

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manajemen adalah sebuah proses untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pengertian manajemen adalah ilmu dan seni mengelola proses secara efektif dan efisien dengan menggunakan sumber daya yang dapat berupa barang atau asset untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu manajemen barang di perlukan di SMKN 1 Kota Cimahi untuk pengelolaan proses-proses keluar masuknya barang-barang di sekolah, aplikasi di perlukan untuk untuk proses disusun berdasarkan urutan pendataan barang [2].

Sistem informasi memberikan solusi manajemen dan organisasi berbasis teknologi informasi terhadap tantangan yang ada di lingkungan. Karena penerapan sistem informasi yang efektif membutuhkan pemahaman tentang organisasi, manajemen, dan teknologi informasi yang membentuk sistem tersebut, salah satu sistem informasi yang dibutuhkan oleh suatu organisasi adalah sistem informasi manajemen inventaris barang. Kebutuhan akan informasi data aset sangat penting untuk meningkatkan kinerja kelembagaan [2].

Di SMKN 1 Kota Cimahi sendiri terdapat sebuah sistem inventaris barang yang sedang berjalan akan tetapi masih menggunakan cara manual yaitu dengan cara pencatataan manual berupa nama barang, harga barang, status barang, lokasi barang dan kegunaan barang masih dengan penulisan di atas kertas maupun penulisan

barang di aplikasi pengolah data excel yaitu nama barang, harga barang, status barang dan lokasi barang, hal ini menghambat proses penggantian barang, dan pembuatan surat yang sangat lama, selain itu hal ini rentan akan kehilangan data karena data tidak tersimpan di database. Dalam hal pencarian datapun memakan waktu yang sangat lama karena staff tata usaha perlu untuk mencari barang secara manual di buku maupun di excel, dan data-data barang tidak bisa di akses dimanapun dan kapanpun oleh staff tata usaha. Dalam hal penulisan laporan barang oleh staff tata usaha memakan waktu yang cukup lama karna harus menunggu persetujuan kepala staff tata usaha untuk menyetujui keluar masuk dan penggantian barang.

Dalam hal ini peneliti membuat sebuah aplikasi manajemen inventaris barang yang baru yang dapat menggantikan sistem lama yang sedang berjalan, sistem ini berbasis website dan online agar bisa di akses dimanapun dan kapanpun, dalam sistem ini semua pendataan barang tersimpan di database agar dapat di akses dimanapun dan kapanpun, dan sistem ini dapat mempersingkat waktu untuk pembuatan surat dan laporan. Sistem ini juga dapat memudahkan dan mempercepat kepala tata usaha untuk memberikan perizinan terhadap laporan dan barang.

Penelitian ini dapat memberika kontribusi pada instansi sekolah menengah kejuruan 1 kota cimahi di bidang teknologi informasi, dalam hal inventaris barang dan penyediaan informasi.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Pencatatan barang masih manual yang berupa nama barang, harga barang, status barang, lokasi barang dan kegunaan barang di atas kertas hal ini dapat menyebabkan hilangnya data.
2. Pencatatan barang di aplikasi pengolahan data excel yang berupa nama barang, harga barang, status barang, lokasi barang dan kegunaan barang hal ini dapat menyebabkan hilang data apabila ada kerusakan di *hardisk* komputer tersebut dan tentu saja pencarian data yang cukup memakan waktu.
3. data yang tidak bisa diakses di manapun dan kapan pun karena data tersimpan secara *offline* di *memory* penyimpanan.
4. proses pembuatan laporan yang memakan waktu sangat lama karena setiap ada transaksi barang maka staff tata usaha perlu membuat laporan barang dan perlu di setujui oleh kepala staff tata usaha.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang sistem pencatatan barang secara digital dan terkomputerisasi ?
2. Bagaimana membangun staff admin dapat mengakses data dimanapun dan kapanpun ?

3. Bagaimana menguji sistem pencatatan barang secara digital dan terkomputerisasi ?

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah terciptanya aplikasi manajemen inventaris barang di SMKN 1 Kota Cimahi berbasis website

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan untuk tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sistem manajemen inventaris barang bagi SMKN 1 kota cimahi secara digital dan terkomputerisasi.
2. Membangun sistem yang dapat di akses dimanapun dan kapanpun.
3. Menguji sistem yang dapat membuat rekap laporan secara otomatis.
4. Sistem dapat di implementasikan di lingkungan sekolah.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian Aplikasi Manajemen Inventaris Barang Sekolah Di SMKN 1 Kota Cimahi Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel, agar berguna bagi pihak berikut :

1. Kegunaan Praktis

Setelah melakukan penelitian ini maka ada beberapa kegunaan praktis sebagai berikut :

Membantu staff tata usaha SMKN 1 Cimahi untuk pengolahan data yang lebih baik dan penyampaian informasi yang cepat dan tepat. Dan juga staff tata usaha dapat mendapatkan informasi yang lebih cepat dan akurat. Staff TU dan kepala TU dapat mengakses website dan data dimanapun dan kapanpun.

