

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang sangat pesat. Bidang apapun, semuanya seperti sudah terintegrasi dengan internet. Salah satu contoh kemajuan teknologi informasi dalam telepon genggam yaitu ditandai dengan keluarnya sebuah sistem operasi android. Data menunjukkan sebanyak 54,7 persen masyarakat Indonesia setiap saat terkoneksi dengan internet. Angka itu menyimpulkan bahwa mayoritas masyarakat diseluruh Indonesia sudah menggunakan teknologi informasi dan digital saat ini [1].

Sumber daya manusia menjadi faktor penting dalam pembangunan dan kemajuan suatu bangsa, untuk itu kesejahteraan sosial bagi masyarakat sangatlah penting. Namun pada kenyataannya, masih banyak mereka yang menjadi penyandang kesejahteraan sosial. Pemerintah sendiri telah membuat lembaga Panti Sosial untuk pelayanan kesejahteraan sosial, yang memiliki tugas dan fungsi meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan memberdayakan penyandang masalah kesejahteraan sosial ke arah kehidupan normatif secara fisik, mental dan sosial [2]. Bertujuan untuk membantu atau memberikan bantuan terhadap individu atau kelompok masyarakat dalam upaya memenuhi kebutuhan hidup.

Untuk dapat memenuhi kebutuhan Panti Sosial biasanya panti mendapatkan dana dari dinas-dinas pemerintahan terkait, contohnya dinas sosial yang rutin memberikan dana setiap bulannya. Dana yang masuk ada juga dari sumbangan warga sekitar, atau dari pada donatur. Donatur merupakan orang yang memberikan sumbangan berupa uang atau barang kepada suatu perkumpulan dan sebagainya secara tetap. Donatur sangat penting bagi keberlangsungan hidup Panti Sosial, sumbangan dari donatur dapat digunakan untuk keperluan sehari-hari. Namun terdapat beberapa masalah yang dihadapi para donatur ketika ingin melakukan donasi, contohnya adalah sarana Informasi mengenai Panti yang ada saat ini, seperti internet dan brosur dirasakan masih kurang membantu. Tidak adanya kepercayaan donatur, karena sering kali ditemukan oknum yang mengatas namakan Panti Sosial sebagai media untuk mencari

uang yang digunakan demi kepentingan pribadi atau donasi yang diberikan oleh donatur tidak sampai ke Panti Sosial. Sehingga mereka yang ingin melakukan donasi mengurungkan niatnya karena banyaknya kasus penipuan berkedok sumbangan untuk Panti Sosial. Jauhnya lokasi, serta sedikitnya akses angkutan kendaraan menuju lokasi Panti Sosial, membuat donatur merasa kesulitan untuk mencapai lokasi tersebut.

Untuk itu, maka akan dibuat Layanan Donasi dengan Bantuan Teknologi *Location Based Service* berbasis Android, agar dapat membantu donatur dalam mencari lokasi dan melakukan donasi. Layanan donasi ini juga dapat menampilkan peta digital dengan teknologi *Location Based Service s* yaitu layanan berbasis lokasi yang digunakan untuk menemukan lokasi perangkat yang pengguna gunakan. Menampilkan *street view* yang dapat memberikan informasi dan lokasi Panti Sosial, disertai dengan rute tercepat menuju lokasi Panti Sosial yang dikehendai, terdapat juga tampilan *street view*, supaya membantu donatur dapat untuk melihat lokasi/tempat Panti Sosial. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu pencarian lokasi dan menumbuhkan kepercayaan bagi masyarakat yang ingin melakukan donasi.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara untuk membantu donatur dalam melakukan donasi?
- b. Bagaimana cara donatur mendapatkan informasi lebih cepat?
- c. Bagaimana cara memberikan informasi arah dan lokasi tempat Panti Sosial?

1.3 TUJUAN

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun aplikasi yang mampu:

- a. Menyediakan layanan donasi dan informasi mengenai Panti Sosial.
- b. Memberikan laporan status donasi yang telah diberikan terhadap pihak yang bersangkutan.
- c. menampilkan peta digital dengan teknologi *Location Based Service s*.
- d. Memberikan informasi keberadaan Panti Sosial tersebut melalui tampilan *street view*.

1.4 BATASAN MASALAH

Agar tercapainya tujuan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka diperlukan suatu batasan masalah yang membatasi masalah-masalah yang akan dicoba untuk mendapatkan solusinya. Adapun beberapa batasan pada aplikasi yang akan dibangun yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan pada *smartphone* platform android dan memiliki GPS.
- b. Data Panti Sosial hanya yang terdaftar resmi di dinas sosial Kabupaten Bandung.
- c. Tidak memfasilitasi donasi berupa barang, donasi hanya berupa uang.
- d. Aplikasi ini dalam pembayaran tidak terintegrasi langsung dengan bank manapun.
- e. Tidak menangani tentang semua pengelolaan keuangan,

