

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Arisan adalah kelompok orang yang mengumpulkan uang secara teratur pada tiap-tiap periode tertentu. Setelah uang terkumpul, salah satu dari anggota kelompok akan keluar sebagai pemenang. Penentuan pemenang biasanya dilakukan dengan jalan pengundian, namun ada juga kelompok arisan yang menentukan pemenang dengan perjanjian. Arisan bisa menjadi salah satu cara belajar menabung. Sebab, saat kita ikut arisan, kita akan 'dipaksa' membayar iuran yang sama artinya juga dengan 'dipaksa' menabung. Arisan sangat mirip dengan tabungan. Hanya saja, arisan merupakan jenis tabungan yang mendapatkan pengaruh dari luar. Yakni dari sesama peserta arisan. Saat ini, ada banyak jenis arisan yang bisa dipilih sesuai kebutuhan. Baik arisan uang, barang, maupun jenis lainnya.

Arisan merupakan bentuk solusi untuk mempermudah mendapatkan apa yang diinginkan. Dalam arti lain, ketika kita ingin membeli sebuah produk yang mahal, dan untuk menghemat pengeluaran secara full payment, maka solusinya adalah mengikuti arisan tertentu salah satunya yaitu arisan *gadget*.

Zailagadget merupakan tempat arisan *gadget* pertama yang berada di kota Bandar Lampung. Zailagadget sendiri baru berdiri sekitar desember 2015 dan sampai saat ini member yang ikut arisan telah mencapai 400 sampai 500 member dalam kurun waktu kurang lebih satu tahun. Selama ini aktivitas arisan masih dilakukan dalam sebuah grup media sosial yaitu aplikasi *chatting* berupa *line* sehingga pengolahan data member dapat tertukar atau hilang. Selain itu informasi seperti member yang telah mendaftar, jumlah slot yang tersisa untuk satu kloter itu masih kurang *uptodate*.. Selain itu bagi member yang mendapatkan arisan dan jumlah iuran yang telah dibayar masih kurang terakomodir dengan baik sehingga akan merugikan kedua belah pihak. Dalam segi keamanannya pun masih kurang sebab dengan menggunakan aplikasi *line* siapapun dapat masuk ke dalam grup. Dengan adanya zailagadget itu sendiri tidak menutup kemungkinan akan adanya komunitas arisan serupa. Menyikapi masalah tersebut, memberikan motivasi dan

keinginan yang kuat bagi penulis untuk membangun suatu aplikasi android yang dikemas khusus bagi para anggota arisan tersebut sehingga fungsi manajemen dan control dalam aktivitas arisan tersebut dapat terakomodir dengan baik dan *uptodate*.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka terdapat beberapa rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi arisan untuk memudahkan manajemen dan mengontrol aktivitas arisan secara *uptodate*.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan kantor zailagadget yang beralamat di Jln. Soekarno-hatta gg. Damai 6 no.38 Tanjung Senang Bandar Lampung.

b. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Nopember tahun 2016 sampai Februari tahun 2017.

c. Batasan Penelitian

Ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti untuk menghindari meluasnya masalah, dibatasi pada :

1. Aplikasi dirancang hanya digunakan untuk *smartphone* dengan sistem operasi *android* dan spesifikasi minimal untuk *smartphone android* adalah seri Jellybean (Android 4.1).
2. Pengguna aplikasi ini adalah admin dan member.
3. Pada aplikasi ini proses pengundiannya dilakukan secara manual yaitu berupa sebuah *video* yang diupload di *youtube* dan terintegrasi ke aplikasi.
4. Sistem berbasis android dan bersifat *online*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun aplikasi m-arsian berbasis *android*.
2. Memberikan kemudahan bagi anggota arisan dalam aktivitas arisan *gadget* berbasis *android*.
3. Aplikasi ini digunakan untuk para anggota arisan *gadget* di *zailagadget*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan sistem yang dapat digunakan untuk aktivitas arisan *gadget* berbasis *android*.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana aktivitas arisan *gadget* agar memudahkan manajemen dan mengontrol aktivitas arisan secara *uptodate*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bagian dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis dan Metode Pengembangan Perangkat Lunak.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode pengumpulan data, prosedur penelitian dan metode analisis yang dipergunakan sebagai pendekatan penyelesaian permasalahan yang terjadi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil tampilan program, penjelasan dan pembahasannya.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan pembahasan tentang hasil yang telah diperoleh dan saran-saran yang memungkinkan untuk pengembangan skripsi ini.