

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini begitu cepat. Hal ini membuat manusia semakin cepat dalam membagi informasi, mencari informasi, dan berkomunikasi. Salah satu perangkat yang mendukung perkembangan ini adalah *smartphone*. Dengan adanya *smartphone* khususnya yang menggunakan sistem operasi Android, proses untuk mendapatkan informasi dan berkomunikasi menjadi lebih mudah dan cepat.

Untuk menyebarkan informasi tentang kehilangan barang pada saat ini masih tergolong sulit, hal ini disebabkan karena kurangnya fasilitas yang tersedia dipublik seperti portal barang hilang ataupun yang lainnya. Akibatnya ada beberapa masalah, terutama untuk seseorang yang kehilangan atau menemukan barang dan benda berharga, yaitu kesulitan memberikan informasi yang terfokuskan untuk kehilangan atau menemukan barang berharga.

Dari permasalahan di atas, penulis ingin membantu orang yang kehilangan dan menemukan barang berharga khususnya di Yogyakarta dengan menggunakan aplikasi mobile android "Hitebar". Aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang dapat digunakan pada *smartphone* berbasis Android. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu terutama untuk seseorang yang kehilangan atau menemukan barang dan benda berharga, sehingga penemu dan pencari dapat saling berhubungan untuk memastikan barang tersebut miliknya atau bukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka diperoleh rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat sebuah aplikasi media informasi hilang temu barang “Hitebar” yang bisa bermanfaat bagi pengguna aplikasi ini?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi ini diimplementasikan ke dalam Bahasa pemrograman java dengan menggunakan Android Studio dan Android SDK sehingga hanya dapat dijalankan pada perangkat mobile phone berbasis Android.
2. Aplikasi ini berjalan pada Android versi 4.1 (Jelly Bean) ke atas.
3. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan dengan koneksi internet atau secara *online*.
4. Untuk sementara, aplikasi ini dikhususkan untuk kehilangan atau menemukan barang berharga di wilayah Yogyakarta.
5. Aplikasi ini masih *prototipe* jadi masih menggunakan server *localhost*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut:

Membangun aplikasi media informasi kehilangan dan penemuan barang berbasis aplikasi Android yang akan membantu pengguna aplikasi untuk memperoleh informasi tentang barang hilang dan atau memberikan informasi penemuan barang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian Skripsi aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis:

- a) Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.
- b) Diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pemrograman aplikasi mobile berbasis Android.

2. Bagi Masyarakat

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat khususnya bagi yang kehilangan ataupun menemukan barang berharga karena dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai barang yang hilang.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi "Hitebar" ini, digunakan beberapa metode untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat, relevan, dan tepat waktu bagi pengguna aplikasi ini. Metode yang digunakan antara lain sebagai berikut:

1.6.1 Metode Kepustakaan

Dalam metode ini seperti mengumpulkan informasi dan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku pustaka yang dapat digunakan menjadi referensi yang berhubungan dengan aplikasi Android serta informasi seputar kehilangan barang sebagai materi utama dalam aplikasi ini. Selain itu juga mempelajari web-web referensi untuk materi yang sama untuk membantu dalam penyajian informasi yang akan ditampilkan.

1.6.2 Metode Analisis

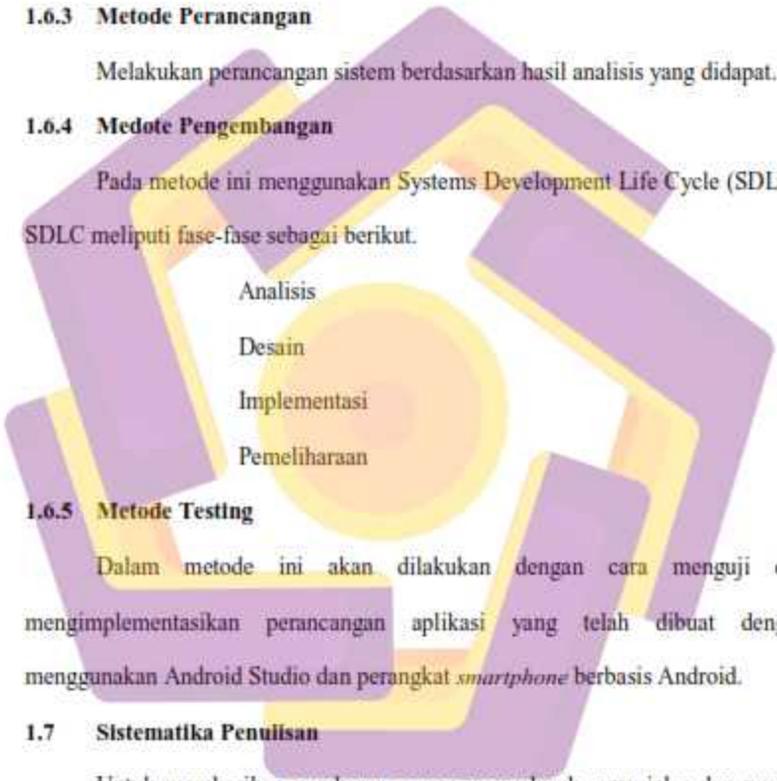
Menganalisa kebutuhan sistem dan mengidentifikasi kebutuhan informasi berdasarkan hasil pengamatan dan metode kepustakaan yang telah dilakukan untuk mengetahui seberapa menguntungkan pengembangan sistem terhadap pengguna.

1.6.3 Metode Perancangan

Melakukan perancangan sistem berdasarkan hasil analisis yang didapat.

1.6.4 Metode Pengembangan

Pada metode ini menggunakan Systems Development Life Cycle (SDLC). SDLC meliputi fase-fase sebagai berikut.



Analisis
Desain
Implementasi
Pemeliharaan

1.6.5 Metode Testing

Dalam metode ini akan dilakukan dengan cara menguji dan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan Android Studio dan perangkat *smartphone* berbasis Android.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh, agar jelas dan mudah dipahami mengenai isi dari Skripsi ini maka penulis akan menguraikan secara singkat tentang ini dari tiap-tiap bab. Berikut sistematika penulisan Skripsi, yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang landasan teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri dari definisi-definisi dan model matematis yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem, perancangan sistem, dan rancangan atarmuka atau interface yang akan digunakan oleh sistem untuk berinteraksi dengan pengguna.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengujian sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

BAB V: PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari permasalahan yang ada, serta saran yang dapat membangun untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.