

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Di era yang sudah semakin maju ini, teknologi berkembang dengan pesatnya, mulai dari teknologi informasi komunikasi, dan teknologi lainnya. Berkat perkembangan teknologi itu sekarang kita sebagai masyarakat dapat cepat mendapat informasi tentang apa pun, dari mulai informasi berita terkini, informasi harga barang, ataupun informasi yang lainnya. Dan semua informasi itu sangat berguna bagi masyarakat sekarang ini untuk mengetahui keadaan terkini saat ini disekitar mereka. Tetapi tidak semua informasi dapat tersampaikan kepada orang yang seharusnya menerima informasi tersebut. Seperti contohnya informasi tentang kehilangan barang atau dokumen.

Mungkin kita sebagai masyarakat ataupun sebagai orang biasa pernah kehilangan sebuah barang ataupun menemukan sebuah dokumen yang bukan milik mereka. Dan biasanya mereka yang kehilangan barang akan membuat sebuah pengumuman atau pengaduan tentang kehilangan barang yang mana pengumuman itu biasa di tempatkan di media sosial atau ditempel di tempat yang tidak semestinya. Dan mereka yang menemukan barang seseorang akan bingung bagaimana cara untuk mengembalikan barang atau dokumen kepada pemiliknya. Untuk itu dibutuhkan sebuah wadah untuk dapat menampung penemuan barang dan membagikan informasi tentang penemuan barang yang hilang tersebut.

Di Jepara sendiri cukup banyak terjadi kasus kehilangan barang, dari data yang saya peroleh dari Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Polres Jepara, pada tahun 2018 ada sebanyak 1402 laporan kehilangan barang yang dilaporkan ke bagian SPKT Polres Jepara, dan pada Januari 2019 sampai dengan 24 Oktober 2019, sudah ada 1059 laporan kehilangan yang masuk ke Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Polres Jepara, Untuk rincian barang apa saja yang telah dilaporkan sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Data Kehilangan di Jepara Tahun 2018

KATEGORI				JUMLAH KESELURUHAN	
DOKUMEN		KENDARAAN			
Jenis	Jumlah Laporan	Jenis	Jumlah Laporan		
ATM	282	Montor	10	Kategori Dokumen	1384
KTP	286	Mobil	0	Kategori Kendaraan	10
SIM	246				
STNK	315				
KARTU BPJS	146				
Lain-lain (Ijazah,Sertifikat Tanah, Buku Nikah, dll)	117				
Total	1392		10		1402

Tabel 1. 2 Data Kehilangan di Jepara Januari 2019, sampai 24 Oktober 2019

KATEGORI				JUMLAH KESELURUHAN	
DOKUMEN		KENDARAAN			
Jenis	Jumlah Laporan	Jenis	Jumlah Laporan		
ATM	190	Montor	2	Kategori Dokumen	1057
KTP	194	Mobil	0	Kategori Kendaraan	2
SIM	242				
STNK	152				
KARTU BPJS	159				
Lain-lain (Ijazah,Sertifikat Tanah, Buku Nikah, dll)	120				
Total	1057		2		1059

Laporan kehilangan yang telah di terima oleh SPKT, barang yang sering dilaporkan adalah surat surat penting seperti STNK, ATM, SIM, KTP, Sertifikat Tanah, dll, dan setiap hari biasanya ada 5-10 laporan barang hilang yang dilaporkan ke SPKT.

Selain melapor ke bagian SPKT, biasanya mereka yang kehilangan barang juga mencari dimedia sosial dan membuat postingan pengumuman terkait penemuan barang ,Walaupun cara itu kadang berhasil, tetapi tetap kurang efektif, karena sejatinya media sosial digunakan untuk saling berkomunikasi satu orang dengan orang lain dan juga melakukan kegiatan sosial media lainnya, dan seharusnya media sosial tidak diperuntukan untuk mencari atau membuat pengumuman terkait barang hilang, tetapi hal itu tetap dilakukan, mengingat belum adanya wadah tersendiri untuk menampung laporan terkait penemuan barang dan tempat untuk mencari barang yang hilang. Dengan teknologi yang sudah berkembang dengan pesat saat ini, diharapkan dapat terwujudnya sebuah wadah berupa aplikasi atau sebuah sistem yang dapat menampung dan menjadi wadah untuk masyarakat jepara yang menemukan barang dan yang sedang kehilangan barang mereka. [1]

Dalam penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Agus Wantoro (2018) yang berjudul Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang. Dalam penelitian itu menjelaskan bahwa menggunakan iklan di beberapa media sosial belum dirasa cukup efisien dalam pencarian barang yang hilang. Dan dengan kemajuan teknologi informasi diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media informasi pencarian barang hilang. [2]

Dari uraian yang ada diatas, maka peneliti mencoba untuk membuat wadah tersebut, dan mengangkat Tema “Aplikasi Informasi Penemuan dan Pengumuman Barang Hilang Di Jepara Berbasis Android”, yang bertujuan untuk memudahkan dalam menginformasikan penemuan sebuah barang dan memudahkan untuk mencari informasi terkait penemuan barang yang

ditemukan oleh seseorang. Walaupun aplikasi ini dibuat untuk masyarakat di wilayah Jepara, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat digunakan untuk masyarakat di luar jepara yang kehilangan barang maupun menemukan barang di luar wilayah jepara.

