

# **BAB I**

## **PENDAULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dinas Lingkungan Hidup (DLH) kota Pangkalpinang merupakan lembaga pemerintahan yang memiliki tugas dan fungsi dalam melaksanakan penataan, pengelolaan dan perlindungan lingkungan hidup, DLH juga memiliki tugas dalam pengendalian pencemaran dan kerusakan lingkungan, di bidang limbah dan sampah, selain itu DLH juga bertugas dalam pengelolaan sampah dan limbah B3 (Bahan Berbahaya Beracun) serta mengatur pengelolaan kapasitas sampah.

Untuk membantu menjalankan tugas dan fungsi yang telah ditetapkan DLH kota Pangkalpinang membagi tugas mereka menjadi beberapa bidang diantaranya Bidang Umum dan Kepegawaian, Bidang Perencanaan Evaluasi dan Pelaporan (PEP) dan Keuangan serta Bidang Seketariat. Pada bidang Seketariat terdapat bagian aset yang memiliki tugas dan fungsi mencatat, mengelolah dan membuat laporan aset. Adapun untuk pengelolaan aset yang meliputi pencatatan, penginputan, dan pembuatan laporan kantor DLH masih menggunakan cara manual yaitu dengan Microsoft Excel, akan tetapi cara ini masih terbilang kurang efektif dan efisien dikarenakan sering terjadi perbedaan data pada laporan akhir dan juga proses yang cukup rumit pada saat menginput data.

Dengan demikian kantor DLH kota Pangkalpinang memerlukan Sistem Informasi Manajemen Aset Berbasis Web yang dapat membantu dalam pengelolaan aset kantor dan kami mengajukan untuk membuat rancangan sistem berbasis web agar manajemen di kantor tersebut dapat dilakukan dengan mudah dan lebih terperinci.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan laporan di atas maka, rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang sebuah sistem informasi manajemen aset berbasis web yang dapat membantu dan mempermudah dalam pengelolaan dan pelaporan akhir aset pada kantor DLH kota Pangkalpinang?.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti perlu membatasi ruang lingkup permasalahan, adapun batasan dalam penelitian ini adalah;

1. Membangun rancangan Sistem Informasi Manajemen Aset berbasis web pada kantor Dinas Lingkungan Hidup Kota Pangkalpinang.
2. Sistem Informasi Manajemen Aset hanya mengelola aset lancar pada Kantor Dinas Lingkungan Hidup Kota Pangkalpinang.
3. Metode perancangan sistem pada penelitian ini adalah model *Waterfall*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun penyusunan laporan ini mencakup dua tujuan yaitu;

1. Tujuan umum : Membuat sistem manajemen aset lancar untuk kantor DLH (Dinas Lingkungan Hidup) kota Pangkalpinang sehingga pengelolaan aset kantor dapat dikontrol dengan mudah.
2. Tujuan khusus : Untuk menghasilkan perancangan sistem informasi manajemen aset lancar berbasis web pada kantor DLH (Dinas Lingkungan Hidup) kota Pangkalpinang.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dari hasil penelitian ini adalah;

1. Bagi penulis menambah wawasan berfikir ilmiah, kemampuan menganalisis suatu masalah, serta menambah pengalaman dalam merancang, menganalisis dan mengelola sistem informasi khususnya dalam hal sistem informasi manajemen aset.
2. Bagi Perusahaan atau kantor diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan khususnya permasalahan manajemen aset yang ada pada perusahaan atau kantor.
3. Bagi perguruan tinggi diharapkan bisa menambah referensi bagi para mahasiswa.

## 1.6 Metodologi Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *Waterfall*. Model *Waterfall* dipilih karena model ini menyarankan pengembangan perangkat lunak yang sistematis dan berurutan yang dimulai dari tingkat sistem tertinggi dan berlanjut ketahap analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan, Adapun kelebihan dari model ini adalah terstruktur, dinamis dan *sequential* (berurutan).

### 1.6.2 Tools Yang digunakan

1. *Activity Diagram*, dalam Bahasa Indonesia diagram aktivitas, yaitu diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan Proses dari suatu sistem digambarkan secara vertical. *Activity Diagram* merupakan pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas.
2. *Package Diagram*, merupakan salah Structure UML Diagram yang menggambarkan paket kelas, use case, atau komponen sistem lainnya dan disertai dengan keterangan ketergantungan kelas satu dan kelas lainnya
3. *Use Case Diagram*, menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem dalam suatu sistem informasi. Menunjukkan bagaimana actor menggunakan sistem untuk mencapai tujuan tertentu melalui serangkaian Tindakan yang disebut “*use case*”
4. *Sequence Diagram*, sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu *sequence diagram* juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Objek-objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan.
5. *Sublime Text*, merupakan sebuah editor teks dan kode sumber yang digunakan untuk mengedit dan menulis berbagai jenis teks, termasuk kode pemrograman atau perangkat lunak yang berfungsi untuk mengedit dan menulis teks dengan

fitur-fitur yang dirancang untuk meningkatkan produktivitas dan kemudahan penggunaan.

6. *XAMPP*, merupakan perangkat lunak server web local untuk membuat website, aplikasi dan basis data offline. *XAMPP* juga dapat mengelola database yang ada di localhost tanpa memerlukan akses internet.

