

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan internet tidak dapat dipungkiri merupakan salah satu alat atau media informasi yang paling efisien dan efektif dalam dunia pelayanan publik. Informasi yang ada di mana-mana dalam dunia layanan publik melalui Internet telah membuat informasi tersedia bagi orang-orang yang menggunakan perangkat yang mendukung Internet.

Menurut (Prasetya & Ansar, 2017) Danau Ranau merupakan danau terbesar kedua di Sumatera dan terletak di Desa Lumbok, Kecamatan Lumbok Seminun. Banyak wisatawan mengunjungi Danau Ranau. Juga, sejumlah besar laporan dan keluhan kepada otoritas lalu lintas, polisi, biro pariwisata, otoritas perlindungan sipil regional nasional. Berdasarkan data pengunjung dari dokumen resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten OKUS Selatan, jumlah pengunjung pada tahun 2017 sebanyak 30.000. Jumlah pengunjung pada tahun 2018 sebanyak 35.010, yang terdiri dari 10 wisatawan asing dan 35.000 wisatawan domestik. Jumlah pengunjung pada 2019 sebanyak 45.799 orang.

Pada hari minggu pagi tanggal 22 Mei 2021, sesosok ramaja ditemukan tewas di kawasan Danau Ranau (admin, Mei 23, 2021). Pada esok harinya pada tanggal 23 Mei 2021 terjadi kecelakaan dimana sebuah mobil yang ditumpangi 9 orang terjatuh ke dalam jurang sedalam 30 meter, dalam peristiwa tersebut dinyatakan 1 orang meninggal dunia (Setiawan, E, Mei 24, 2021). Dan pada tanggal 22 Mei 2022, pemudat berumur 16 tahun tewas tenggelam di perairan danau ranau pada pukul 10.00 wib (Martin, S, Mei 22, 2022). Namun dari kejadian di atas masih banyak lagi kejadian di Kawasan wisata Danau Ranau yang tidak terlihat oleh media. Melaporkan pengaduan di wisata Ranau selama ini tidak ada pengaduan yang sistematis, masih manual, yaitu

menghubungi polisi, Badan Penanggulangan Bencana Alam Negara atau instansi lain yang bertanggung jawab secara langsung melalui Whatsapp.

Dari latar belakang ini dibentuklah penelitian berjudul "Aplikasi Pengaduan Pengunjung di Wisata Danau Ranau Berbasis Android" yang menggunakan Metode *Rapid Application Development* sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi. juga menggunakan Bahasa pemrograman *Kotlin* dan *java* sebagai Bahasa utama, dan *Mysql* sebagai tempat penyimpanan database.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Membuat Aplikasi pengaduan di Danau Ranau dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (Studi kasus : Danau Ranau)"

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah 6 berisi hal-hal yang ingin dicapai setelah penelitian. Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini antara lain:

1. Dapat membantu pengunjung selama berada di kawasan wisata Danau Ranau.
2. Masyarakat dapat membantu melaporkan kepada instansi terkait terhadap masalah di lapangan.
3. Dapat membantu membuat database untuk penyimpanan data pengaduan dan pelaporan dari para Pengunjung Danau Ranau.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian bisa maksimal dan terfokus jika penulis membatasi penelitian pada pembuatan Aplikasi pengaduan Pengunjung di Danau Ranau menggunakan Metode *Rapid Application Development* (Studi kasus: Pengaduan Danau Ranau). Batasan masalah dari aplikasi ini yaitu

1. Pembuatan menggunakan Bahasa Pemrograman *Kotlin*, *java* dan *MySQL* sebagai penyimpanan database.

2. Pembuatan menggunakan Android Studio sebagai emulator Android dan intelij IDEA atau Android Studio sebagai Text Editor.
3. Bagaimana cara membedakan pengguna biasa dan pelapor

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan “Aplikasi Pengaduan Pengunjung di Wisata Danau Ranau Berbasis Android” sebagai berikut :

1. Mempermudah para pengunjung wisata Danau Ranau ketika melakukan pelaporan maupun pengaduan.
2. Mempermudah instansi terkait dalam merespon laporan maupun pengaduan.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Waktu dan Tempat

1.6.1.1 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 6 (enam) bulan dimulai bulan November 2021 sampai Februari 2022.

1.6.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Danau Ranau yang terletak di OKU Selatan.

