

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi terutama smartphone sangat pesat, hal ini dibuktikan dengan terdapatnya beberapa jenis smartphone mulai dari android, ios, windows, blackberry, serta symbian. Dari survei yang dipublikasi oleh <http://id.technisia.com/andorid-opera-dominasi-smartphone-indonesia-2014/> diperoleh data bahwa pengguna smartphone berbasis android di indonesia adalah paling besar dengan persentasi 58% dari pada smartphone lain yaitu ios sebesar 4 %, windows 13 %, balackberry 15 %, dan symbian 10 %.

Kehilangan barang mungkin menjadi hal yang paling tidak disukai oleh semua orang, terlebih apabila barang tersebut adalah barang kesayangan dan mungkin sudah disimpan sejak lama. Apabila sekadar lupa meletakkan ponsel bisa dengan mudah menghubungi nomor ponsel tersebut, tetapi kalau yang hilang adalah kunci rumah atau benda berharga mungkin akan sedikit sulit untuk menemukannya. Belum lagi kalau kehilangan barang seperti dompet, tentunya ada beberapa barang yang penting seperti KTP, SIM, dan lain-lainnya yang tidak mudah dalam proses pembuatannya.

Dan kemudian bagi orang menemukan barang misalnya, mereka akan kebingungan bagaimana caranya untuk mengembalikan barang tersebut apabila tidak disertai dengan alamat lengkap oleh pemilik barang.

Dari latar belakang masalah diatas diperlukan sebuah aplikasi yang bersifat mobile dan dapat memberikan informasi mengenai laporan penemuan

ataupun kehilangan suatu barang. Berdasarkan hasil survei di paragraph pertama yaitu jumlah pengguna android yang lebih banyak dari pengguna smartphone lain maka aplikasi tersebut akan dibuat dengan berbasis android. Maka dari itu dilakukan sebuah penelitian dengan judul Perancangan Aplikasi Mobile Laporan Barang Hilang Berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah Bagaimana membuat aplikasi Laporan Barang Hilang Berbasis Android agar pengguna (masyarakat) dengan mudah dapat menemukan barang hilang ataupun melaporkan penemuan barang serta tidak kebingungan dalam mencari lokasi dari barang baik pihak yang menemukan ataupun yang kehilangan.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibuat pada *platform android* sehingga hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis *android*.
2. Aplikasi bisa dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 4.2 (Jelly Bean).
3. Aplikasi ini hanya memuat informasi foto, deskripsi, alamat, nomor telepon, serta lokasi barang.

4. Aplikasi ini ditujukan untuk pengguna (masyarakat) yang berada di seluruh wilayah provinsi dari Indonesia .
5. Layanan database menggunakan web service sebatas untuk menyimpan data.
6. Penelitian hanya sampai pada tahapan testing, tidak sampai ke tahapan distribusi aplikasi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar kesarjanaan S1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Merancang dan membangun aplikasi Laporan Barang Hilang berbasis android.
3. Untuk mengetahui cara membuat aplikasi android dan menghubungkannya dengan Google Maps, GPS, dan Database.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Memberikan kemudahan bagi pengguna (masyarakat) agar mendapatkan informasi yang cepat dan tepat.
2. Pengguna dapat menemukan barang yang hilang dengan cara yang mudah.

1.6 Metode Penelitian

Penulis melakukan beberapa metode penelitian dan mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang penulis ungkapkan. Adapun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Kepustakaan

Untuk mendukung pemancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain *journal*, *website* atau penelitian sebelumnya yang berkaitan tentang pembuatan laporan barang hilang, metode *User-Generated Content*, serta sistem informasi geografis.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah menggunakan analisis SWOT, kebutuhan baik fungsional maupun non fungsional dan kelayakan sistem.

1.6.3 Metode Pengembangan

Tahapan ini merupakan tahapan pembuatan dan pengembangan aplikasi, sesuai dengan hasil rancangan dan desain aplikasi yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan pendekatan *waterfall*.

1.6.4 Metode Perancangan

Metode perancangan yaitu dengan menggunakan perancangan UML (*Unified Modelling Language*), dan perancangan Basis Data serta *User Interface*.

1.6.5 Metode Testing

Dalam penelitian ini metode pengujian yang digunakan adalah metode *Blackbox Testing* dan *Whitebox Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan agar dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan perancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

