

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, pengelolaan perangkat atau hal-hal yang mendukung pembelajaran merupakan bagian utama yang sangat penting dalam proses pendidikan, karena pembelajaran menggunakan alat untuk mempercepat proses pendidikan. Sehingga dapat dikatakan hampir setiap lembaga pendidikan menggunakan alat atau barang untuk menunjang pembelajaran dan barang yang digunakan cukup banyak dan sangat berharga.

Manajemen aset adalah pengelolaan aset, yang melibatkan perolehan dan penggunaan aset sampai tidak dapat digunakan lagi. Manajemen aset membutuhkan alat berupa teknologi yang diterapkan pada sistem informasi. Manajemen aset memainkan peran penting dalam mendukung arus inventarisasi aset[1].

SMP Negeri 3 Pangkalpinang merupakan satuan pendidikan menengah di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di Desa Bukit Merapen. Pada saat melakukan kegiatan pengelolaan aset SMP ini masih menggunakan cara manual yaitu memasukkannya ke dalam buku, yang kemudian dimasukkan ke dalam perangkat lunak *spreadsheet*. Pengelolaan yang demikian menyebabkan kurang maksimalnya pengelolaan informasi aset yang ada. Beberapa permasalahan yang dihadapi adalah sulitnya bagian sarana dan prasarana sekolah menemukan lokasi aset karena kurang lengkap dan detailnya informasi yang tercatat dalam proses akuntansi. Oleh karena itu, sangat sulit untuk melacak aset yang telah dipindahkan atau dipinjam. Sehingga resiko kehilangan harta benda meningkat. Pendataan juga memakan waktu lama, karena petugas harus mengecek kembali informasi tentang barang yang tersedia dan informasi tentang status barang yang rusak, atau dapat diservis dengan membuka kembali file yang ada. Resiko kehilangan data cukup tinggi, karena karyawan biasanya

tidak langsung menginput data produk ke dalam komputer. Akibatnya, jika pembukuan hilang, semua data aset yang ada ikut hilang.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis menyajikan sebuah penelitian dimana penelitian ini merancang dan membangun sebuah aplikasi manajemen aset di SMP Negeri 3 Pangkalpinang. Sehingga implementasi aplikasi ini dapat memudahkan petugas dalam mencari informasi aset yang dibutuhkannya, serta menyimpan dan melacak aset dengan lebih efektif dan efisien.

Adapun penelitian terdahulu tentang aplikasi manajemen aset seperti penelitian yang dilakukan oleh Izzul Kholis, Walidini Syaihul Huda[2] pada tahun 2019 mengenai Perancangan Sistem Manajemen Aset Berbasis Android Menggunakan Metode SDLC Study Kasus BAU Universitas Yudharta Pasuruan, penelitian yang dilakukan oleh Adi Ahmad, Iskandar, dan Riyan Maulana[3] pada tahun 2020 mengenai Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset Pada PT. Acehlink Media Berbasis Android, penelitian Ni Putu Risma Suantari, I Nyoman Purnama, dan Putri Anugrah Cahya Dewi[4] pada tahun 2021 mengenai Model Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Android Menggunakan QR Code Pada Sekolah Dasar 1 Tumbakbayuh, penelitian Jumarni, Hisma Abduh, dan Ahmad Ali Hakam Dani[5] pada tahun 2022 mengenai Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Aset Desa Berbasis Android Di Desa Pompengan, penelitian Riki Afriansyah[6] pada tahun 2022 mengenai Sistem Informasi Manajemen Aset Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung. Sesuai dengan permasalahan dan kondisi yang ada saat ini, maka dibuatlah sebuah aplikasi dengan judul Implementasi Aplikasi Manajemen Aset Pada SMP Negeri 3 Pangkalpinang Menggunakan *QR Code* Berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Di bawah ini adalah rumusan masalah dibalik permasalahan diatas, yaitu:

1. Bagaimana membangun aplikasi manajemen aset pada SMP Negeri 3 Pangkalpinang menggunakan *QR Code* berbasis Android?
2. Bagaimana mendapatkan informasi aset barang SMP Negeri 3 Pangkalpinang secara cepat?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini lebih fokus pada pengelolaan barang bergerak di SMP Negeri 3 Pangkalpinang.
2. Penggunaan aplikasi ini meliputi bagian pengurus barang dan karyawan TU.
3. Android berfungsi untuk pemindaian *QR Code*, perbaikan aset, dan pindah aset.
4. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Prototype*.
5. Sistem yang digunakan adalah *client-server*.
6. Menggunakan *database MYSQL*.
7. Minimal versi Android 5 (*Lollipop*).

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mampu membangun *Website* dan sistem aplikasi manajemen aset berbasis Android.
2. SMP Negeri 3 Pangkalpinang mampu mengimplementasikan aplikasi manajemen aset.
3. Memberikan kemudahan dalam pengelolaan aset pada SMP Negeri 3 Pangkalpinang.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adanya sistem aplikasi manajemen aset dimaksudkan untuk memudahkan staf TU dan pengurus barang untuk mencari informasi tentang aset yang ada dan mencatat kondisi aset sekolah.

1.5 Sistematika Penulisan

Klasifikasi tersebut disusun untuk memberikan gambaran tentang penelitian yang dilakukan. Sistem penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan berbagai konsep teori dasar yang terkait dengan topik penelitian saat ini untuk membantu menganalisis masalah penelitian sebelumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan saat membangun aplikasi manajemen aset berbasis Android.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, latar belakang organisasi, struktur organisasi serta peran dan wewenangnya, sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem yang diusulkan, analisis sistem, desain sistem, hasil dan pengujian dibahas secara rinci.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian ini dan dikomunikasikan kepada para pemangku kepentingan.