1.5 DEFENISI OPERASIONAL

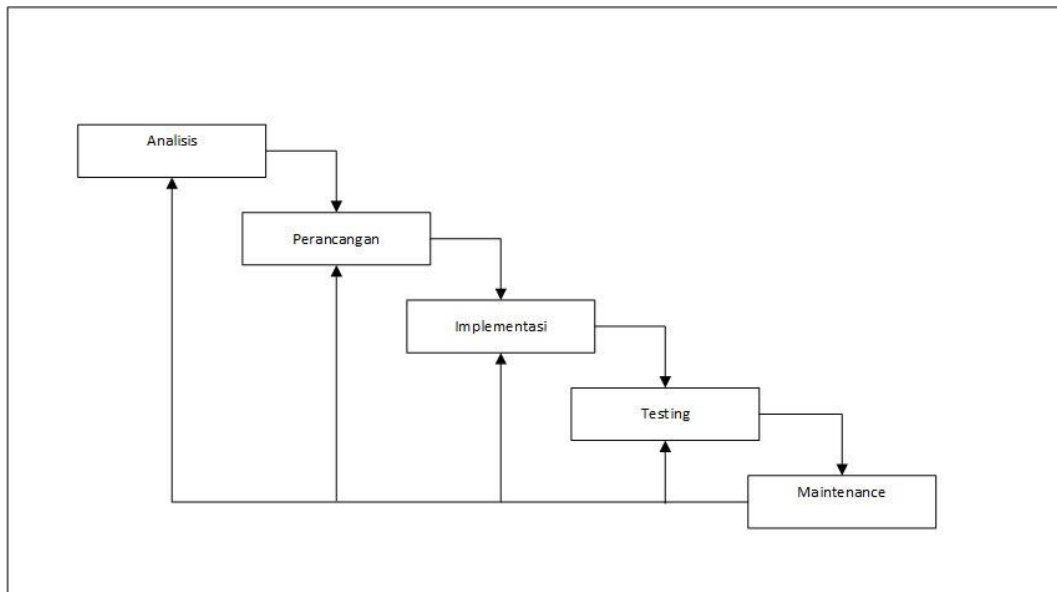
Layanan donasi Panti Sosial Dengan bantuan teknologi *Location Based Service* berbasis android yang dapat diakses melalui perangkat mobile dengan menggunakan bahasa Java untuk Android. Dengan tujuan untuk memudahkan pengguna dalam mencari informasi suatu lokasi Panti Sosial di kabupaten bandung. Aplikasi yang diharapkan agar pengguna dan penerima manfaat bisa saling terkoneksi, dan dapat memudahkan para donatur dalam mengetahui lokasi Panti Sosial yang terdekat dari lokasinya pengguna berada, sehingga pengguna merasa cukup puas dengan informasi yang diberikan karena hanya dengan menggunakan ponsel android, pengguna sudah mendapatkan informasi yang diinginkan dalam aplikasi ini

Hasil dibangunnya aplikasi ini diantaranya pengguna dapat mendaftar secara *online*, melakukan donasi dengan layanan yang sudah tersedia, upload bukti transfer donasi, melihat *history* donasi dan pelaporan mengenai uang yang telah didonasikan, serta dapat menampilkan *street view* supaya bisa memastikan lokasi Panti Sosial dengan benar.

1.6 METODE PENELITIAN

Metode pengembangan yang digunakan dalam membangun Layana Donasi Panti Sosial ini menggunakan model sekuensial linier (*waterfall*). Pressman (2001), model

Waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi(konstruksi), dan pengujian. Berikut adalah gambar pengembangan perangkat lunak berurutan/linear [3].



Gambar 1.1 Ilustrasi Model *Waterfall*

Berikut tahapan dari model *waterfall* [4]:

1. Analisis

Tahap ini merupakan analisis terhadap kebutuhan pengguna untuk mendefinisikan kebutuhan pengguna terhadap aplikasi. Untuk membangun Aplikasi Layanan Donasi Panti Sosial dengan Bantuan Teknologi *Location Based Service* ini maka dilakukan identifikasi masalah dan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara terhadap beberapa Panti Sosial di Kabupaten Bandung serta menggambarkan proses bisnis menggunakan BPMN. Informasi yang telah didapat, akan digunakan sebagai data untuk dilakukan pada tahap perancangan.

2. Perancangan

Perancangan aplikasi akan dilakukan pada tahap ini dengan menggunakan diagram UML, pemetaan proses bisnis dengan menggunakan BPMN, menentukan atribut dan entitas apa saja yang terdapat pada basis data dengan ERD, skema relasi dan struktur tabel, serta perancangan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak.

menentukan apa saja fitur yang akan terdapat pada masing- masing *user*, hingga menentukan tampilan awal aplikasi yang akan dibuat.

3. Implementasi

Tahap ini merupakan tahap pembuatan kode program berdasarkan desain atau perancangan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Untuk pembangunan Aplikasi Bantuan Panti Sosial untuk dapat membantu pengguna maka dibuatlah aplikasi ini pada platform android, melihat sudah majunya teknologi saat ini dan untuk membantu pengguna dalam mengoperasikan. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman java dan menggunakan MySQL sebagai wadah penyimpanan data.

4. Pengujian

Tahap ini merupakan tahap pengujian dari aplikasi untuk membuktikan apakah aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan donatur/pengguna yang telah didefinisikan sebelumnya. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* yang berfokus pada pengujian fungsionalitas sistem.

5. Maintenance

Proses implementasi dan pemeliharaan tidak dilakukan pada aplikasi ini.

1.7 JADWAL Pengerjaan

Rencana dan jadwal pengerjaan yaitu untuk memberikan informasi mengenai kegiatan yang dilakukan dalam menyelesaikan Proyek Akhir :

Table 1.1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	2019														
		Januari			Februari			Maret			April			Mei		
1	Analisis Kebutuhan															
	Wawancara															
	Analisis hasil kuesioner															
2	Desain															
	<i>Use case Diagram</i>															
	<i>Use case Scenario</i>															

	<i>Class Diagram</i>																			
	<i>Sequence Diagram</i>																			
	<i>ERD</i>																			
	Skema Relasi																			
	Struktur Tabel																			
	<i>Mockup</i>																			
3	Implementasi																			
	Desain Sistem																			
	Basis data																			
4	Pengujian																			
	<i>Black Box Testing</i>																			
5	Dokumentasi																			