

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan teknologi komputer sekarang ini sangat pesat. Kegunaan teknologi ini sangat dibutuhkan untuk membantu kegiatan manusia, dari hal yang ringan dan sederhana sampai hal yang berat dan kompleks semua tidak terlepas dari peranan teknologi komputer. Didukung oleh berbagai fitur yang semakin canggih dan dukungan berbagai macam aplikasi program yang dapat mempercepat proses pembuatannya, membuat banyak bidang bisa dimanfaatkan oleh kemajuan teknologi komputer ini seperti media publikasi, aplikasi, website, dan para pengguna dengan leluasa adanya media ini akan sangat membantu dalam memperoleh informasi dan bertransaksi dengan model seperti ini para pengguna dimudahkan dengan aplikasi yang dilakukan secara online.

“AyoBerbagi” merupakan suatu Komunitas yang bergerak di bidang sosial non profit. Selalu siap menampung bantuan berupa barang, pakaian, makanan, buku, uang dan ilmu untuk mengajarkan kepada masyarakat apa arti berbagi. Pada saat ini belum adanya media yang mudah untuk menampung informasi secara spesifik atau secara rinci bagi anggota komunitas maupun orang awam yang ingin menyumbangkan barang. Terkadang komunitas tidak bisa selalu menginformasikan setiap harinya di media sosial karena memiliki kesibukan yang lain. Ketika orang ingin memberi donasi saat itu juga dalam bentuk makanan namun tidak pada

jadwal komunitas berbagi nasi, bisa langsung menginformasikan melalui media ini. Pada saat itu juga anggota komunitas tidak bisa melakukan pengambilan barang yang disedekahkan bisa melakukan transaksi dengan jasa *kurir* (relawan) melalui aplikasi yang akan dibuat. Belum adanya media tersebut mengakibatkan kurang efisien waktu dalam menyalurkan donasi.

Adanya aplikasi *AyoBerbagi* secara *online* dapat mempermudah pendistribusian donasi dan menunjang transaksi untuk mempermudah mobilitas para donator dan para anggota komunitas yang ikut berpartisipasi memberikan sumbangsih untuk meningkatkan efektivitas waktu kegiatan yang sudah menjadi kebutuhan harus dipenuhi agar tercapai terhadap sasaran yang sangat membutuhkan. Dengan aplikasi secara online dapat merubah transaksi yang dulunya hanya penginformasian kegiatan di media sosial sekarang dapat melakukan transaksi untuk berbagi kepada semua orang dhuafa yang membutuhkan tanpa harus dengan datang langsung kesuatu lembaga sosial.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang "Analisis Dan Perancangan Aplikasi *AyoBerbagi* Sebagai Media Publikasi Komunitas Sosial" yang diharapkan dapat memberikan solusi yang dibutuhkan kepada para donator dan kepada para anggota komunitas agar mempermudah pendistribusian donasi dan menunjang transaksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi AyoBerbagi dengan sistem platform android dan framework PhoneGap?
2. Bagaimana ketika orang yang ingin memberi sedekah dengan mudah melalui media online?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisis masalah dalam penelitian ini, maka perlu dibuat suatu batasan masalah agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Adapun batasan masalahnya adalah:

1. Sasaran atau orang yang menggunakan adalah masyarakat awam dan para anggota komunitas.
2. Lokasi atau lingkup dari objeknya diwilayah Yogyakarta.
3. Data yang akan diolah meliputi data komunitas, data anggota, data donatur, data donasi dan mengolah data transaksi sedekah.
4. Software yang digunakan pada aplikasi AyoBerbagi ini berupa framework PhoneGap dengan menggunakan bahasa pemograman web, yaitu HTML, CSS, dan JavaScript sebagai bahasa utama.
5. Software pendukung yang digunakan pada aplikasi AyoBerbagi ini yaitu Sublime text, Browser Google Chrome, NodeJS.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun sebuah media publikasi komunitas non profit di Yogyakarta.
2. Mempermudah para donatur dan anggota komunitas agar mempermudah pendistribusian sedekah dan menunjang transaksi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan antara lain adalah:

Manfaat bagi penulis

- a. Dapat menambah serta memperdalam pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya pengetahuan yang berkaitan dengan Perancangan Aplikasi secara *Online* dengan media Internet.
- b. Dapat Memperoleh gambaran nyata tentang Komunitas Non Provit di bidang Sosial di Yogyakarta.
- c. Dapat melakukan penyusunan skripsi pada program S1 Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

Manfaat bagi Ayo Berbagi

- a. Memberikan masukan dan gambaran kepada Komunitas Ayo Berbagi, mengenai aplikasi secara *online*.
- b. Menyatukan dari elemen-elemen komunikasi dan pendistribusian ke dalam media aplikasi dan internet untuk memudahkan distribusi *donasi* di AyoBerbagi.

- c. Memberikan kemudahan dan mengoptimalkan komunikasi dan pendistribusian donasi di AyoBerbagi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain:

1.6.1 Pengumpulan data

a) Wawancara (interview)

Yaitu mengadakan tanya jawab langsung yang berdasarkan pada tujuan penelitian dengan Saudara Dimas Bagus Pratama selaku founder dari Ayo Berbagi untuk memperoleh data yang kongkrit dan lengkap sebagai bahan analisa dan penelitian.

b) Pengamatan langsung (Observasi)

Penelitian yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui gambaran-gambaran yang jelas tentang permasalahan yang diteliti.

c) Metode Kearsipan

Metode ini meneliti data-data yang diperoleh dari arsip-arsip dari objek penelitian dan dengan membaca buku-buku, majalah-majalah dan literatur lain-lainnya untuk mendapatkan dasar-dasar teoritis tentang masalah pembuatan aplikasi.

1.6.2 Analists

Mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan- perbaikannya.

1.6.3 Perancangan

Tahap ini merupakan menggambarkan bagaimana aplikasi dibentuk. Pada tahap ini dihasilkan rancangan komponen-komponen pengembangan aplikasi secara online dan dihasilkan beberapa diagram alur dari sistem dengan menggunakan ERD dan UML untuk perancangan database nya.

1.6.4 Penulisan program atau pengkodean

Menerjemahkan hasil proses perancangan menjadi sebuah bentuk program komputer yang dimengerti oleh mesin komputer.

1.6.5 Implementasi

Merupakan tahap meletakkan sistem agar siap dioperasikan. Tahapan ini meliputi pengetesan program dan pengetesan sistem secara keseluruhan.

1.6.6 Pemeliharaan

Merupakan proses pemeliharaan keseluruhan sistem, jika dirasa sistem ini tidak bisa digunakan atau ada masalah maka perlu dilakukan perbaikan- perbaikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam beberapa bab, yaitu :

BAB I Pendahuluan

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

BAB II Landasan Teori

Bab ini menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan aplikasi antara lain konsep dasar sistem, konsep dasar informasi dan software yang digunakan.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan menguraikan tentang analisis dan perancangan aplikasi secara umum serta segala kelebihan dan kekurangan dari keseluruhan rancangan aplikasi yang ada.

BAB IV Implementasi Dan Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang hal-hal yang sudah dicapai dalam bagian-bagian sebelumnya, proses pengujian program dan hasil implementasi dari aplikasi yang sudah dibuat.

BAB V Penutup

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari rumusan masalah yang terdapat pada Bab 1, berupa saran-saran yang ditunjukkan terutama kepada pihak komunitas sebagai tempat penelitian.

