berkala Kendaraan Bermotor merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi untuk memperoleh akreditasi. Oleh karena itu, untuk mengefektifkan pelayanan pengujian kendaraan bermotor dibutuhkan suatu inovasi agar dapat membantu masyarakat terutama pada layanan informasi alur pengujian kendaraan bermotor secara mudah, dengan didukung kemajuan teknologi saat ini seperti Animasi 2D. Animasi 2D merupakan elemen desain grafis animasi yang menjadi trend di dunia layanan informasi saat ini. Animas 2D menggunakan kombinasi gambar animasi, teks, ilustrasi, dan data untuk menyajikan informasi dengan cara yang menghibur dan mudah dipahami. Animasi sering digunakan untuk menjelaskan secara mudah konsep, gagasan, ide dan proses dalam waktu singkat selain itu, Animasi juga sangat mudah untuk membangun atau memperkuat branding suatu instansi pemerintahan.

Berdasarkan uraian di atas maka, penulis maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "**DESAIN ANIMASI 2D SISTEM INFORMASI ALUR PENGUJIAN DI UPT PKB KABUPATEN BOGOR.**"

## **I.2. Rumusan Masalah**

- 1 Apakah di UPT Pengujian Kendaraan Bermotor Kabupaten Bogor sudah menggunakan sistem informasi alur pengujian kendaraan bermotor berbasis animasi 2D?
- 2 Bagaimana desain sistem pelayanan informasi alur pengujian kendaraan bermotor menggunakan Video Animasi 2D?
- 3 Bagaimana implementasi pelayanan informasi alur pengujian kendaraan bermotor di UPT Pengujian Kendaraan Bermotor Kabupaten Bogor?

## **I.3. Tujuan Penelitian**

- 1 Mengetahui pelaksanaan pelayanan informasi alur pengujian kendaraan bermotor di UPT Pengujian Kendaraan Bermotor Kabupaten Bogor.
- 2 Mendesain sebuah sistem pelayanan informasi alur pengujian kendaraan bermotor dengan Animasi 2D.
- 3 Implementasi sistem pelayanan informasi alur pengujian kendaraan bermotor dengan Video Animasi 2D di UPT Pengujian Kendaraan Bermotor Kabupaten Bogor.

## **I.4. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain :

1. Bagi Taruna/i Diploma III Pengujian Kendaraan Bermotor yaitu sebagai sarana penerapan ilmu yang diperoleh selama mengikuti proses pendidikan dan pelatihan di Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan khususnya di bidang pengujian kendaraan bermotor.
2. Bagi Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan teori, model yang digunakan, dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
3. Bagi UPT PKB Kabupaten Bogor yaitu Sebagai informasi dan masukan mengenai sistem layanan informasi berbasis Animasi 2D tersebut supaya bisa di kembangkan lebih baik lagi.

## **I.5. Batasan Masalah**

Untuk memperoleh hasil yang lebih detail dari penelitian yang luas, dan untuk membahas penelitian pada permasalahan yang ada, maka perlu dibuat suatu batasan masalah, antara lain :

1. Penelitian ini membahas tentang pelayanan sistem informasi alur pengujian kendaraan bermotor.
2. Sistem informasi pelayanan alur pengujian dalam penelitian adalah untuk kendaraan bermotor wajib uji di UPT Pengujian Kendaraan Bermotor Kabupaten Bogor.
3. Aplikasi yang digunakan adalah Aplikasi *Adobe After Effect* untuk membuat Animasi 2D.

## **I.6. Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan ini disusun menurut sistematika sebagai berikut :

### **BAB 1: Pendahuluan**

Bagian ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan kertas kerja wajib.

### **BAB II : Tinjauan Pustaka**

Bab tinjauan pustaka ini berisikan landasan teori berdasarkan aspek legalitas atau dasar hukum yang terkait serta teori pendukung untuk melakukan sebuah penelitian.

### **BAB III : Metode Penelitian**

Bab ini berisi uraian tentang alur yang digunakan dalam proses penyusunan kertas kerja wajib, tempat penelitian, teknik pengumpulan data selama kegiatan observasi, analisa data.

### **BAB IV : Hasil Dan Pembahasan**

Bab ini membahas tentang perancangan animasi dan proses pra produksi, produksi, pasca produksi, dan analisis hasil kuesioner.

### **BAB V : Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan berupa rangkuman point-point penting penelitian serta saran berdasarkan hasil yang telah dicapai.