

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehilangan merupakan pengalaman yang terjadi pada setiap orang, kejadian kehilangan barang seperti ini seringkali membingungkan seseorang untuk menemukan kembali barang hilang tersebut [1]. Khususnya di Jogja, banyak sekali kasus kehilangan maupun menemukan barang. Saat ini, untuk mencari barang hilang ataupun mengembalikan barang yang ditemukan masih menggunakan media sosial seperti facebook dan instagram, akan tetapi hal ini masih kurang efektif karena sulitnya menemukan barang karena tidak adanya kategori dan fitur untuk mencari barang. Dari data yang didapat melalui wawancara ke admin akun kehilangan barang di instagram, ada setidaknya 5-10 barang hilang atau temuan yang di posting perhari, dan belum pernah menemukan aplikasi resmi dari pemerintah kota Yogyakarta, jadi disimpulkan bahwa hal ini merupakan sebuah masalah yang ada pada masyarakat Yogyakarta. Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, animasi, suara, atau gabungan dari semuanya. Dengan kata lain, adanya website informasi lengkap bisa disampaikan ke khalayak dan mereka bisa memilah-milah kebutuhan informasi mereka sendiri[2]. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka akan dirancang Aplikasi pencarian barang hilang dan temuan di Yogyakarta menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) berbasis web. Metode *User Centered Design* (UCD) akan digunakan untuk mengolah data kebutuhan *user*. UCD merupakan metode perancangan *user interface* (UI) yang berfokus pada kebutuhan *user*. *User* akan berkaitan pada seluruh tahapan perancangan sistem. *User Centered Design* (UCD) membuat permasalahan yang muncul dari *user* teratasi dengan baik[3]. Dengan adanya aplikasi pencarian barang hilang dan temuan diharapkan akan memudahkan masyarakat di Yogyakarta dalam mencari barang hilang maupun menemukan pemilik barang hilang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, rumusan masalah yang akan dirumuskan yaitu bagaimana hasil dari penerapan metode *User Centered Design* (UCD) pada aplikasi pencarian barang hilang dan temuan di Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah dan jelas, diperlukan adanya batasan masalah yaitu:

1. Pembuatan aplikasi pencarian barang hilang dan temuan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).
2. Sistem yang dibangun berbasis website.
3. Sistem yang dibangun hanya menyelesaikan masalah masyarakat yang mencari barang hilang dan temuan di Yogyakarta.
4. Menggunakan grup facebook Info Penemuan dan Kehilangan Jogja (IPKJ), dan di Instagram akun Info Kehilangan Jogja (IKJ) yang menjadi referensi pada penelitian ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yaitu menghasilkan aplikasi pencarian dan temuan barang hilang berbasis web dalam membantu masyarakat Yogyakarta untuk mencari barang hilang maupun mengembalikan barang yang ditemukan, dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat yang sedang mencari barangnya yang hilang ataupun ingin mengembalikan barang yang ditemukan ke pemiliknya. Beberapa manfaat dari penelitian ini mengenai Aplikasi pencarian barang hilang dan temuan di Yogyakarta menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk menggunakan aplikasi untuk mempermudah pencarian barang hilang dan pengembalian barang temuan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan menjadi referensi penelitian berikutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan menjadi solusi untuk masyarakat dalam mencari barang hilang ataupun mengembalikan barang temuan kepada pemiliknya.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Metode *User Centered Design* pada Aplikasi Pencarian Barang Hilang dan Temuan di Yogyakarta" adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan sistem pendukung keputusan peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Angket (Kuesioner)

Menggunakan metode angket dalam pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab sehingga data yang di dapat bisa menunjang tujuan dari penelitian yang di lakukan.

2. Metode Studi Pustaka (*Literature Review*)

Menggunakan metode studi pustaka dalam pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan bahan referensi dari berbagai ebook, makalah, paper, artikel, jurnal dan naskah publikasi di situs internet mengenai sistem pendukung keputusan, sehingga data yang di kumpulkan dapat digunakan untuk mendukung tujuan dari penelitian ini.

3. Observasi media sosial

Metode observasi media sosial dilakukan dengan mengamati media sosial seperti facebook dan instagram yang menjadi tempat pencarian barang hilang dan temuan pada sistem yang sudah ada sebelumnya.

1.6.2 Metode Perancangan Sistem

Setelah melakukan pengumpulan data, penulis kemudian merancang sistem dengan menggunakan metode perancangan yang terdiri dari :

1. Perancangan sistem

Perancangan sistem pada penelitian yang dilakukan menggunakan *Flowchart* sebagai gambaran urutan proses secara mendetail dan hubungan antar proses dengan proses lainnya dalam suatu program, ERD (*Entity Relationship Diagram*) yaitu gambaran relasi antar entitas untuk mendapatkan struktur database yang terbaik serta UML (*Unified Modeling Language*) gambaran sistem agar mendapatkan rancangan sistem yang lebih terstruktur.

2. Perancangan interface

Rancangan interface yaitu tampilan yang digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. Tujuan dari interface adalah untuk memungkinkan *user* menjalankan tugas-tugas sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Rancangan interface ini nantinya akan di konsultasikan kepada *user* sesuai dengan metode yang digunakan yaitu UCD (*User Centered Design*).

3. Perancangan program

Perancangan program yang dilakukan menggunakan aplikasi Sublime text dan HTML, PHP sebagai bahasa pemrogramannya. Perancangan yang dilakukan meliputi pembuatan halaman login, halaman menghapus data, menambah data, mengedit data.

4. Perancangan database

Perancangan database yaitu proses yang dilakukan untuk menentukan isi serta mendukung berbagai pengaturan data dan menjadi dasar yang diperlukan dalam mendesain sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Susunan pada penelitian yang dilakukan ini untuk mempermudah penulis dengan cara mengelompokkan menjadi beberapa bab sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi penjelasan singkat dari teori-teori yang bersangkutan untuk mendukung dalam penulisan laporan skripsi.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang alat dan bahan yang digunakan, alur dalam penelitian dan analisa perancangan Metode *User Centered Design* pada Aplikasi Pencarian Barang Hilang dan Temuan di Yogyakarta.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang implementasi metode yang digunakan yaitu *User-Centered Design* (UCD), serta pengujian terhadap aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang tersebut dapat menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan rangkaian penelitian yang dilakukan.