

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman, teknologi semakin berkembang pesat hal ini dapat dilihat dari berbagai kecanggihan teknologi dimasa sekarang. Informasi penemuan barang hilang sangat membantu bagi kehidupan masyarakat sekarang karna dengan adanya informasi ini dapat memudahkan penemuan barang, kehilangan barang merupakan pengalaman yang pernah dialami oleh setiap individu selama rentang kehidupannya. Saat kehilangan barang sebagian besar orang kebingungan untuk mencari barang yang telah hilang. Begitu pula saat orang-orang menemukan barang sering kebingungan untuk mengembalikan barang tersebut.

Seiring dengan perkembangan teknologi pencarian informasi akan lebih cepat dan akurat dengan berkembangnya teknologi dalam informasi. Dalam kasus seperti ini metode *Crowdsourcing* sangat bermanfaat karena dapat memberikan pemberitahuan pada penggunanya dengan memasukan informasi kehilangan barang menggunakan aplikasi android tersebut. Hasil dari penelitian ini dapat membantu menemukan barang hilang setiap orang dengan menggabungkan fitur notifikasi, kontak personal dan informasi barang.

Dari permasalahan yang ada, saat ini penelitian bertujuan untuk mempermudah mencari barang hilang dan temuan begitu pula untuk mengantisipasi pengakuan dari barang temuan. Dalam penulisan ini menggunakan data sekunder yang dimana data tersebut diambil dari penelitian secara langsung. Dengan menggunakan aplikasi ini pun sangatlah mudah karna pengguna hanya perlu membuka aplikasi yang bernama “CariYuk” di *playstore* lalu memulai pencarian barang hilang yang dilengkapi untuk mengisi data diri beserta kontak personal yang tentunya data pengguna tidak bisa disebar luaskan sehingga dapat memudahkan penemu barang tersebut untuk menghubunginya.

Mengingat begitu pentingnya informasi kehilangan ini maka diperlukan sebuah aplikasi untuk memberikan alternatif lain yang memanfaatkan teknologi modern di jaman sekarang menggunakan metode *Crowdsourcing*. Dengan membuat Tugas Akhir yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi *Lost And Found* Menggunakan Metode *Crowdsourcing* Berbasis Android”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang harus dibahas pada latar belakang ini adalah :

1. Bagaimana membuat aplikasi tersebut dengan menggunakan metode *crowdsourcing* ?
2. Bagaimana cara melihat notifikasi penemuan barang ?
3. Bagaimana hasil pengujian dengan menggunakan aplikasi android ?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Menganalisis sistem yang berjalan saat ini yaitu pencarian barang dengan dibantu masyarakat sekitar.
2. Merancang aplikasi *lost and found* dengan menggunakan UML.
3. Membuat aplikasi *lost and found* dengan bahasa pemrograman *java* database menggunakan *mysql* dengan metode *crowdsourcing*.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah setiap orang menemukan barang yang hilang.
2. Menyediakan fitur keamanan data pengguna dan penyimpanan.
3. Mempermudah setiap pengguna agar lebih memahami aplikasi tersebut.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Tingkat kehilangan dapat menurun.
2. Memudahkan masyarakat dalam menemukan barang mereka yang hilang.
3. Menambahkan layanan informasi untuk kebutuhan manusia.

1.6. Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penulisan yang disusun dalam laporan ini :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, kerangka berfikir, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori pendukung dari segi konsep mengenai analisa dan perancangan yang akan dibuat serta teori pendukung lainnya.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang metode yang digunakan untuk mendapatkan data sebagai objek penulisan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dari pengembangan dan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan yang ada dalam penelitian sebagai alternative lain untuk pembaca memberikan saran sebagai masukan.