

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi yang berkembang populer ditahun 70-an (*electronic data processing*). Yang mendefinisikan sebagai teknologi pengolahan dan penyebaran data menggunakan perangkat keras (*hard ware*) dan perangkat lunak (*soft ware*) dalam bidang computer , komunikasi, dan elektronik digital.

Berkembang nya teknologi informasi dan komunikasi serta ilmu pengetahuan dengan begitu pesat nya sangat mempengaruhi di bidang manajemen, khususnya dalam sebuah organisasi baik itu pemerintah maupun swasta semua melakukan pengolahan data melalui teknologi yang berkembang di zaman nya kebutuhan terhadap computer sebagai alat pemecahan masalah dengan cepat yang bisa menghasilkan informasi yang sempurna dan akurat sesuai dengan kebutuhan.

Pendataan barang inventaris pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pangkalpinang masih menggunakan document word/excelaplikasi ataupun yang manual dengan pencatatan pembukuan yang pendataan manual semacam ini dapat mempersulit pegawai bagian inventarisasi barang tersebut ketika melakukan pendataan dan pembuatan laporan sehingga tidak efisien.

Dengan kondisi sekarang maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul : **PERANCANGAN SISTEM INVENTARIS BARANG BERBASIS WEB PADA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA PANGKALPINANG.** Sistem yang coba di terapkan penulis adalah menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan menggunakan *My SQL* sebagai database nya.

Diharapkan aplikasi ini akan memberikan kemudahan-kemudahan serta efisiensi dalam memproses data untuk memperoleh Informasi serta laporan yang di inginkan, khususnya dalam hal pengelolaan inventaris barang pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pangkalpinang sehingga lebih terorganisir dan lebih efisien dalam pengelolaan informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis akan membahas dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana membuat aplikasi web yang diperlukan untuk mengelola inventaris barang pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pangkalpinang.
- b. Bagaimana membuat aplikasi rancangan serta *database* yang diperlukan untuk membuat aplikasi web yang dapat menangani kebutuhan Inventarisir barang pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pangkalpinang.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yang akan di bahas adalah agar pembahasan dari perancangan ini tidak menyimpang dari topik dimana penulis melaksanakan penelitian yaitu pada bagian Pengelolaan Inventaris Barang dan Arsip Dinas pendidikan dan Kebudayaan Kota Pangkalpinang. Maka penulis membatasi pada lingkup permasalahan sebagai berikut:

- a. Membahas rancang bangun *database* dan arsitektur penyiapan data statistik yang dipergunakan;
- b. Aplikasi dibangun dengan bahasa pemrograman PHP, sedangkan antarmuka aplikasi dibuat dengan bahasa pemrograman HTML dan CSS;
- c. Contoh data yang diambil adalah data yang sudah ada saat ini dan beberapa tahun terakhir;
- d. Aktivitas manajemen aset meliputi Barang, Inventaris, Perbaikan, Permintaan, Penghapusan, Bidang, Gedung dan Ruang.

1.4 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian:

a. Studi Pustaka dan Literatur

Pengumpulan literatur-literatur yang dapat menunjang proyek akhir ini seperti mengganti karakter dan kegiatan operasional pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pangkalpinang dan mempelajari bagaimana cara membuat sistem administrasi yang baik untuk dijadikan sebagai referensi, membaca jurnal-jurnal yang berkaitan dengan proyek ini serta penjelajahan web-web yang berkaitan dengan proyek akhir ini.

b. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan untuk mencari metode yang tepat dan efisien dalam mencari referensi, dengan metode observasi dimana dilakukan pengamatan lapangan secara langsung tentang sistem inventaris barang yang sedang berlangsung di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pangkalpinang dan studi kepustakaan, yaitu membaca buku-buku yang berkaitan dengan masalah ini, dan dengan menggunakan informasi dari internet untuk belajar dari pengalaman orang yang telah terdokumentasi.

c. Analisa dan Perancangan

Analisa menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* dan pengamatan lapangan yang kemudian dilanjutkan dengan perancangan sistem.

d. Pengimplementasian

Implementasi hasil rancangan hingga percobaan semua data masuk ke dalam *database* dan ditampilkan dalam sistem.

1.5 Tujuan Penelitian dan Manfaat

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Merancang sebuah sistem yang dapat meningkatkan minat pegawai agar dapat menggunakan sistem yang mudah digunakan, praktis, dan berteknologi modern.
- b. Merencanakan aplikasi agar dapat berfungsi sebagai *supplement* (tambahan) dan *complement* (pelengkap) dalam proses inventarisir barang di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Pangkalpinang.
- c. Dengan aplikasi ini dapat memudahkan pegawai khususnya para staff untuk melakukan inventarisasi barang, karena tidak terbatas jarak dan waktu.

1.6 Sistematika Penulisan

Urutan penelitian yang dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, permasalahan, tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang digunakan penulis untuk membangun aplikasi yang mendukung penyusunan laporan ini sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang tinjauan organisasi tempat kerja secara umum antara lain ; Profil instansi, kegiatan instansi, struktur organisasi instansi serta tujuan dan fungsi instansi.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi pembahasan mengenai perancangan system dengan perencanaan dan pembuatan sebuah aplikasi secara berurutan dimulai dari proses bisnis sampai dengan rancangan layar program berisi profil barang analisis masalah sistem yang berjalan, analisa hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan.

BAB V PENUTUP

Membahas tentang kesimpulan yang didapatkan selama perancangan sistem *inventory*, serta saran-saran yang ada kaitannya dengan sistem. Bab ini juga berisi kesimpulan atas penelitian yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi dan saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut supaya tercapai hasil yang lebih baik dan perawatannya agar sistem tetap terus dapat digunakan.