## 1.2. Batasan Masalah

Untuk batasan masalah yang penulis terapkan untuk penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan penelitian ini hanya dilakukan untuk memberi informasi bantuan kepada orang yang kehilangan barang dan kepada orang yang menemukan barang.
2. Hanya dapat digunakan untuk mencari informasi barang yang telah ditemukan oleh orang ditempat umum, dan tidak diperuntukan untuk mencari orang hilang.
3. Aplikasi ini diutamakan untuk masyarakat Jepara dalam mencari informasi dan membuat pengumuman terkait barang hilang.
4. Aplikasi ini khusus untuk mencari informasi tentang penemuan barang di wilayah Jepara
5. Dalam pembuatan aplikasi nantinya, akan menggunakan *Flutter* sebagai *Framework* dan *Dart* sebagai bahasa pemrogramannya.

## 1.3. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang yang ada diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil antara lain :

1. Belum adanya wadah untuk mencari informasi terkait penemuan barang bagi orang yang sedang kehilangan barang.
2. Dan menginformasikan atau mengumumkan penemuan barang yang ditemukan di jalan atau ditempat umum.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Untuk tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Supaya orang yang kehilangan dapat segera mendapat informasi tentang barang hilang.
2. Memudahkan orang yang menemukan barang untuk membuat informasi pengumuman penemuan barang.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

##### 1. Bagi Peneliti

- a. Dapat sebagai penerapan ilmu yang didapat selama dibangku perkuliahan, dan juga dapat digunakan sebagai latihan untuk memecahkan suatu masalah.
- b. Dapat menambah ilmu dan pengetahuan baru tentang cara dalam melihat masalah disekitar kita dan bagaimana memberikan masukan untuk memecahkan masalah tersebut.

##### 2. Bagi Pengguna

- a. Korban kehilangan barang

Dapat mempermudah dalam mencari informasi tentang barang yang sudah ditemukan oleh orang lain, dan diharapkan dapat segera menemukan barangnya..

- b. Penemu Barang

Dapat lebih mudah dalam membuat pengumuman informasi penemuan sebuah barang dan diharapkan dapat segera ditemukan oleh korban yang kehilangan barang.

##### 3. Bagi Universitas

Dan manfaat bagi Universitas antara lain :

1. Sebagai cerminan hasil atas sebuah keberhasilan dalam melaksanakan pendidikan.



2. Memberikan ilmu pengetahuan kepada setiap mahasiswa yang nantinya dapat digunakan untuk bekal mereka nantinya.

### 1.6. Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika dalam penelitian ini tersusun atas bagian per bagian, antara lain yaitu :

1. Bagian Pertama, PROPOSAL.
2. Bagian Kedua, yaitu pokok PROPOSAL, antara lain :

#### **Bab I : Pendahuluan**

Pada bab ini nantinya akan diuraikan tentang ringkasan dari pembahasan tentang latar belakang, rumusan masalah, kemudian tujuan dari penelitian ini, kemudian manfaat dari penelitian ini, lalu yang terakhir adalah sistematika penelitian.

#### **Bab II : Landasan Teori**

Dalam bab ini nanti akan menampilkan dari beberapa referensi terkait dengan penelitian yang dilakukan yang mana referensi itu serupa dan sekilas menguraikan tentang penemuan barang hilang dan pencarian barang hilang, lalu penggunaan teknologi saat ini seperti android dan website sebagai media untuk menyebarkan pengumuman terkait penemuan barang, kemudian nantinya akan memuat tentang framework FLUTTER dan Bahasa pemrograman DART yang nantinya akan digunakan.

#### **BAB III : Metode Penelitian**

Pada bagian ini, akan diuraikan tentang pembahasan metode yang nantinya akan digunakan oleh penulis untuk melaksanakan perancangan sistem nantinya.

**BAB IV : Pembahasan**

Pada bab ini, akan di isi tentang pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti tentang penerapan aplikasi pencarian dan penemuan barang hilang berbasis android ini.

**BAB V : Penutup**

Pada bab terakhir ini, nantinya akan berisi kesimpulan dan akan menyertakan saran juga untuk pengembangan aplikasi nantinya dari penelitian yang sudah dilakukan ini.

3. Bagian Akhir dari pada proposal ini, akan terdiri dari Daftar Pustaka dan juga Lampiran yang akan dilampirkan.

