

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kantor Gubernur Provinsi Kepulauan Bangka Belitung merupakan kantor dinas Gubernur Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, Kantor Gubernur tersebut memiliki banyak ruangan rapat yang sering dipinjam untuk digunakan OPD-OPD yang ada di dinas Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, Kantor Gubernur Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang mempunyai unit logistic yang salah satu tugasnya adalah mengelola peminjaman ruang rapat seluruh OPD yang ada di dinas-dinas provinsi dan mengelola perlengkapan di kantor Gubernur Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

Peminjaman ruangan rapat di Kantor Gubernur Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang dilakukan saat ini masih melalui proses manual yaitu peminjaman harus menemui langsung pihak pengelola yang ada di kantor Gubernur untuk mendapatkan persetujuan peminjaman ruangan yang dibutuhkan. Di sisi lain saat ingin meminjam ruangan harus menemui pengelola terkait untuk peminjaman ruangan harus menemui langsung pihak-pihak terkait yang terkadang berhalangan hadir atau sedang tidak ada di tempat. Selain itu, dari peminjaman ruangan yang disetujui dibutuhkan laporan terkait data peminjaman ruangan yang disetujui guna mengetahui ruangan yang sering dipakai sehingga dapat membantu dalam pemeliharaan ruangan secara berkala.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini khususnya perkembangan aplikasi mobile berbasis android, android adalah sebuah sistem operasi pada handphone yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi Linux. Android bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel.

Berdasarkan masalah yang dijabarkan diatas, penulis membangun sebuah aplikasi berbasis android, dimana aplikasi itu memiliki fitur untuk pengelola laporan peminjaman ruangan untuk membantu pengelola dalam mengetahui laporan data ruangan sehingga dapat melakukan perbaikan secara berkala, laporan juga dapat dicetak dan atau diunduh oleh pengelola berbasis web.

Pada penelitian ini, menggunakan model *prototype* sebagai model pengembangan perangkat lunak, dimana model ini dapat membantu proses pengembangan dikarenakan model ini dapat dievaluasi dan diubah lagi menyesuaikan kebutuhan.

Sebagai metode pengembangan, yaitu menganalisa kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dibangun dan dalam pengumpulan data dilakukan 2 hal yaitu observasi dan wawancara, tools pengembangan aplikasi akan dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menggunakan UML, mengimplementasikan desain dalam bentuk penulisan kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman JAVA dan memanfaatkan database MySQL untuk penyimpanan datanya, pengujian program dilakukan menggunakan black box testing guna untuk memastikan bahwa program telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik, Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, pada penelitian ini penulis membuat aplikasi peminjaman ruangan yang akan diimplementasikan dalam penelitian berjudul **“APLIKASI PEMINJAMAN RUANGAN RAPAT KANTOR GUBERNUR PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG BERBASIS ANDROID”**.

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penulis lakukan, antara lain Penelitian mengenai “Aplikasi pengelolaan dan peminjaman ruangan di fakultas ilmu terapan, Universitas Telkom”[1]. Penelitian mengenai “Sistem Informasi Peminjaman Barang Fakultas MIPA UNS”[2]. Penelitian mengenai “Pengembangan aplikasi peminjaman ruang subag umum kepegawaian dan perlengkapan (ukp) fmipa universitas negeri Yogyakarta”[3]. Penelitian mengenai “sistem peminjaman ruangan online (spro) dengan metode uml (unfield modeling language)”[4]. “Aplikasi Sistem Informasi Penyewaan Fasilitas Di Universitas Lancang Kuning Berbasis Online”[5].

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi peminjaman ruangan rapat pada kantor Gubernur Provinsi Kepulauan Bangka Belitung berbasis android dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi peminjaman ruangan kantor Gubernur Provinsi Kepulauan Bangka Belitung berbasis android.?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem ini sebagai upaya untuk mempermudah pengguna untuk mengakses aplikasi peminjaman ruangan kantor Gubernur Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, sehingga dengan hanya menggunakan perangkat android saja pengguna akan dapat mengetahui informasi ruangan yang ada di kantor Gubernur Provinsi Kepulauan Bangka Belitung ?
3. Bagaimana memudahkan pengelola untuk mengetahui laporan tentang peminjaman ruangan ?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk membantu mempermudah pembuatan aplikasi ini peminjaman ruangan kantor Gubernur Provinsi Kepulauan Bangka Belitung berbasis android dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java (Android Studio Versi 3.0.1) dengan menggunakan Android SDK (*Software Development Kit*) sebagai pengembangannya.
2. Aplikasi ini hanya menggunakan database MySQL.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk mempermudah seluruh pengguna untuk mengetahui informasi dan melakukan peminjaman sesuai dengan pembuatan aplikasi yang dibuat.

2. Merancang dan membangun suatu aplikasi tampilan *mobile* android yang mampu memberikan kemudahan, kenyamanan serta dapat mengetahui informasi ruangan yang ada kantor Gubernur Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

1. Aplikasi ini diharapkan mampu mempermudah seluruh OPD yang ada di kantor gubernur dan dinas-dina terkait.
2. Aplikasi ini diharapkan bermanfaat untuk pengelola ruangan agar cepat dalam merespon pemijaman supaya lebih rapi dan terjadwal.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Agar dalam penulisan tugas akhir ini dapat lebih terarah, maka penulisan berusaha sedapat mungkin secara sistematis sehingga diharapkan tahap-tahap pembahasan akan tampak jelas kaitannya antara bab yang satu dengan bab yang lainnya Adapun ini dari masing-masing bab tersebut sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini telah diuraikan tentang penjelasan umum dari permasalahan yang dibahas berkaitan dengan penyusunan skripsi ini yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian. Pada bab ini, uraian teori yang digunakan adalah uraian pendukung sesuai dengan topic skripsi yang diambil.

### **BAB III      METODOLOGI PENELITIAN**

Bab metodologi penelitian ini terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode pengembangan system, dan tools (alat bantu dalam analisa dan merancang system informasi).

### **BAB IV      HASIL DAN PENELITIAN**

Dalam bab ini menjelaskan tentang Analisa Masalah, Analisis Kebutuhan, Analisis Sistem Berjalan, Identifikasi Sistem Usulan, Rancangan Sistem, Rancangan Layar, Serta implementasi dan pengujian system.

### **BAB V      PENUTUP**

Dalam bab ini dapat diuraikan tentang kesimpulan dan saran mengenai skripsi ini. Kesimpulan adalah mengemukakan kembali masalah penelitian kemudian menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan). Saran merupakan manifestasi dari penulisan untuk dilaksanakan.