



BAB 1

PENDAHULUAN

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat cepat dalam satu dasa warsa terakhir ini. Perkembangan ini dipastikan menyentuh, bahkan melahirkan orientasi baru pada semua bidang kehidupan manusia, baik sosial, budaya, ekonomi, politik, hukum, maupun pendidikan. Telah terjadi pergeseran dari era pengetahuan, ke era informasi dan komunikasi. Era digital adalah era dimana kegiatan dapat dengan mudah dilakukan menggunakan teknologi canggih sehingga pekerjaan menjadi lebih efisien[1].

Perkembangan era digital saat ini sudah merambah ke sektor pendidikan. Seperti halnya pada salah satu Lembaga Sekolah SMA Negeri 1 Karangnunggal. SMA Negeri 1 Karangnunggal yang terletak di Kecamatan Karangnunggal, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat merupakan lembaga pendidikan yang tidak lepas dari peminjaman barang yang dimiliki oleh sekolah. Peminjaman barang adalah proses di mana seseorang atau sebuah organisasi meminjam atau mengambil barang milik orang lain atau instansi untuk digunakan dalam jangka waktu tertentu. Peminjaman barang juga sering terjadi dalam konteks organisasi atau institusi, seperti perpustakaan, pusat penyewaan, atau perusahaan yang menyediakan jasa penyewaan atau peminjaman barang. Dalam kasus seperti itu, biasanya ada prosedur yang ditetapkan untuk meminjam barang, termasuk pendaftaran anggota, pembayaran biaya atau deposit, serta ketentuan-ketentuan lain yang berkaitan dengan peminjaman barang.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di Sekolah SMA Negeri 1 Karangnunggal, pengelolaan inventaris barang yang dilakukan masih terbilang manual. Dalam proses kerjanya masih menggunakan buku besar. Hal ini mengakibatkan data yang ada menjadi terbagi-bagi, sehingga menyulitkan staf tata usaha dalam penambahan atau pencarian data barang tertentu. Kendala lain yang juga dihadapi dalam pengelolaan inventaris adalah dalam hal peminjaman barang, untuk mencatat nama peminjam, batasan dalam peminjaman, dan laporan peminjaman barang yang masih dilakukan secara manual dengan catatan didalam buku, sehingga sering menyebabkan catatan hilang maupun tidak tercatatnya data peminjaman.

Kemudian dalam keseharian di dalam sekolah saat guru ingin meminjam suatu barang, guru tidak mengetahui apakah barang yang ingin dipinjam itu tersedia atau tidak. sehingga jika terjadi kerusakan barang maka tidak akan ada catatan sama sekali sampai barang tersebut benar-benar tampak rusak. Sering terjadinya kehilangan barang juga menjadi masalah tersendiri yang ada di dalam sekolah karena seringkali yang meminjam lupa mengembalikan

atau memang terjadi hal lainnya sehingga barang tersebut tidak ada dikarenakan tidak adanya catatan siapa saja yang meminjam barang yang ada di sekolah.

Dengan adanya beberapa masalah di atas, maka ditawarkan sistem informasi kepada Sekolah SMA Negeri 1 Karangnunggal yang berjudul “Sistem Informasi Peminjaman Barang di SMA Negeri 1 Karangnunggal”. Sistem tersebut akan menggunakan *Framework CodeIgniter*. *CodeIgniter* memiliki tujuan untuk memberikan alat bantu yang dibutuhkan seperti *helpers* dan *libraries* untuk mengimplementasi tugas yang biasa dilakukan. Dengan demikian, pengembangan proyek menjadi lebih mudah dan cepat. Dan pengembang tidak perlu menulis lagi dari awal. *CodeIgniter* adalah sebuah *web application framework* yang bersifat open source digunakan untuk membangun aplikasi PHP dinamis. Kemudian metode pengembangan sistem yang dipilih menggunakan metode *prototype* supaya dalam pembuatan sistem ini penulis dan pihak sekolah dapat saling berinteraksi dalam pembuatan sistem ini, yang diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada.

Penerapan metode prototipe dalam pengembangan sistem peminjaman barang di sekolah memberikan keuntungan signifikan, seperti memungkinkan pengembang untuk dengan cepat membuat versi awal sistem untuk pengujian dan iterasi lebih lanjut. Prototipe ini tidak hanya memfasilitasi pengumpulan umpan balik awal dari pengguna terkait fungsionalitas dan antarmuka pengguna, tetapi juga membantu dalam mengidentifikasi dan memperbaiki potensi masalah desain dan implementasi sebelum versi final dikembangkan. Hal ini mengurangi risiko kesalahan, memungkinkan penyesuaian yang lebih baik terhadap kebutuhan aktual pengguna, dan secara keseluruhan meningkatkan kualitas akhir dari sistem peminjaman barang tersebut. Metode pengembangan sistem yang dipilih menggunakan metode prototipe agar dalam pembuatan sistem ini, penulis dan pihak sekolah dapat saling berinteraksi, yang diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada.

