

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berjalan sangat pesat. Hampir sebagian besar kegiatan manusia menggunakan teknologi. Pencarian lokasi merupakan salah satu kebutuhan utama bagi pengguna teknologi, dimana dalam proses pencarian lokasi tersebut pengguna sering kali menginginkan informasi yang akurat serta pencarian lokasi yang didapat dengan cepat. Pencarian lokasi ini memiliki banyak fungsi dan kegunaan, bahkan pada jaman sekarang ini pencarian lokasi sangatlah penting seperti halnya mencari lokasi panti asuhan yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Daerah Istimewa Yogyakarta atau biasa disebut dengan DIY merupakan salah satu kota yang memiliki masalah sosial yang cukup tinggi. Dapat menyebabkan dampak terhadap anak-anak yang menjadi korban dari masalah sosial tersebut. Karena banyaknya anak-anak yang berlatar belakang kurang sempurna dari segi keluarga dibentuklah panti asuhan untuk membina dan mendidik anak-anak agar mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Panti asuhan adalah suatu lembaga yang bergerak pada bidang sosial yang bertujuan untuk membantu anak-anak yang tidak memiliki orang tua dan anak-anak yang terlantar.

Dinas sosial Provinsi DIY pada tahun 2015 mencatat bahwa jumlah fasilitas sosial panti asuhan sebanyak 70 unit. Panti asuhan tersebut dihuni oleh anak asuh sebanyak 3.101 orang (Badan Pusat Statistik Daerah Istimewa Yogyakarta). Banyaknya jumlah panti asuhan membuat kesejahteraan panti asuhan di DIY menjadi tidak merata. Kondisi ini membuat banyaknya perbedaan antara panti asuhan satu dengan panti asuhan yang lain. Ada panti asuhan yang memiliki donatur tetap sehingga panti asuhan tersebut serba berkecukupan adapula panti asuhan yang tidak memiliki donatur tetap sehingga membuat panti asuhan tersebut serba kekurangan.

Saat ini banyak berdiri suatu komunitas yang peduli dengan sesama dan memiliki tujuan utama yaitu berkunjung ke panti asuhan. Namun karena informasi yang didapatkan mengenai panti asuhan kurang cukup, sehingga membuat komunitas atau orang perorangan kurang mengetahui letak, jarak dan informasi mengenai panti asuhan yang akan dikunjungi. Komunitas atau orang perseorangan biasa disebut dengan donatur (Febiantoro, et al., 2014).

Aplikasi ini dibuat agar para donatur yang ingin berkunjung dapat dengan mudah menemukan lokasi panti asuhan yang akan dikunjungi. Berawal dari masalah tersebut maka penulis akan membuat aplikasi berbasis mobile dengan sistem operasi android bernama BERBAGI. Aplikasi ini akan menyediakan informasi mengenai profil panti asuhan, letak panti asuhan, informasi tentang permintaan kebutuhan dari panti asuhan kepada donatur, dan informasi-informasi lain yang berkaitan dengan panti asuhan. Dengan demikian aplikasi diharapkan aplikasi ini

dapat menjadi referensi bagi para donatur untuk mencari informasi mengenai panti asuhan, fasilitas yang ada guna menyalurkan kepedulian bantuan untuk panti asuhan, dan informasi-informasi lain yang berhubungan dengan panti asuhan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana cara membangun aplikasi penghubung donatur dan panti asuhan berbasis lokasi?

1.3. Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembangunan layanan berbasis lokasi ini berjalan pada perangkat ponsel yang menggunakan sistem operasi Android versi 5.0.
2. Informasi yang diberikan baru sebatas informasi lokasi panti asuhan di Yogyakarta.
3. Data-data yang digunakan merupakan data-data terkait dengan proses pencarian lokasi panti asuhan di kota Yogyakarta, serta koordinat lokasi yang diambil dari pengguna yang telah terkoneksi menggunakan GPS, dan Internet.
4. Peta yang digunakan untuk menampilkan lokasi panti asuhan adalah *Google Maps*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan aplikasi ini adalah membangun aplikasi penghubung donatur dan panti asuhan di Yogyakarta berbasis lokasi.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Metode Studi Pustaka

Metode penelitian kepustakaan digunakan untuk mencari literatur atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak atau aplikasi yang akan dikembangkan dan untuk membantu mempertegas teori-teori yang ada, serta memperoleh data yang sesungguhnya. Literatur dapat berupa jurnal atau aplikasi yang dikembangkan dalam hal ini adalah tentang aplikasi ini.

b. Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengetahui proses bisnis pada perangkat lunak atau aplikasi yang berkaitan. Analisis ini diperlukan untuk memahami cara penerapan proses bisnis tersebut agar dapat mengetahui kelemahan dan kelebihan dari perangkat lunak atau aplikasi yang berkaitan agar dapat dikembangkan lebih baik.

c. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Analisis, yaitu menganalisa kebutuhan dari aplikasi yang akan dibangun. Hasil analisis berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

1. Perancangan, yaitu untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, antarmuka, data, dan procedural. Hasil perancangan berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
2. Pembuatan Program, yaitu proses penerjemahan dari desain yang telah dibuat ke bahasa pemrograman.
3. Pengujian, yaitu proses pengujian fungsionalitas perangkat lunak. Hasil uji akan didokumentasikan

dalam dokumen Perencanaan, Deskripsi, dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian yang akan dibahas, dan penjelasan mengenai perbandingan antara penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB III : Landasan Teori

Berisi penjelasan mengenai dasar teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB IV : Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis permasalahan yang akan diatasi serta membahas mengenai perancangan perangkat lunak yang dibuat.

BAB V : Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak

Bab ini berisi penjelasan meliputi implementasi perangkat lunak yang dibuat dan pengujian terhadap perangkat lunak yang dibuat.

BAB VI : Kesimpulan dan saran

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan secara keseluruhan beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

