

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini berisi mengenai pendahuluan dari penelitian tugas akhir yang terdiri dari latar belakang, pokok permasalahan, tujuan penelitian, pembatasan masalah dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Gudang merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah organisasi atau perusahaan. Gudang merupakan tempat untuk menyimpan barang, sedangkan pergudangan adalah kegiatan atau aktivitas menyimpan barang. Sistem manajemen pergudangan melakukan pengoptimalan tugasnya dari sisi pemasaran dan bertujuan untuk mengontrol pergerakan dan penyimpanan bahan-bahan di dalam gudang serta memproses transaksi terkait, termasuk pengiriman, penerimaan, penundaan dan pengambilan dari titik pasokan sampai ke titik permintaan untuk dapat memenuhi permintaan pelanggan. Dalam dunia perindustrian, *overstock* pada gudang adalah sesuatu yang merugikan perusahaan. *Overstock* dapat terjadi dikarenakan sistem perencanaan yang ada belum tepat untuk menentukan jumlah permintaan yang ada. Karena begitu banyak jenis barang yang disimpan dalam gudang, maka sistem manajemen pergudangan sangat diperlukan agar sistem dapat direncanakan dengan tepat.

Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta adalah sebuah lembaga pelayanan sosial milik Keuskupan Agung Jakarta. Lembaga Daya Dharma

Keuskupan Agung Jakarta didirikan oleh Mgr. A. Djayasepoetra, SJ, Uskup Agung Jakarta kala itu, pada tanggal 10 Mei 1962. Lembaga ini bertujuan untuk melayani kebutuhan utama kaum miskin dengan mengumpulkan dana, pakaian layak pakai, obat-obatan dan makanan. Dalam perjalanan waktu, Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta berkembang menjadi lembaga yang tidak hanya melayani kebutuhan sesaat masyarakat miskin, melainkan juga mencari dan mencoba menanggulangi penyebab kemiskinan dengan mengembangkan sejumlah biro pelayanan. (Yayasan LDD-KAJ, 2018)

Sistem manajemen pergudangan dalam Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta berlangsung secara dinamis dan karyawan yang mengabdikan pada Keuskupan Agung Jakarta juga memiliki rotasi pekerjaan yang berubah secara berkala, sehingga karyawan dan relawan yang ingin membantu kurang memiliki pengetahuan tentang sistem manajemen pergudangan dan pergudangan di Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar dapat memahami sistem manajemen pergudangan dan pergudangan di Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta dengan lebih mudah ialah dengan memperkenalkan pergudangan dan melakukan proses pembelajaran menggunakan permainan yang biasa disebut *serious game*. *Serious game* adalah istilah untuk permainan dengan maksud untuk pendidikan. Pembelajaran melalui *serious game* dapat dalam bentuk implisit atau eksplisit. *Serious game* digunakan untuk melatih staf melalui simulasi dan seperti di domain lain, popularitas *serious game* meningkat karena *cost benefit*. (Ulicsak, 2010)

Permainan yang beredar luas saat ini masih sedikit yang memberikan edukasi bagi pemain yang memainkannya. Melihat hal tersebut, akan dicoba untuk dirancang dan dibuat simulasi dinamika pergudangan di Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta dalam bentuk permainan yang memberikan kemudahan bagi karyawan dan relawan untuk memahami sistem manajemen pergudangan dan pergudangan di Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta dengan cara yang menyenangkan.

1.2 Pokok Permasalahan

Sistem manajemen pergudangan dalam Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta berlangsung secara dinamis dan karyawan yang mengabdikan pada Keuskupan Agung Jakarta juga memiliki rotasi pekerjaan yang dilakukan secara berkala, sehingga relawan dan karyawan di Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta memiliki kesulitan mengetahui dan memahami pengetahuan tentang sistem manajemen pergudangan dan pergudangan di Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta.

1.3 Tujuan Penelitian

Membuat alat bantu simulasi dinamika pergudangan yang dapat memperkenalkan kegiatan pergudangan di 4 biro Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta agar karyawan, orang muda dan relawan yang membantu di Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta dapat meningkatkan pengetahuan serta memahami sistem manajemen pergudangan dan

pergudangan di Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta dengan cara yang menyenangkan.

1.4 Pembatasan Masalah

1. Permainan yang dibuat mengadopsi langsung konsep permainan monopoli dengan alasan agar mudah dimengerti oleh pemain dengan usia yang beragam.
2. Isi dari berbagai kartu permainan didapatkan dari hasil wawancara dengan perwakilan dari Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta untuk mengetahui kegiatan pergudangan Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta.
3. Tingkat pengetahuan partisipan diukur dengan menggunakan tes sebelum dan sesudah uji coba permainan edukasi.
4. Alat ukur permainan untuk *usability* dan materi menggunakan USE *questionnaire* dengan skala Likert.
5. Proses penulisan tugas akhir dilakukan mulai dari 27 Agustus sampai dengan 31 Desember 2018.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terbagi menjadi beberapa bab sesuai dengan pembahasannya, sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai bagian pendahuluan dari laporan tugas akhir, yang terdiri dari latar belakang, pokok permasalahan, tujuan penelitian, pembatasan masalah, serta sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai teori-teori yang mendukung dalam penyusunan laporan tugas akhir ini. Adapun hal-hal yang dibahas pada bagian ini ialah Gudang dan manajemen pergudangan, pengertian 5R, metode pengumpulan data, metode pembelajaran, taksonomi bloom, tahapan desain permainan, pengukuran *usability* dengan menggunakan *USE questionnaire*, permainan, permainan monopoli dan Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Tahapan metode penelitian akan dijelaskan dengan lebih rinci agar menunjang penelitian yang dilakukan.

BAB 4 PERANCANGAN AWAL PERMAINAN

Bab ini berisikan mengenai perancangan permainan edukasi. Rancangan permainan dibuat berdasarkan berbagai teori dan literatur yang dapat dilihat pada bab II dan hasil wawancara dengan perwakilan dari Lembaga Daya Dharma Keuskupan Agung Jakarta. Setelah rancangan permainan selesai, dibuat prototipe untuk diuji coba agar konsep permainan tidak melenceng dari tujuan. Setelah prototipe melalui tahap uji coba, dilakukan perbaikan dari feedback dan usulan

koresponden. Setelah itu, dilakukan pembuatan prototipe akhir yang baik dari segi materi dan desain.

BAB 5 PEMBUATAN PERMAINAN AKHIR

Bab ini berisi desain akhir permainan edukasi yang meliputi papan permainan dan kartu-kartu serta alat penunjang lainnya. Setelah permainan akhir selesai dibuat, akan dilakukan penilaian akhir untuk mengetahui apakah permainan yang dibuat sudah baik secara keseluruhan.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan laporan. Dari penelitian yang dilakukan, ditarik kesimpulan yang mampu menjawab tujuan dari penelitian ini. Terdapat juga saran dari peneliti agar permainan edukasi, khususnya yang sejenis, bisa lebih baik dan lengkap jika dibuat pada penelitian berikutnya.