1.2.Tujuan dan Manfaat

1.2.1. Tujuan

Tujuan dalam sistem informasi peminjaman barang adalah untuk membangun sistem informasi yang efektif untuk mengelola peminjaman barang di SMA Negeri 1 Karangnunggal. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi peminjaman barang yang dapat memenuhi kebutuhan sekolah tersebut dalam manajemen barang dan peminjaman barang.

1.2.2. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini, sebagai berikut :

1. Memudahkan petugas tata usaha dalam menginput data peminjaman barang
2. Guru bisa mengetahui stok barang secara *realtime*.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yang akan dikaji adalah:

1. Bagaimana membangun sistem informasi peminjaman barang yang dapat memenuhi kebutuhan Sekolah SMA Negeri 1 Karangnunggal?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi peminjaman barang secara efektif di Sekolah SMA Negeri 1 Karangnunggal?

1.4. Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah adalah:

1. Peminjam hanya bisa meminjam barang yang sudah terdaftar dalam sistem.
2. Sistem informasi peminjaman barang berfokus pada peminjaman barang.
3. Sistem ini hanya bisa diakses oleh petugas tata usaha, dan guru.
4. Layanan peminjaman barang hanya dapat dilakukan pada jam operasional sekolah.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah tata cara melakukan penelitian dengan mengumpulkan data dan cara analisis data. Dalam melakukan penelitian ini banyak data-data yang harus penulis kumpulkan sebagai berkas penyusunan laporan tugas akhir. Adapun cara atau metode yang dilakukan penulis yaitu :

1.5.1. Metode Penumpulan Data

Data-data apa saja yang digunakan untuk mengembangkan Sistem Informasi Peminjaman Barang di SMA Negeri 1 Karangnunggal. Data yang diperlukan oleh penulis meliputi :

1. Data Primer

Data Primer adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber Sekolah SMA Negeri 1 Karangnunggal. Data yang didapat setelah melakukan observasi dan wawancara di SMA Negeri 1 Karangnunggal adalah Data Inventaris Sekolah.

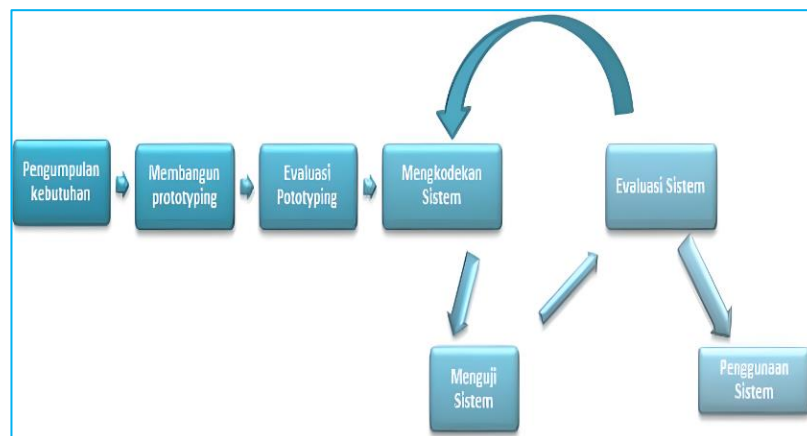
2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti dari sumber yang sudah ada, data sekunder didapatkan melalui buku, jurnal penelitian, *e-book* dan *internet*.

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem pada Sistem Informasi Peminjaman Barang Di SMA Negeri 1 Karangnunggal dengan menggunakan metode *Prototype*.

Tahapan penelitian ini menerapkan perancangan *prototype*. *Prototype* adalah proses yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan pengguna yang harus dibuat. Perancangan *prototype* diawali dengan analisa kebutuhan calon pengguna sistem, pembuatan *prototype* yang berasal dari kebutuhan pengguna, penyesuaian kebutuhan, dan evaluasi sistem . Berikut gambar 1 tentang fase dalam model *prototyping*[2].



Gambar 1. 1 Tahapan Penelitian Model *Prototype*

Tahapan Penelitian pada *prototype* sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan
2. Membuat *prototype*
3. Evaluasi sistem
4. Pengkodean sistem
5. Pengujian sistem

6. Evaluasi sistem
7. Penggunaan sistem

1.6.Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, disusun berdasarkan bab-bab yang terdiri dari lima bab dan akan diperjelas pada sub bab. Secara keseluruhan, laporan ini disusun dalam sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, tujuan dan manfaat penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penelitian laporan Tugas Akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka yang diperoleh dari referensi yang dipublikasi secara resmi baik berupa buku, makalah, jurnal atau tugas akhir yang sebelumnya telah dilakukan oleh orang lain. Serta teori yang dijadikan dasar pada penelitian terkait dengan sitem, informasi, sistem informasi peminjaman barang dan yang lainnya.

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi perencanaan secara detail bagian-bagian sistem mulai dari proses desain, simulasi sampai dengan implementasi lengkap dengan penjelasannya, analisis kebutuhan pengguna, usecase diagram, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan proses perencanaan sistem informasi peminjaman barang.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang Langkah – Langkah pedoman dalam menggunakan website peminjaman barang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari analisa yang telah dilakukan. Subbagian saran berisi hal-hal yang dianggap penting untuk diketahui oleh pembaca dalam rangka pengembangan

penelitian.

(~~Halaman ini sengaja dikosongkan~~)