

# **PROPOSAL PENELITIAN**

## **Analisis Program Navigasi Pada Mahasiswa Perantauan**



**Disusun Oleh :**

1. Abraham Bulyan Zebua (181114028)
2. Francesco Edgar Manuel Sembiring (181112728)
3. Muhammad Naufal (181112426)

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**STMIK – STIE MIKROSKILMEDAN**

**2020 -2021**

## PENGESAHAN USULAN PKM-KARSA CIPTA

- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| 1. Judul Kegiatan                     | : Perangkat Lunak Navigasi Mahasiswa Perantau                       |
| 2. Bidang Kegiatan                    | : PKM-P   |
| 3. Ketua Pelaksana Kegiatan           |   |
| a. Nama Lengkap                       | : Muhammad Naufal   |
| b. NIM                                | : 181112426   |
| c. Program Studi                      | : S1 Teknik Informatika   |
| d. Perguruan Tinggi                   | : STMIK Mikroskil   |
| e. Alamat Rumah dan no. Tel/HP        | : Jl Ahmad Yani no 23/29 ,Binjai 20713,<br>telp. – HP. 085155154904 |
| f. Alamat Email                       | : avicii.mn@gmail.com   |
| 4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis | : 3 orang   |
| 5. Dosen Pembimbing                   |   |
| a. Nama Lengkap dan Gelar             | : Sunario Megawan, S.Kom., M.Kom.                                   |
| b. NIDN                               | : 0118058701  |
| c. Alamat Rumah dan no. Tel/HP        | : Jl. Yose Rizal Dalam No. 34 A Medan,<br>Telp. – HP. 085261806652  |
| 6. Biaya Kegiatan Total               |   |
| a. Kemristekdikti                     | :   |
| b. Sumber lain (sebutkan....)         | :   |
| 7. Jangka Waktu Pelaksanaan           | : 5 Bulan   |

Medan, 21 November 2020

Menyetujui,  
Ketua Program Studi Teknik Informatika  
STMIK Mikroskil,

Ketua Pelaksana Kegiatan,

(Gunawan, S.Kom., M.T.I)  
NIP/NIK. 45030101

(Muhammad Naufal)  
NIM. 181112426

Wakil Ketua III Bidang Kemahasiswaan  
STMIK Mikroskil.

Dosen Pembimbing.

(Saliman. S. T)  
NIP/NIK. 0115106902

(Sunario Megawan, S.Kom., M.Kom)  
NIP/NIK. 45061039

## DAFTAR ISI

PENGESAHAN USULAN PKM-KARSA CIPTA.....	2
BAB 1. PENDAHULUAN.....	5
1.1. LATAR BELAKANG MASALAH.....	5
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.4. MANFAAT PENELITIAN.....	6
1.5. LUARAN YANG DIHARAPKAN.....	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Perantau.....	7
2.2. Aplikasi Serupa.....	7
BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN.....	9
3.1. Persiapan.....	9
3.2. Lokasi Penelitian.....	9
3.3. Teknik pengumpulan data.....	9
3.4. Pengolahan data.....	9
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN.....	10
4.1. Anggaran Biaya.....	10
4.2. Jadwal Penelitian.....	10
BAB 5. PENUTUP.....	12
5.1. Kesimpulan.....	12
5.2. Saran.....	12
LAMPIRAN.....	13
Lampiran 1. Gambaran Teknologi.....	13

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1. Daftar Biaya Anggaran .....	10
Tabel 4. 2. Jadwal Penelitian .....	10

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Aplikasi android merupakan salah satu sarana yang untuk bisa mendapatkan informasi dengan mudah, efektif dan efisien. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, android menjadi pilihan terbaik orang – orang dalam mencari dan menyimpan informasi.

