

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Dewasa ini, manusia sudah sangat dekat dengan *smartphone*. Keseharian manusia baik dalam sosialisasi dan bahkan sampai pekerjaan semua menggunakan *smartphone* canggih khususnya yang menggunakan sistem operasi *Android*. Perubahan beralihnya keseharian pengguna yang sebelumnya hanya sebatas telepon dan pesan singkat, *e-mail* atau browsing menjadi pengguna *gadget* untuk menunjang kegiatan sehari – hari misalnya gaya hidup, hiburan dan kegiatan lainnya bahkan sampai berbagi informasi melalui media sosial seperti *Twitter*, *Facebook*, *Line*, *WhatsApp*, dan berbagai sosial media yang bertebaran di toko aplikasi.

Dengan adanya sosial media, banyak informasi yang bisa didapatkan melalui status atau *post* dari akun – akun pengguna sosial media tersebut. Bahkan ada beberapa akun yang sengaja memberikan informasi tentang kejadian atau perkara yang terjadi di daerah tertentu bahkan sampai informasi kemacetan, operasi kepolisian, dan kasus kehilangan barang. Terbatasnya informasi yang didapat dan tidak terfokusnya pencarian tentang berita kehilangan barang maupun berita penemuan barang sehingga pencarian tidak efisien dan tidak maksimal.

Hal ini terjadi juga pada masyarakat Cobleng tepatnya di daerah Sekeloa. Dimana masyarakat melakukan pengaduan di polsek Cobleng. Polsek cobleng yang beralamat di Jalan Sangkuriang, Dago, Cobleng berfungsi sebagai badan pelayanan masyarakat mengenai pengaduan kehilangan. Namun pada pelaksanaanya,

pengaduan kehilangan menjadi kurang maksimal dikarenakan banyaknya jumlah pengaduan yang masuk, sehingga untuk pencatatannya dibutuhkan suatu sistem yang mampu mendukung pendataan secara mudah dan praktis baik oleh pihak kepolisian maupun masyarakat. Maka dibutuhkan suatu aplikasi yang membuat pengaduan kehilangan. Contoh aplikasi yang pernah dibuat adalah aplikasi pencarian orang hilang dengan jurnal penelitian berjudul “Mobile phone application for reporting and tracking missing persons in Kenya” yang ditulis oleh Elizabeth Wayua Mutisya (2017), [1] dan jurnal penelitian berjudul “Sistem Pencarian Dan Pengumuman Barang Hilang Berbasis Android.” Yang ditulis oleh Yeldi latif (2016). [2] akan tetapi aplikasi itu hanya memberikan sebatas informasi saja tanpa adanya layanan untuk melakukan pengaduan kepada pihak yang menangani kasus tersebut.

Oleh karena itu peneliti akan membuat aplikasi berdasarkan permasalahan yang terjadi di masyarakat serta kepolisian coblong. Dengan melihat contoh aplikasi sebelumnya yang belum mempunyai aplikasi media social dan tracking berbasis mobile. Maka, aplikasi ini akan dibuat dengan judul “Implementasi layanan pengaduan dan kehilangan barang melalui aplikasi L & F”.

## **1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Identifikasi masalah merupakan langkah yang penting dalam penyusunan sebuah penelitian. Karena penelitian yang baik tergantung dari kualitas identifikasi masalah yang diambil. Dan rumusan masalah adalah inti dari sebuah penelitian.

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Dalam penelitian ini penulis mencoba mengidentifikasi masalah yang diantaranya yaitu :

1. Informasi mengenai barang yang hilang dan penemuan barang sulit untuk didapat karena tidak adanya media khusus yang menangani hal tersebut.
2. Informasi tentang kehilangan dan penemuan barang yang didapat kurang akurat dan tidak terkini.
3. Tidak adanya informasi tindak lanjut dari setiap pengaduan yang terjadi khususnya pengaduan kehilangan.
4. Tidak adanya wadah atau forum untuk masyarakat untuk menginformasikan barang yang hilang melalui media sosial.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis juga merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan :

1. Bagaimana proses pengaduan kehilangan barang yang terjadi antara pihak masyarakat dan kepolisian coblong.
2. Bagaimana membuat aplikasi L&F yang dibuat di masyarakat dan kepolisian Coblong
3. Bagaimana pengujian aplikasi L&F yang dibuat di masyarakat dan kepolisian coblong.

4. Bagaimana implementasi aplikasi L&F yang dibuat di masyarakat dan kepolisian coblong.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian ini yaitu :

### **1.2.1. Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini yaitu adalah untuk membuat sebuah aplikasi berbasis android untuk membantu dalam pencarian barang yang hilang dengan menggunakan media internet sebagai alat bantu yang bekerja kurang lebih seperti sosial media sehingga orang yang kehilangan barang dapat memberikan informasi tentang barang yang hilang dan orang yang menemukan barang dapat mengembalikan barang ke pemilik barang tersebut serta untuk membuat layanan pengaduan beserta *tracking* berkas pengaduan tersebut dengan menggunakan media *smartphone*. Informasi mengenai barang hilang dan barang ketemu ini dapat dilihat di aplikasi ini sehingga proses pencarian dan pengembalian barang akan sangat mudah dan efisien serta proses pengaduan dapat dilakukan secara langsung dari mana saja dan kapan saja sehingga tidak memakan waktu banyak dan tidak melelahkan. Selain itu, pengguna juga dapat mendapatkan informasi status mengenai pengaduan yang dia berikan.

### **1.2.2. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengaduan kehilangan barang yang terjadi antara pihak masyarakat dan kepolisian Cobleng.
2. Untuk membuat aplikasi L&F yang nantinya akan digunakan oleh masyarakat dan kepolisian sektor Cobleng.
3. Untuk menguji aplikasi L&F apakah dapat memberikan solusi dari permasalahan yang ada.
4. Untuk mengimplementasikan aplikasi L&F yang sudah dibuat dan sudah teruji untuk selanjutnya dipakai oleh masyarakat kepolisian sector Cobleng

### **1.3. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian terdiri dari kegunaan praktis dan akademis, yang dijabarkan dari tujuan penelitian.

#### **1.3.1. Kegunaan praktis**

Kegunaan praktis merupakan kegunaan aplikasi bagi pengguna khususnya pengguna yang melaporkan kehilangan barang dan bagi pengguna yang ingin melaporkan penemuan barang atau memberikan informasi mengenai suatu barang.

##### **1. Bagi masyarakat**

Sebagai alat bantu untuk melaporkan barang yang hilang dengan harapan dapat memperoleh informasi tentang barang tersebut dan dapat menemukan barang yang hilang tersebut.

##### **2. Bagi kepolisian**

Sebagai media pelayanan untuk kasus kehilangan yang terjadi di rayon polsek Cobleng

### **1.3.2. Kegunaan Akademis**

#### 1. Pengembang Ilmu

Kegunaan penelitian ini dalam pengembangan ilmu adalah bahwa dengan adanya kemajuan teknologi informasi kita dapat membuat inovasi baru untuk meringankan dan membantu manusia dalam menghadapi suatu persoalan.

#### 2. Bagi penulis.

Kegunaan penelitian ini bagi penulis adalah sebagai wadah untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan penulis khususnya di dalam bidang teknologi informasi. Serta penelitian ini juga berguna sebagai bentuk pencapaian penulis selama menempuh Pendidikan di bidang IT.

#### 3. Bagi orang lain.

Penelitian ini juga berguna untuk orang lain sebagai bahan referensi atau inspirasi bagi mereka untuk melakukan sebuah penelitian atau mengerjakan suatu pekerjaan yang berhubungan dengan penelitian ini.

#### **1.4. Batasan Masalah**

Dikarenakan begitu luasnya ruang lingkup pada penelitian ini, maka penulis membatasi permasalahan pada :

1. Aplikasi ini dibuat sebagai alat bantu dalam pengumpulan informasi mengenai barang yang hilang serta pengaduan kasus kehilangan dan *tracking* berkas pengaduan saja.
2. Penelitian ini tidak meliputi tentang bagaimana investigasi tentang barang yang hilang.
3. Dalam proses pencarian informasi pihak kepolisian tidak harus berpartisipasi.
4. Pihak kepolisian bisa saja ikut berpartisipasi atas permintaan pengguna yang bersangkutan.
5. Aplikasi ini hanya dibuat di satu platform saja yaitu Android.
6. Layanan pengaduan hanya bisa digunakan oleh masyarakat yang bertempat tinggal atau berdomisili di area rayon Polsek Cobleng

#### **1.5. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penulis melakukan penelitian ini dengan cara mengumpulkan informasi di lapangan dengan menggunakan berbagai metode seperti wawancara pada warga, dan melakukan observasi terutama di media internet dan sosial media.





4.	Pembuatan <i>prototype</i> tahap I																				
5.	Pembuatan <i>prototype</i> tahap II																				
6.	Pembuatan <i>prototype</i> tahap III																				
7.	Pengujian Aplikasi																				
8.	Implementasi																				

## 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori – teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan atau perancangan system.

### 3. BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan dan penjelasan sejarah singkat suatu perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, tugas dan fungsi, deskripsi tugas, metode penelitian, desain penelitian dan jenis pengumpulan data primer dan sekunder, metode pendekatan dan metode pengembangan sistem, alat bantu analisis dan perancangan, serta evaluasi sistem yang berjalan.

#### **4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas langkah – langkah pembuatan aplikasi dimulai dari perancangan aplikasi, perancangan tampilan, pengujian, dan implementasi.

#### **5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang dapat penulis berikan agar permasalahan yang dihadapi dapat terselesaikan dengan baik.