

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya arisan merupakan kegiatan yang sudah dilakukan masyarakat sejak dahulu, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan mengumpulkan uang atau barang yang nilainya sama secara teratur oleh anggotanya selama periode tertentu yang kemudian ditentukan pemenangnya melalui undian/keluaran. Budaya arisan ini sudah menjadi kegiatan wajib di dalam suatu organisasi tertentu contohnya ibu-ibu PKK, Karang Taruna, Koperasi, bahkan sampai meranah ke keluarga/perorangan yang notabnya bukan sebuah organisasi resmi.

Namun seiring berjalannya kegiatan arisan tersebut, dari waktu ke waktu yang terjadi selalu sama dan tidak pernah terjadi perubahan didalamnya, khususnya alat yang dipakai dalam arisan, selama ini masyarakat masih menggunakan alat yang sederhana yaitu kertas - kertas kecil yang digulung, didalamnya bertuliskan nama - nama anggota dan sebuah alat pengundian/kaleng serta sebuah buku untuk mencatat iuran dari setiap anggotanya. Hal ini dianggap kurang efektif dan efisien di dalam kegiatan tersebut, terlebih dengan pembukuan yang sifatnya manual di era sekarang. Sehingga diperlukan cara untuk membuat kegiatan disamping efektif, selain itu juga menyederhanakan apa yang menjadi kebutuhan dalam kegiatan arisan ini.

Disisi lain, perkembangan teknologi khususnya *smartphone* dengan *Operating Sistem* android yang sudah beragam dan canggih. Disamping itu, hampir semua orang saat ini memiliki *smartphone*, untuk itu penulis ingin menerapkan informasi tersebut kedalam *platform smartphone* berbasis android dengan informasi yang lebih lengkap serta tambahan fitur menarik yang diharapkan pengguna dapat beralih dari sistem yang konvensional ke dalam sistem digital. Sehingga diharapkan aplikasi ini membantu masyarakat dalam kegiatan khususnya arisan.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas, penulis membuat skripsi dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Shake and Win Berbasis Android sebagai Penunjang Kegiatan Arisan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka di dapat sebuah rumusan masalah, yaitu *“bagaimana merancang dan membuat aplikasi shake and win berbasis android sebagai penunjang kegiatan arisan?”*.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan agar terarah dan tidak melebar, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan, maka penulis memberikan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya menggantikan alat pengocok arisan dan pembukuan dari kegiatan arisan.
2. Aplikasi ini hanya mengambil sensor *accelerometer* pada Android.

3. Aplikasi ini berjalan secara *offline*.
4. Aplikasi hanya mencatat data iuran dari peserta yang membayar tidak menyertakan jumlah nominal yang dibayarkan.
5. Nominal iuran ditentukan atas kesepakatan bersama dari kelompok/anggota arisan.
6. Pengundian dan pemenang arisan diperbolehkan hanya bagi peserta yang sudah lunas melakukan pembayaran pada periode tersebut.
7. Pemenang arisan tidak dapat dipindah tangankan kepada orang lain.
8. Software yang digunakan Android Studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah "*Merancang dan Membuat Aplikasi Shake and Win Berbasis Android sebagai Penunjang Kegiatan Arisan*".

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Sebagai pemenuhan tugas skripsi guna memperoleh gelar Sarjana.
- b. Menerapkan ilmu yang telah di pelajari pada jenjang perkuliahan.

1.5.2 Bagi Masyarakat atau *user*

- a. Memberikan kemudahan kepada masyarakat di dalam kegiatan arisan.
- b. Memberikan kesan modern di dalam persaingan teknologi saat ini.

1.6 Metode Penelitian

Langkah-langkah yang diambil dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan terhadap aplikasi – aplikasi android yang menggunakan teknologi dan teknik yang sama untuk mendapatkan referensi penelitian.

2. Studi Pustaka

Mempelajari sumber pustaka yang dapat dijadikan rujukan dari buku atau literatur – literatur yang valid seputar penelitian yang akan dibahas untuk dijadikan pedoman dalam penyusunan laporan.

3. Metode Browsing

Melakukan pengumpulan data berupa rujukan yang bersumber dari internet.

1.6.2 Metode Analisis

Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis sistem adalah sebagai berikut :

1. Analisis Kinerja (Performance)

2. Analisis Informasi (Information)
3. Analisis Ekonomi (Economy)
4. Analisis Kendali (Control)
5. Analisis Efisiensi (Efficiency)
6. Analisis Layanan (Service)

1.6.3 Metode Perancangan Aplikasi

Langkah – langkah dalam Perancangan Aplikasi *Shake and Win* Berbasis Android sebagai Penunjang Kegiatan Arisan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Sistem
2. Desain dan Perancangan
3. Implementasi (Pembuatan Kode Program)
4. Pengujian
5. Pemeliharaan

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun penyajian laporan penelitian terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan berdasarkan pokok – pokok permasalahannya sebagai berikut. Secara garis besar penulisan skripsi ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian awal, isi, dan bagian akhir :

1. Bagian awal

Bagian awal skripsi meliputi judul, abstrak, lembar pengesahan, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Isi skripsi disajikan dalam lima bab dengan beberapa sub bab pada tiap babnya yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal – hal yang dibahas berisikan latar belakang, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dengan dukungan dalam perancangan dan pembuatan sistem informasi Android yang dibuat, menguraikan dasar teori yang dimulai dengan tinjauan pustaka, konsep dan pemaparan mengenai informasi tentang apa itu Arisan, bagaimana proses kegiatannya dan kebutuhan akan pemanfaatan teknologi android untuk menunjang proses kegiatan arisan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal – hal yang berhubungan dengan analisis dari sistem yang meliputi analisis kinerja,

informasi, biaya, kendali, efisiensi serta analisis kebutuhan dan kelayakan sistem. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep dan merancang isi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan kedalam perangkat *smartphone* android, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk membuat ataupun mengembangkan aplikasi berbasis Android.

3. Bagian akhir

Bagian akhir skripsi berisikan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.