

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Bandar Lampung merupakan salah satu kota besar yang ada di Indonesia dengan populasi yang begitu padat yaitu sekitar 1.167.101 jiwa (Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Provinsi Lampung, 2014). Selain dengan banyaknya pendatang terutama banyaknya mahasiswa yang merantau ke Bandar Lampung untuk melanjutkan pendidikannya, Kota Bandar Lampung juga merupakan kota transit bagi para masyarakat yang akan menyebrang dari pulau Sumatera menuju pulau Jawa ataupun sebaliknya.

Hingga saat ini mungkin sudah tidak terhitung berapa jumlah tindak kriminalitas yang terjadi di Kota Bandar Lampung. Berbagai tindak pidana pun dilakukan mulai dari pemerkosaan, pencurian motor, perampokkan, ranjau paku, dan pencurian. Hal ini membuat sebagian masyarakat menjadi resah untuk keluar dari rumah, sehingga memaksa masyarakat untuk bertanya – tanya tentang informasi kriminalitas yang ada, informasi yang di tampilkan di media internet juga sangat minim sehingga masyarakat masih sulit untuk mendapat informasi tentang kriminalitas tersebut.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mempengaruhi perilaku dan kebiasaan yang memungkinkan pekerjaan-pekerjaan di dalam suatu organisasi atau perusahaan dapat diselesaikan secara cepat, akurat dan efisien. Salah satu bidang teknologi yang berkembang sangat cepat adalah teknologi komunikasi yang meliputi perangkat lunak, perangkat keras seperti komputer atau *laptop* dan *smartphone*, alat-alat elektronik ini semakin banyak digemari oleh pengguna, dikarenakan tuntutan kebutuhan akan sesuatu yang nyaman dan efisien. Komputer atau *laptop* dan *Smartphone* mempunyai kelebihan yaitu bisa dibawa kemanapun baik di kantor, di rumah, di kampus, di jalan atau lainnya, sehingga seseorang dapat saling berkomunikasi dengan cepat tanpa dibatasi ruang, waktu, atau posisi dimana seseorang itu berada. Tentunya dengan catatan selama di dalam area operator ponsel itu sendiri.

Komputer atau *laptop* dan *Smartphone* memiliki kemampuan untuk menjalankan aplikasi mobile atau *mobile application* contohnya web browser yang dapat digunakan sebagai sarana dalam penyampaian informasi dan dapat menjalankan suatu aplikasi yang dapat mempermudah penggunanya dalam melakukan suatu pekerjaan.

Saat ini belum banyak masyarakat yang tahu tentang area Rawan Kriminalitas di Kota Bandar Lampung karena memang tidak pernah ada pemberitahuan atau publikasi area tersebut sehingga memaksa masyarakat untuk mencari tahu sendiri tentang area atau daerah mana saja yang akan mereka lewati, kebanyakan masyarakat malas untuk mencari tahu karena sumber informasi area Rawan Kriminalitas terbatas, masyarakat pun lebih memilih berdiam di rumah dan mengandalkan aplikasi jasa tetapi biaya yang dikeluarkan menjadi mahal.

Melihat dari hal tersebut maka teretuslah ide untuk membuat “SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN AREA RAWAN KRIMINALITAS DI KOTA BANDAR LAMPUNG BERBASIS MOBILE” yang dapat membantu masyarakat mencari informasi tentang area Rawan Kriminalitas khususnya di Kota Bandar Lampung sehingga tidak ada lagi masyarakat yang bingung karena hanya dengan membuka web browser anda dan mengunjungi link sistem informasi geografis area rawan kriminalitas di kota Bandar Lampung berbasis mobile maka masyarakat langsung menemukan informasi yang di butuhnya seperti daerah / area rawan kriminalitas dan masyarakat dapat langsung melaporkan suatu tindak kriminal yang sedang terjadi.

1.2. Rumusan Masalah

Penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, yaitu :

1. Masih minimnya informasi yang menampilkan data kriminalitas yang terjadi di Kota Bandar Lampung.
2. Masyarakat belum mengetahui tindak kriminalitas apa saja yang terjadi di Kota Bandar Lampung berupa informasi tempat dan lokasi detail kejadian.
3. Data yang masih disimpan dalam bentuk fisik sehingga penyimpanan data tidak terorganisir dengan baik, menyebabkan kesulitan dalam pencarian data.

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Dari latar belakang permasalahan diatas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Ruang lingkup penelitian ini adalah daerah Kota Bandar Lampung.
2. Data yang digunakan yang ada dalam penelitian ini merupakan data berita acara perkara diambil dari tindak kriminalitas yang ada di Polresta Kota Bandar Lampung khususnya bagian Reserse Kriminal Polri (RESKRIM).
3. Pembuatan peta daerah kriminal di Kota Bandar Lampung ini mengambil data peta dari *Google Maps*.
4. Hak akses pengolahan aplikasi hanya dapat dilakukan oleh admin pada Polresta Kota Bandar Lampung.
5. Informasi data yang ditampilkan berupa data tindak kriminalitas yang tercatat di Polresta Kota Bandar Lampung dalam kurun waktu terhitung dari tanggal 1 Januari 2018 sampai – 16 Mei 2018.

1.4. Tujuan

Penelitian dilakukan agar penulis dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari sistem yang ada terhadap proses sistem informasi geografis Area Rawan Kriminalitas Di Kota Bandar Lampung Berbasis Mobile sehingga dapat mempermudah masyarakat dalam mencari informasi kriminalitas di Kota Bandar Lampung dari sumber yang bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya.

1.5. Manfaat

1.5.1. Manfaat dalam penelitian ini yaitu :

- a. Mempermudah masyarakat dalam mencari informasi area Rawan Kriminalitas.
- b. Meningkatkan pencegahan tindak kriminalitas di Kota Bandar Lampung.
- c. Membantu masyarakat dalam memperoleh informasi kriminalitas di Kota Bandar Lampung.
- d. Mempermudah masyarakat dalam melaporkan suatu tindak kriminalitas.
- e. Mempermudah pihak kepolisian dalam melakukan pengawasan tentang kriminalitas yang ada di masyarakat Kota Bandar Lampung.

1.5.2. Manfaat bagi peneliti yaitu :

- a. Memberikan kemudahan kepada Polresta untuk memberikan sosialisasi tentang daerah Rawan Kriminalitas.
- b. Menghasilkan sistem yang dengan mudah dapat digunakan untuk melakukan pencarian informasi tentang area rawan kriminalitas.
- c. Memenuhi salah satu syarat dalam memenuhi gelar S1 (Strata satu) pada Fakultas Ilmu Komputer, Jurusan Sistem Informasi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian penyelesaian masalah yang dijelaskan diperumusan masalah yang meliputi metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, serta alat dan bahan pendukung.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang berupa aplikasi yang dibangun, termasuk cara pengoperasiannya.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.