Setelah tamat dari SMA ataupun SMK banyak pelajar yang merantau ke kota lain agar mereka dapat kuliah di universitas pilihannya. Namun terkendala kurangnya informasi biaya hidup dan biaya sewa tempat tinggal daerah tersebut, sehingga diperlukan informasi-informasi pada kota tujuan untuk membantu pelajar menemukan tempat yang dituju dengan mudah dikarenakan *google maps* masih kurang memadai yang dapat menyebabkan pengguna menjadi tersasar dikarenakan tempat yang dituju tidak jelas atau pun bahkan belum masuk kedalam *google maps*.

Oleh karena itu kami ingin membuat suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai pemecahan masalah tersebut dengan membuat sistem verifikasi bahwa tempat yang dituju bahwasanya ada atau tidak dan membantu mahasiswa berpergian ketempat yang belum pernah dikunjungi dengan mudah. Aplikasi android ini termasuk cara yang bisa membantu pada siswa/i dalam mencari informasi tersebut dengan mudah tanpa harus melakukan pengecekan ke kota Medan.

Aplikasi ini akan menampilkan daftar rumah sewa / kost dimana data tersebut didapat dari kontributor, kemudian setelah memilih salah satu rumah sewa akan muncul informasi tentang rumah sewa tersebut, mulai dari luas, biaya, alamat dan juga nomor telepon pemilik rumah sewa tersebut. Selain itu aplikasi ini juga dilengkapi dengan memberikan informasi tentang daerah sekitar rumah sewa, seperti rumah makan, mall dan juga tempat – tempat penting sehingga pengguna dapat mengenali apa saja yang ada disekitar rumah sewa tersebut

### **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Adapun rumusan masalah dalam proposal ini adalah bagaimana membuat aplikasi yang memudahkan mahasiswa rantau di Kota Medan mengetahui informasi lokasi – lokasi penting diarea kampus mereka.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Memudahkan mahasiswa yang merantau untuk mencari antara lain;

1. Tempat Tinggal Murah
2. Tempat Makan Murah
3. Tempat Ibadah
4. Tempat Rental / Warnet

5. Navigasi Ketempat tujuan
6. Informasi Kota
7. Tempat Wisata

#### **1.4. MANFAAT PENELITIAN**

Memudahkan mahasiswa yang merantau di kota medan memperoleh berbagai informasi yang tersedia, seperti tempat kost, tempat makan, objek wisata, informasi kota, navigas peta wilayah kota medan

#### **1.5. LUARAN YANG DIHARAPKAN**

Berbentuk aplikasi android dan digunakan oleh mahasiswa yang merantau di kota medan untuk memperoleh berbagai informasi dan tempat tempat murah

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Perantau

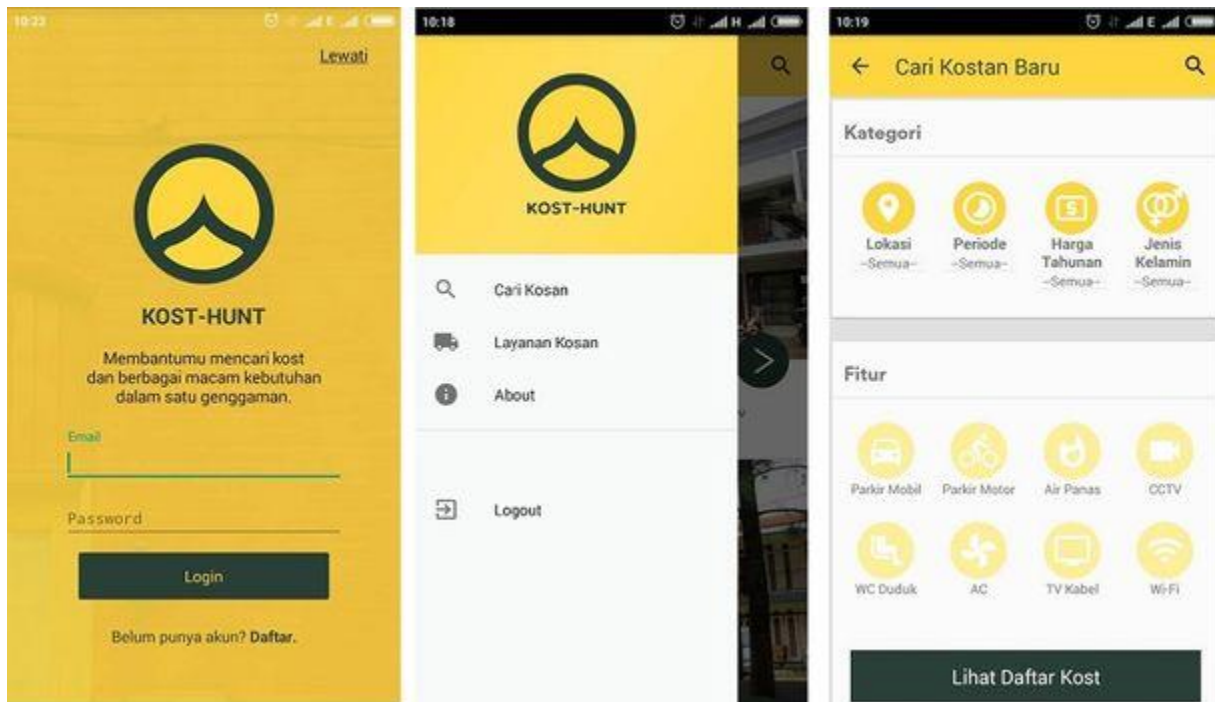
Banyak factor yang mendorong orang – orang untuk pergi meninggalkan tempat tinggalnya. Diantaranya merupakan tradisi atau budaya, factor ekonomi, pendidikan atau karena adanya perang.