2. Kegunaan Keilmuan

Untuk kepentingan akademik, penelitian ini memberikan kontribusi pada masalah perancangan aplikasi manajemen inventaris barang berbasis web, dan penelitian ini juga memberikan kontribusi pada masalah teknis pembangunan aplikasi website dengan framework Laravel.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan masalah menghindari penyimpangan atau memperluas topik sehingga penelitian lebih terarah dan memudahkan pembahasan sehingga tujuan penelitian tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Aplikasi yang buat hanya dapat berjalan di peramban web.
2. Aplikasi yang buat digunakan untuk mencatat barang-barang milik sekolah.
3. Aplikasi yang buat memiliki 4 role user yaitu, user staff tata usaha, user kepala tata usaha, user admin dan user guru.
4. Aplikasi yang digunakan mencatat barang berupa nama barang, harga barang, lokasi barang, status barang dan deskripsi barang.
5. Aplikasi dapat membuat user baru untuk staff tata usaha dan kepala tata usaha menggunakan user admin.
6. Aplikasi sudah di hosting.

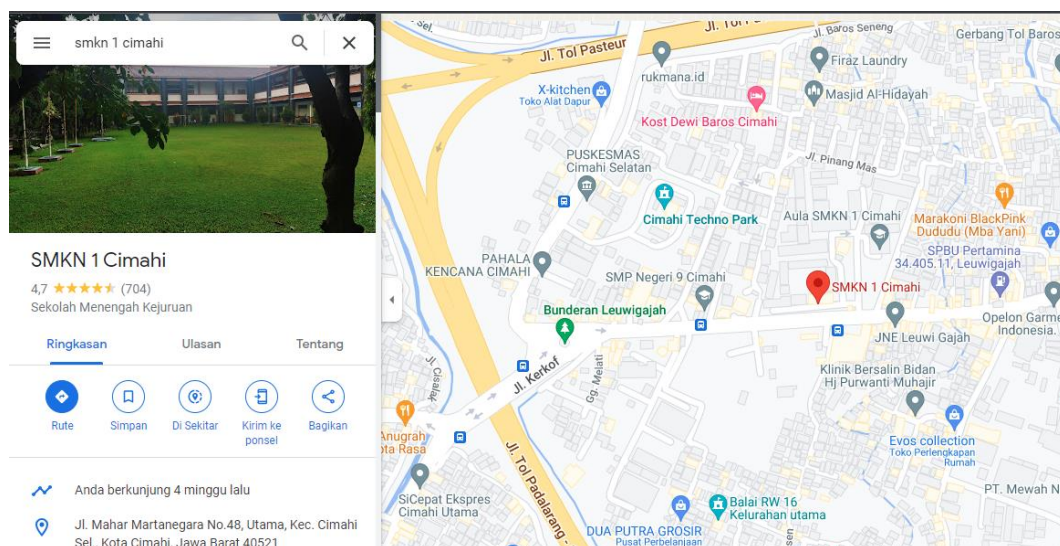
7. Aplikasi dapat memberikan informasi total harga barang dalam bentuk rupiah.
8. Aplikasi dapat menambahkan lokasi ruangan.
9. Aplikasi menyediakan informasi penyusutan aset.

1.6 Objek Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan saat pertemuan pertama mata skripsi Metode Penelitian dan Penulisan skripsi dalam kurun 6 bulan yaitu 1 semester untuk penelitian ini.

2. Tempat Penelitian



Gambar 1. 1 Lokasi SMKN 1 Kota Cimahi

Tempat Penelitian ini di Jl. Mahar Martanegara No.48, Utama, Kec. Cimahi Sel., Kota Cimahi, Jawa Barat 40521

1.7 Jadwal Penelitian

No	Tahapan Penelitian	Minggu															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	15	15	
1	Menentukan Objek Penelitian	■	■														
2	Mengumpulkan Data Penelitian		■	■													
3	Analisis Data Penelitian				■												
4	Membuat Laporan Penelitian				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Table 1.1 Rencana penelitian

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penyajian kajian ini dibagi menjadi beberapa bab untuk memudahkan dalam mencari informasi yang dibutuhkan dan untuk menunjukkan kepada anda bagaimana cara melaksanakan pekerjaan secara sistematis. Pembagian Bab sebagai berikut:

Bab I Kata Pengantar meliputi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, kegunaan penelitian

(kegunaan praktis dan akademik), subjek penelitian dan rencana penelitian, sistem berisi uraian deskriptif.

Bab II Landasan Teori berisi tentang teori yang menjadi dasar perancangan aplikasi berbasis website dengan menggunakan framework Laravel.

Bab III Analisis dan Desain, bab ini membahas tentang analisis sistem saat ini dan yang akan datang serta menjelaskan desain sistem manajemen inventaris barang online berbasis web.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan dalam bab ini penulis membahas tentang pembuatan sistem secara teknis dari koding sampai perancangan sistem yang akan di buat.

Bab V Penutup bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan saran.