1.6.2 Alat Dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*).

1. Perangkat Keras
 - a. Laptop Acer Nitro 5, Intel I5 Gen 8, Ram 16gb
 - b. VGA GTX 1050 4GB
 - c. Hardisk 1 TB
 - d. SSD 256 GB
2. Perangkat Lunak
 - a. *Microsoft word 2016*
 - b. *Android studio 2020, Intelij IDEA 2021*
 - c. *Google chrome ver 96.0.4664.10*

1.6.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan ialah Kualitatif. Menurut (Gunawan, n.d.) kualitatif bertujuan untuk memahami serta menjelaskan sifat peristiwa interaktif perilaku manusia dalam situasi tertentu dari sudut pandang peneliti. Metode pengumpulan data untuk tujuan pemahaman mendalam tentang topik penelitian melalui penelitian kualitatif. Setelah kesimpulan dari penelitian ini, metode pengumpulan data dilakukan, antara lain :

1. Studi Pustaka

Untuk mendapatkan data teoritis, peneliti mengumpulkan datanya dengan membaca serta mempelajari buku, artikel, dan referensi lain tentang masalah yang dibahas..

2. Observasi

Metode pengumpulan data dengan verifikasi langsung terhadap subjek penelitian. Dapatkan data yang realistis dan menarik. Peneliti melakukan observasi langsung di Danau Ranau.

3. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan melalui sesi tanya jawab langsung dengan pemangku kepentingan yang terlibat dalam penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini peneliti mewawancarai masyarakat di kawasan wisata Ranau

1.6.4 Metode Pengembangan Aplikasi

Rapid Application Development (RAD) adalah suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan serta perangkat-perangkat lunak menurut Kendall (2010). RAD bertujuan mempersingkat waktu yang biasanya diperlukan dalam siklus hidup pengembangan sistem tradisional antara perancangan dan penerapan suatu sistem informasi. Pada akhirnya, RAD sama-sama berusaha memenuhi syarat-syarat bisnis yang berubah secara cepat.

1. *Requiresment Planning* (Perencanaan Syarat – Syarat)

Pada fase ini, pengguna dan analis berkumpul untuk menentukan tujuan aplikasi atau sistem dan persyaratan informasi yang dihasilkan. Dalam fase orientasi ini, masalah bisnis ditangani. Teknologi dan sistem informasi dapat menangani beberapa sistem yang diusulkan, tetapi fokusnya selalu pada pencapaian tujuan bisnis.. (Kendall, 2010)

2. *RAD Design Workshop* (Workshop Desain RAD)

Tahap ini adalah desain dan pemeliharaan, juga dikenal sebagai bengkel. Analis dan pemrogram dapat membuat dan menyajikan representasi visual model dan model kerja . Bengkel desain ini bisa berlangsung lama, tergantung dari ukuran aplikasi yang dikembangkan. Dalam lokakarya desain RAD, pengguna menanggapi contoh yang ada dan menganalisis menyesuaikan modul berdasarkan umpan balik pengguna. Apakah Anda seorang pengembang atau pengguna yang kuat, Kendall percaya bahwa teknologi kreatif ini akan mempercepat pengembangan. (Kendall, 2010).

3. *Impletmentation* (Implementasi)

Dalam fase implementasi ini, analis bekerja sama dengan pengguna di lantai toko dan Membuat aspek komersial serta non-teknis bisnis. Saat aspek-aspek ini Disepakati dan sistem dibangun dan diuji, sistem baru atau bagian dari sistem diuji dan diimplementasikan oleh organisasi. (Kendall, 2010).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan skripsi adalah mendeskripsikan struktur bab skripsi dan gambaran umum isi setiap bab. Penulisan laporan disertasi ini dibagi menjadi lima bab, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, tujuan penelitian, manfaat penelitian, rumusan masalah, metodologi penelitian, metode penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan aplikasi dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN

Pustaka bab ini berisi teori tentang pengertian dan definisi yang tidak dijadikan acuan untuk menghasilkan laporan akhir, serta beberapa penelitian yang terkait dengan laporan akhir ini.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tahapan-tahapan pengembangan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan hasil perancangan dari pembangunan sistem informasi penjualan produk dengan menggunakan RAD (Rapid Application Development).

BAB V PENUTUP

Bab ini penulis memberikan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dari keseluruhan uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya.