

ABSTRAK

Judul : Rancang Bangun Aplikasi *Lost and Found* Menggunakan Metode *Crowdsourcing* Berbasis Android

Nama : Anggito Permana Aldy

Program Studi : Teknik Informatika

Dalam era globalisasi sekarang ini, teknologi informasi melaju dengan cepatnya. Hal ini tidak terlepas dari aktivitas kita yang kerap kali untuk menunjang teknologi itu sendiri yang mampu mengatasi segala urusan lebih cepat, mudah dan menghemat waktu. Pada contoh masalah yang dihadapi kali ini dengan perkembangan teknologi informasi akan lebih cepat dan akurat dengan berkembangnya teknologi dalam informasi. Kasus seperti ini metode *Crowdsourcing* sangat bermanfaat karena dapat memberikan pemberitahuan pada penggunaanya dengan memasukkan informasi kehilangan barang menggunakan aplikasi android tersebut. Merancang aplikasi *lost and found* ini menggunakan metode *prototype* yang merupakan metode pengembangan perangkat lunak. *Fishbone* adalah salah satu metode untuk menganalisa penyebab dari sebuah masalah. Metode *fishbone* mendapatkan ide-ide yang dapat memberikan solusi untuk pemecahan suatu masalah. Dalam permasalahan kali ini banyak masyarakat yang kehilangan barang dan sulit untuk menemukan barangnya begitupun dengan penemu barang tersebut, penemu barang akan kesulitan menemukan informasi tentang barang yang ditemunya. Oleh karena itu dengan opsi lain yang berguna untuk membantu masyarakat dalam kasus kehilangan dan penemuan barang dengan rancang bangun yang mana nantinya sistem ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pelayanan dan juga memudahkan masyarakat.

Kata kunci : Aplikasi, Fishbone, Lost and Found, Crowdsourcing, Prototype