

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Sektor informasi memegang peranan penting bagi masyarakat umum dalam kehidupan sehari-hari. Informasi merupakan suatu pengetahuan yang harus diketahui oleh masyarakat umum, guna menambah dan memperluas wawasan pengetahuan. Sejalan dengan perkembangan teknologi, informasi sering memanfaatkan salah satu kecanggihan teknologi, yaitu teknologi *smartphone* yang berbasis *android* untuk menampilkan informasi yang menarik, efisien dan berguna bagi masyarakat umum. perkembangan *Smartphone* yang berbasis *android* semakin pesat dengan sangat menakjubkan, hal ini terbukti karena saat ini hampir semua vendor-vendor *smartphone* sudah memproduksi *smartphone* berbasis *android*. Tidak hanya digunakan untuk sekedar hiburan, untuk sarana belajar dan lain-lain, dengan menggunakan aplikasi *android* ini kita dapat menyampaikan dan menyebarkan informasi dengan cara baru, lebih mudah dan efisien.

Pengaduan masyarakat merupakan suatu bentuk partisipasi untuk ikut berperan dalam membangun lingkungannya serta sebagai bentuk pengawasan terhadap kinerja instansi pemerintahan. Laporan maupun aspirasi masyarakat dapat dipergunakan sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi kebijakan dan peraturan yang telah dibuat atau peraturan yang telah dilaksanakan dan untuk mengetahui masalah yang ada didalam masyarakat secara efektif, cepat dan up to date serta dapat langsung memberikan solusi dan jalan keluarnya (Wahyu &

Widayat, 2013). Dan ini juga berlaku dalam ruang lingkung yang lebih sempit yaitu kampus untuk meningkat pelayan dari kampus tersebut. Kehilangan barang merupakan sesuatu kejadian yang membuat seseorang cemas dan panik saat kehilangan barang berharga disebabkan oleh keteledoran diri sendiri. Kejadian seperti ini sering kali membingungkan seseorang dalam menemukan kembali barang hilang tersebut.

Kasus kehilangan barang dan temuan barang banyak terjadi di lingkungan STIKOM DB JAMBI. Biasanya seseorang yang menemukan barang hilang, hanya membawa barang tersebut ke *Front Office* atau *Security*. Tidak adanya pengelolaan informasi mengenai barang yang hilang, membuat masyarakat yang ada dilingkungan STIKOM DB JAMBI sulit melacak keberadaannya. Saat ini, orang yang mengalami kehilangan barang-barang berharga hanya mengandalkan informasi yang ada pada *Front Office* dan *Security*. Mungkin dengan cara-cara tersebut dapat menyelesaikan masalah kehilangan barang hilang atau barang temuan, akan tetapi masih kurang efektif karena belum adanya wadah tersendiri untuk mengelola informasi kehilangan barang dan barang temuan.

Dari hasil survei yang dilakukan penulis pada tanggal 15 – 22 Juli 2019 dengan menggunakan metode kuesioner terdapat 54 responden mahasiswa STIKOM DB JAMBI, sebanyak 70,4% responden pernah mengalami kehilangan barang miliknya, dari 70,4% responden tersebut sebanyak 83,3% akan melaporkannya, dari 83,3% responden tersebut sebanyak 70,4% akan melaporkan ke *Front Office*, 13% ke PUKET III, dan lainnya melapor ke *security*, kantin dan lain sebagainya. Sedangkan untuk kasus menemukan barang terdapat sebanyak

77,8% responden pernah menemukan barang yang bukan miliknya, dari 77,8% responden tersebut sebanyak 88,9% akan mengembalikannya, dari 88,9% responden tersebut sebanyak 70,4% akan melapor *Front Office*, 11,1% ke PUKET III, dan lainnya melapor ke *security*, kantin dan lain sebagainya. Dari hasil survei diatas, terdapat sebanyak 88,9% responden menyetujui untuk dibangun sebuah aplikasi Sistem Informasi Barang Hilang di STIKOM DB JAMBI.

Berdasarkan Latar belakang tersebut kemudian penulis bermaksud mengajukan penelitian yang berjudul “**Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Barang Hilang Berbasis *Android* Pada Stikom Dinamika Bangsa Jambi**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah Bagaimana merancang sebuah aplikasi bersifat mobile dengan menggunakan sistem operasi *android* sehingga dapat menampung laporan kehilangan dan menemukan barang untuk STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI ?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk mencapai suatu tujuan agar tidak menyimpang dari topik permasalahan dan meluasnya masalah yang diteliti, maka diperlukan batasan-batasan terhadap sistem yang akan diteliti.

Adapun batasan masalah yang dibahas hanya sebatas pada:

1. Aplikasi menggunakan sistem operasi berbasis android.
2. Aplikasi ini hanya berjalan di Sistem Operasi *Android* 4.1 keatas.

3. Aplikasi ini belum ada verifikasi NIM untuk mahasiswa STIKOM DB JAMBI.
4. Metode yang digunakan adalah *waterfall*.
5. Pemodelan sistemnya menggunakan *use case diagram* dan *activity diagram*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi sistem informasi kehilangan barang yang dapat di informasikan melalui *smartphone*.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi sistem informasi kehilangan barang di STIKOM Dinamika Bangsa JAMBI.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna dalam melaporkan dan menemukan barangnya.
2. Diharapkan aplikasi ini dapat membantu pihak STIKOM DB Jambi dalam mendokumentasikan barang yang hilang.
3. Diharapkan penelitian ini dapat dijalankan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama bagi mahasiswa STIKOM DB Jambi yang ingin mengadakan penelitian yang relevan.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memudahkan dalam pemahaman isi laporan kerja praktek ini adapun sistematika penulisan ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari permasalahan yang akan dibahas. Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang teori dan konsep yang mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan, bersumber dari berbagai buku, artikel dan jurnal penelitian sejenis. Seperti pengertian Perancangan, Aplikasi, Uml, Internet, Andorid, dan sebagainya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian Bab ini membahas tentang kerangka kerja penelitian, metode pengembangan sistem dan alat bantu pembuatan program.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menguraikan hasil penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dari penelitian, dan menjelaskan tentang keterkaitan antara faktor-faktor dari data lapangan yang diperoleh dan membahas masalah masalah yang diajukan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibuat menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap fungsi-fungsi aplikasi dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran yang terkait dengan pemanfaatan hasil penelitian dan pengembangan kearah yang lebih baik lagi.