

## ABSTRAK

Bengkel XYZ adalah perusahaan bengkel motor Vespa yang menyediakan jasa perbaikan motor Vespa. Bengkel XYZ dapat memperbaiki varian Vespa seperti Super 150, PX, Exclusive, Excel, Sprint. Vespa PX merupakan salah satu varian Vespa yang banyak dijumpai di bengkel XYZ. Pada faktanya pada bengkel XYZ terdapat 1 karyawan yang sudah berpengalaman selama 6 tahun dalam menjalani proses layanan perbaikan. Namun jika demikian, ketergantungan terhadap karyawan tersebut sangat tinggi padahal tidak selamanya karyawan tersebut dapat bekerja di bengkel XYZ. Oleh karena itu, diperlukan suatu media agar karyawan berikutnya dapat cepat belajar walaupun pengalamannya belum banyak. Diperlukan sebuah *sharing* dalam bentuk *tacit Knowledge* agar karyawan baru dapat mempelajari cara dalam perbaikan Vespa PX dengan media yang dapat membantu. Dalam hal tersebut dapat dibuat dengan menggunakan konten *e-learning*

Penelitian ini bertujuan untuk membuat konten *e-learning* berdasarkan dari sebuah *Tacit Knowledge* montir bengkel XYZ dan pemilik bengkel dalam proses perbaikan Vespa PX. Pada penelitian ini digunakan metode SECI (*Socialization, Externalization, Combination, dan Internalization*) untuk menghasilkan sebuah *best practice*, yaitu dengan cara mengetahui *tacit Knowledge* yang berasal dari montir bengkel dan pemilik bengkel. Sedangkan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) digunakan untuk membuat konten *e-learning*.

Pada hasil akhir dari penelitian ini terdapat konten *e-learning* perbaikan kopling, perbaikan pengapian, perbaikan rem depan, perbaikan *shockbreaker* dan penggantian busi dapat digunakan agar karyawan baru bisa belajar berdasarkan dari hasil konten *e-learning* yang telah dibuat dan dapat dijadikan acuan dalam proses layanan perbaikan pada bengkel XYZ.

Kata Kunci : ADDIE, SECI, *e-learning*