Pada abad 15 dan 16 Bandar Malaka merupakan tempat tujuan perantau dari segala entis di nusantara. Karena pada masa itu Malaka merupakan pusat perdagangan. Hal ini dapat dipahami sebagai factor ekonomilah yang mendorong orang – orang merantau ketempat tersebut.

Pada saat ini, zaman globalisasi, tujuan perantauan dari orang – orang Indonesia sangat beragam. Untuk tujuan Pendidikan atau ekonomi, orang – orang bisa pergi kemana saja dibagian dunia ini.

Mengenai aspek perantauan dalam negeri, pembangaunan tidak merata dan lebih terpusat ke kota – kota besar, membuat banyak orang terutama pergi ke pulau Jawa untuk mencari Pendidikan atau pekerjaan.

### 2.2. Aplikasi Serupa



*Gambar 2. 1. Aplikasi Kost-Hunt*

Beberapa aplikasi serupa yaitu Kost-Hunt dan Mamikost juga merupakan aplikasi yang menyediakan informasi terkait tempat kost. Pada Kost-Hunt kita dapat melihat mana saja tempat kost yang disukai oleh mahasiswa.



## **BAB 3. TAHAP PELAKSANAAN**

### **3.1. Persiapan**

Tahap pertama dalam kegiatan ini, dimana pada tahap ini mencari dan mengumpulkan referensi dari jurnal, buku, karya ilmiah, dan website. Pada tahap ini juga mengidentifikasi aplikasi yang akan digunakan dan keluaran yang diharapkan

### **3.2. Lokasi Penelitian**

Dalam penelitian ini lokasi yang digunakan adalah kampus yang ada di kota Medan, Sumatera Utara. Target dari aplikasi ini adalah daerah sekitar tempat kampus, dimana yang data yang diambil berupa tempat – tempat kos atau rumah sewa yang ada disekitar.

### **3.3. Teknik pengumpulan data**

Dalam pengumpulan data kami menggunakan angket dalam mendapatkan data Dengan melakukan angket untuk mendapatkan data penelitian. Angket dapat berupa pernyataan atau pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan langsung kepada responden.

### **3.4. Pengolahan data**

Pada tahap ini mulai membuat desain algoritma untuk program, dimana program dibuat berbasis mobile yang menggunakan Bahasa program kotlin.

[illegible]

5	Merancang Tampilan aplikasi															
6	Penulisan Kode Program															
7	Uji Coba Program Sekala Berkala															
8	Menerapkan penggunaan prototipe aplikasi															

## **BAB 5. PENUTUP**

### **5.1. Kesimpulan**

Pembuatan aplikasi Perantauan di kota Medan bertujuan untuk mempermudah orang yang ingin merantau ke kota Medan dalam mencari tempat tinggal tanpa harus mendatangi kota Medan. Berdasar hasil perancangan dan pembuatan aplikasi Perantauan dapat disimpulkan hal – hal sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan aplikasi ini pengguna tidak perlu datang ke kota Medan untuk mencari informasi,
2. Aplikasi ini memberi kemudahan bagi pengguna dan juga contributor untuk bisa bertemu.

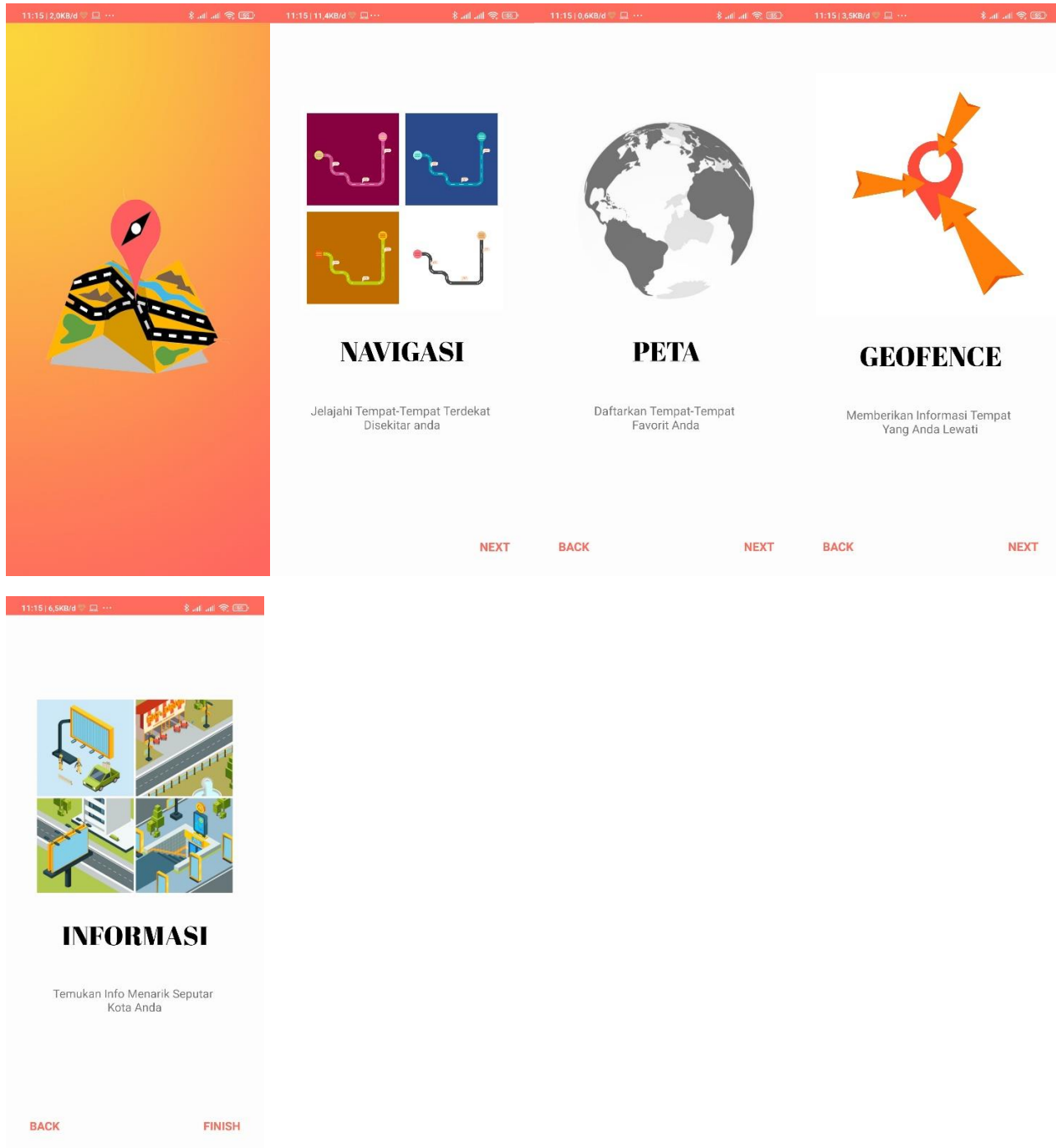
### **5.2. Saran**

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi perantauan adalah:

