

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehilangan barang merupakan masalah yang tidak terhindarkan [1]. Peneliti melakukan observasi lebih mendalam dengan cara meninjau media sosial seperti Facebook, Whatsapp, dan Instagram lalu melakukan kuisisioner kepada 50 responden. Proses pengumpulan data dengan kuisisioner dilakukan dengan cara menyebarkan formulir *online* kepada kelompok masyarakat yang memiliki suatu barang. Data yang sudah peneliti dapatkan dari observasi ditunjukkan pada Gambar 1.1. yang menunjukkan bahwa semua responden (100%) pernah mengalami kehilangan barang.



Gambar 1.1. Pie Diagram Kehilangan Barang

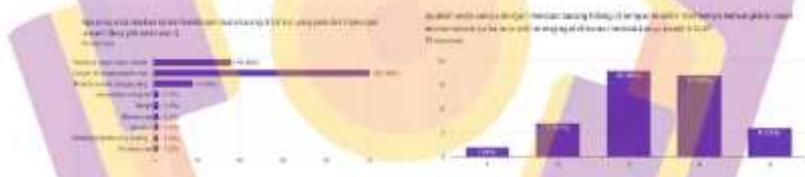
Data kuisisioner pada Gambar 1.2. menunjukkan bahwa saat kehilangan, 80% responden merasakan tingkat kecemasan dan kesedihan yang signifikan, menunjukkan dampak emosional yang dirasakan individu ketika mengalami kehilangan.

Apakah anda merasa cemas dan sedih saat kehilangan suatu barang?
50 responses



Gambar 1.2. Pie Diagram Kecemasan

Proses pencarian barang yang umumnya dilakukan oleh responden adalah dengan mencari ditempat terakhir mereka melihat barang tersebut seperti yang dapat terlihat di Gambar 1.3., namun, seiring waktu, sebagian besar responden sebagaimana ditunjukkan pada grafik mengalami kesulitan dalam mengingatnya.



Gambar 1.3. Grafik Cara Mencari Barang Hilang

Hal ini memperjelas bahwa metode tradisional dalam pencarian barang hilang seringkali tidak efektif, dan ada kebutuhan untuk solusi yang lebih canggih. Data juga menunjukkan bahwa upaya melalui media sosial untuk memposting barang hilang tidak selalu efektif, dengan banyak responden yang setuju bahwa post tersebut tidak mendapat perhatian yang memadai ditunjukkan pada Gambar 1.4.



Gambar 1.4. Grafik Masalah Mencari Barang

Adapun responden merasa kesulitan dalam melaporkan kehilangan barang kepada pihak berwenang, dengan prosedur yang dianggap ribet yang dinyatakan oleh data responden pada grafik diatas menyebabkan kurangnya orang yang melaporkan kehilangan barang. Dalam konteks ini, data pada Gambar 1.5, mengungkapkan bahwa 36% mungkin setuju dan 62% setuju dengan adanya aplikasi yang dapat membantu menemukan barang hilang dengan melibatkan partisipasi orang lain yang mengalami kesulitan mengidentifikasi pemiliknya.



Gambar 1.5. Pie Diagram Aplikasi Solusi Barang Hilang

Selain itu, sebagian besar responden (84%) setuju bahwa aplikasi yang dapat mengidentifikasi identitas pemilik barang hilang akan memudahkan proses pengembalian barang.

Aplikasi dalam penelitian ini menerapkan pemanfaatan dari kode QR. Kode QR merupakan sebuah kependekan yang berasal dari "Quick Response" atau respon cepat, mencerminkan tujuan utamanya untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan tanggapan atau respon yang segera. Berbeda dengan kode batang yang hanya mampu menyimpan informasi secara horizontal, kode QR memiliki kemampuan untuk menyimpan informasi baik secara horizontal maupun vertikal. Keunggulan ini memungkinkan kode QR untuk menyimpan lebih banyak data dalam ruang yang lebih kecil, membuatnya lebih efisien dalam mentransfer

informasi[2]. Pada Gambar 1.6. kesadaran dan penggunaan kode QR juga tercatat tinggi, dimana 98% responden mengetahui apa itu kode QR dan 80% menggunakannya secara rutin.



Gambar 1.6. Pie Diagram Pengetahuan Responden Tentang Kode QR

Uraian data responden mengenai penggunaan kode QR yang tinggi terjadi karena implementasi kode QR pada kegiatan sehari - hari sudah cukup banyak. Pada kelompok masyarakat yang merupakan mahasiswa kode QR biasanya digunakan untuk presensi. Pembayaran digital menggunakan Kode QR merupakan kegiatan sehari hari yang dilakukan oleh seluruh kelompok masyarakat. Tingginya tingkat kesadaran dan penggunaan kode QR oleh responden menjadikannya tepat untuk digunakan dalam aplikasi. Menggabungkan teknologi kode QR dan fitur identitas digital dalam aplikasi, peneliti dapat menghadirkan solusi efektif untuk membantu meningkatkan efisiensi pengembalian barang yang hilang, meminimalkan ketidaknyamanan dan meningkatkan rasa kemanusiaan di masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas maka penelitian ini memiliki rumusan masalah, adalah:

Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi menggunakan framework Flutter untuk mengidentifikasi pemilik barang hilang dengan memanfaatkan QR Code sebagai media untuk mempertemukan antara penemu dan pemilik barang hilang?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah yang akan memberikan fokus pada pembangunan sistem dan pembuatan aplikasi solusi inovatif dalam hal pengembalian barang, yaitu:

1. Permasalahan yang diteliti mencakup permasalahan kehilangan dan penemuan barang pribadi.
2. Teknologi yang menjadi alternatif solusi adalah *QR Code*.
3. Aplikasi akan dirancang untuk perangkat Android dan Mobile-Web menggunakan framework flutter.

1.4 Tujuan Penelitian

Peneliti dalam membangun sistem dan aplikasi yang akan di buat dalam penelitian ini memiliki tujuan, yaitu:

1. Menyediakan solusi inovatif yang dapat memudahkan proses pengenalan dan komunikasi antara penemu barang dan pemiliknya.
2. Memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efisiensi dalam proses pengembalian barang yang hilang.
3. Membawa manfaat sosial dengan memudahkan proses pengembalian barang yang dapat meningkatkan nilai-nilai kemanusiaan dan kerjasama dalam masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan pada uraian karya tulis skripsi ini, yaitu:

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti atau pengembang aplikasi berikutnya untuk menjelajahi cara-cara baru dalam memanfaatkan teknologi untuk kepentingan sosial dan kemanusiaan.

2. Membuka pikiran terhadap cara-cara baru dimana teknologi dapat memberikan kontribusi positif dalam kehidupan sehari-hari.
3. Penulis dapat menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari saat kuliah untuk membuat suatu aplikasi yang berguna untuk masyarakat.
4. Penulis dapat menambah wawasan dari penelitian ini dengan studi literasi yang membantu untuk menghadapi masalah saat penelitian berlangsung.

1.6 Sistematika Penulisan

Susunan penulisan dalam penelitian ini dibuat dengan runtut untuk memberikan kemudahan untuk menyelaraskan dan keterkaitan di antara setiap bab dan sub bab yang dimilikinya. Berikut adalah struktur singkat tentang sistematika penulisan pada penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan berupa jurnal, dan buku terkait.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, alat, dan bahan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing, dan juga pembahasan tentang hasil yang sudah dilakukan dalam bab ini.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.