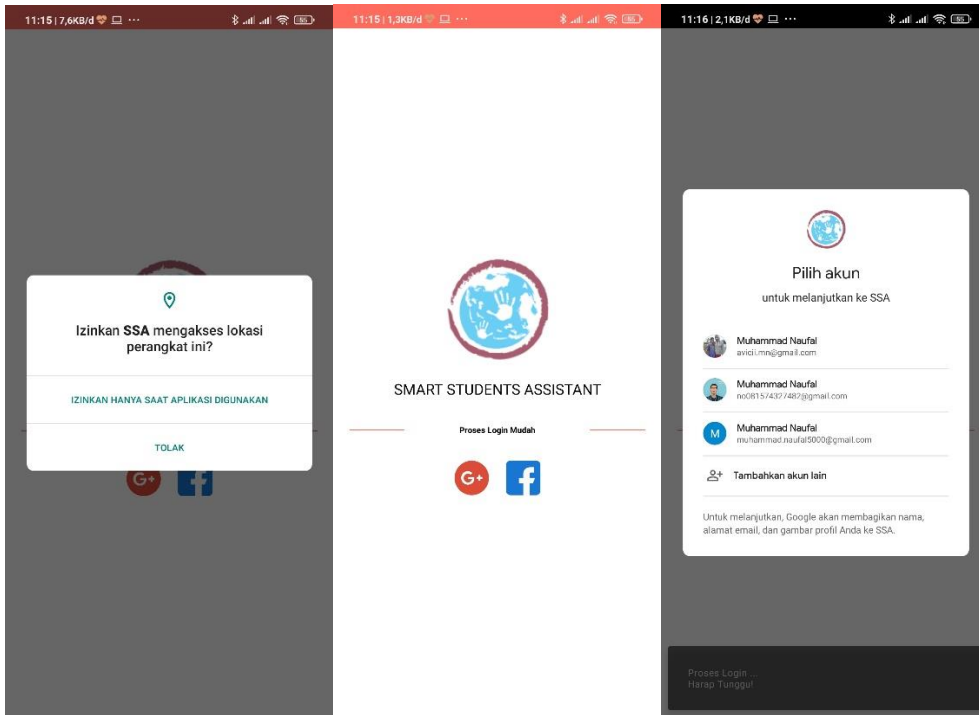
1. Pengembangan Rancang Bangun aplikasi perantauan diharapkan lebih kompleks.
2. Pengembangan Rancang Bangun aplikasi diharapkan bisa mencakup tempat lebih luas
3. Pengembangan Rancang Bangun aplikasi perantauan diharapkan bisa berkomunikasi langsung melalui aplikasi.

## LAMPIRAN

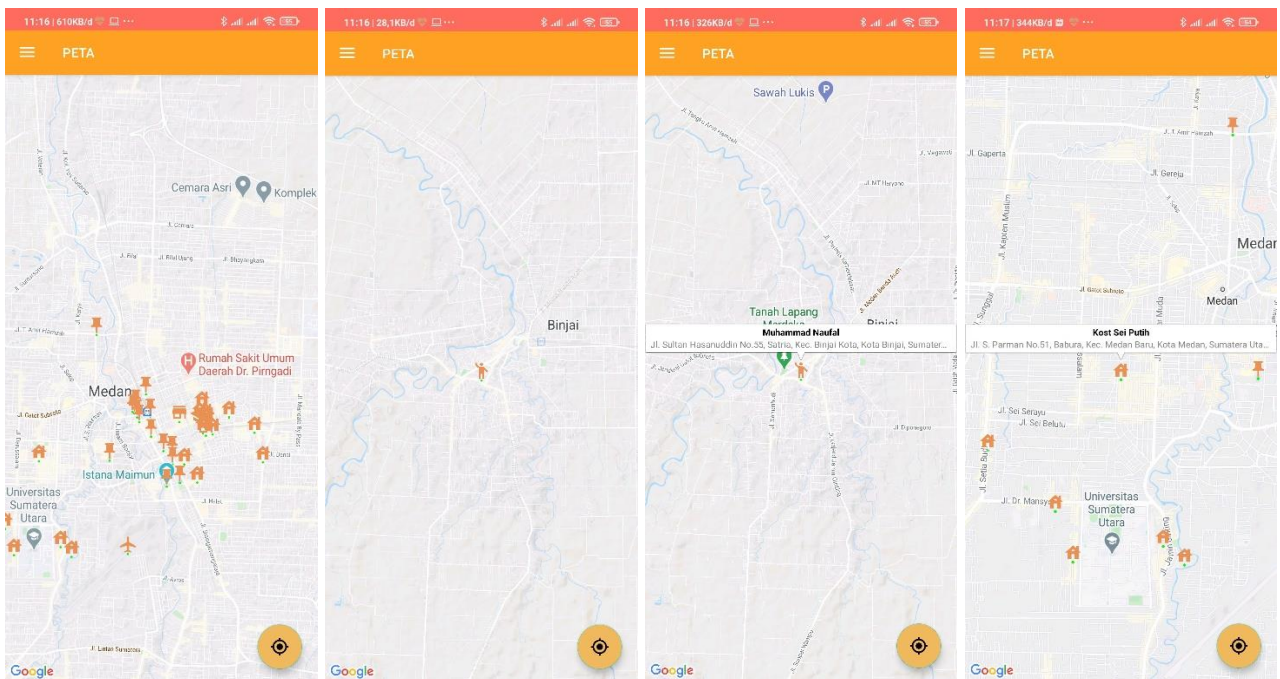
### Lampiran 1. Gambaran Teknologi



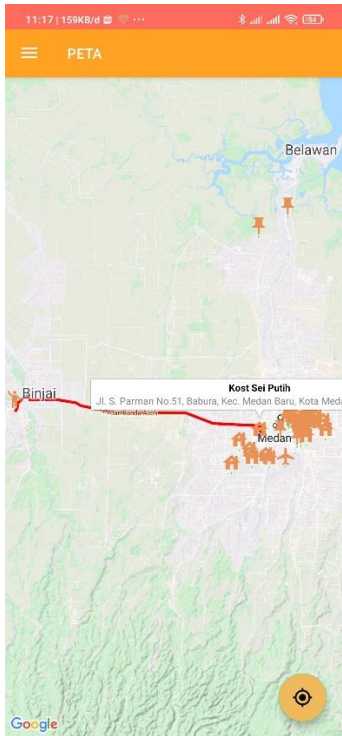
Berikut Gambaran dari aplikasi yang kami bangun pada bagian splashscreen kemudia di ikutin dengan intro (untuk intro akan di tampilkan saat pertama kali menggunakan saja, setelah itu tampilan intro tidak akan di munculkan kembali )



Setelah itu akan menampilkan menu login dan proses login. Disini ada dua pilihan menggunakan akun google atau akun facebook. Tapi disini saya menggunakan akun google



Setelah login berhasil akan ditampilkan halaman utama yaitu peta,  
gambar1 : Peta tempat kos dan destinasi wisata  
gambar 2: ketika button gps diclick akan menampilkan posisi kita saat ini  
gambar 3-4: Ketika snippet pada penanda di klik akan menampilkan info dari penanda itu sendiri



Ketika informasi pada penanda di klik sekali lagi maka akan menampilkan rute dari posisi kita (user ) menuju posisi penanda (lokasi tujuan)

Diiringi tampilan Menu, informasi kota, berita, destinasi, dan menu akun