

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Aset merupakan benda yang terdiri dari benda tidak bergerak dan benda bergerak, baik yang berwujud dan tidak berwujud yang tercakup dalam aktiva atau kekayaan perusahaan. Melihat perkembangan sebuah lembaga atau instansi pendidikan pada saat ini, bertambah pula jumlah aset yang dibutuhkan dan harus dimiliki oleh lembaga atau instansi tersebut. Keberadaan aset sangat membantu perusahaan dalam menjalankan kegiatannya. Akan tetapi jika dalam pelaksanaannya aset tidak dirawat dan dikelola dengan baik akan dapat menghambat kegiatan perusahaan itu sendiri. Maka perlu adanya sebuah manajemen aset yang dapat mengelola seluruh aset yang dimiliki.

Manajemen aset menjadi suatu kondisi yang menggambarkan suatu pengelolaan aset dengan baik dalam jangka waktu tertentu dengan maksud untuk memberikan keyakinan mengenai nilai dari suatu asset dalam satuan mata uang, serta mengatur mengenai jumlah minimum pengeluaran. Aset itu sendiri mengandung nilai dan berarti bagi banyak instansi, khususnya aset-aset pemerintah dalam dunia pendidikan agar aset-aset tersebut tidak disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab karena pada dasarnya aset tersebut bertujuan untuk memakmurkan dunia pendidikan.

Manajemen aset dalam kasus ini pada SMK Bina Karya 1 Karawang yang merupakan sebuah lembaga yang bergerak dalam bidang jasa pendidikan. Namun masih banyak masalah yang terjadi dalam pengelolaan aset yang dimiliki, mulai

dari inventarisasi yang belum jelas, serta belum adanya sistem informasi yang dapat mengelola seluruh aset yang ada. Proses pengontrolannya masih menggunakan cara manual menyebabkan kurang maksimalnya pengelolaan data dan pelaporan aset yang ada. Pembuatan laporan membutuhkan waktu yang cukup lama karena petugas harus mengecek kembali data barang tersedia dan data kondisi barang yang sudah rusak maupun yang membutuhkan perbaikan dengan membuka kembali berkas-berkas yang ada. Selain itu pemeliharaan, perbaikan, dan pergantian secara berkala terhadap aset-aset bergerak di SMK Bina Karya 1 Karawang tidak dikelola secara berkelanjutan yang nantinya akan menyebabkan rusak dan hilangnya aset-aset.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, penulis mencoba mengusulkan sistem yang mampu mengontrol pelaksanaan tertib dokumen aset sebagai upaya penyediaan dan pendataan data-data yang disertai dengan tertib administrasi guna membangun prosedur pengelolaan aset. Dengan demikian, manajemen aset diharapkan mampu memberikan informasi mengenai aset-aset instansi terkait secara jelas untuk meningkatkan kinerja dan efisiensi didalam suatu instansi atau lembaga.

1.2. Tujuan dan manfaat

Tujuan dari penulisan tugas akhir (TA) ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem manajemen aset yang berjalan di SMK Bina Karya 1 Karawang.
2. Menganalisa masalah dan menentukan solusi dari prosedur sistem saat ini.

3. Memperbaiki sistem manajemen aset dengan memberikan rancangan sistem terbaru yang lebih efektif dan efisien.

Manfaat yang di peroleh dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma III (DIII) Program Studi Manajemen Informatika di Akademik Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).
 - b. Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis dalam menulis, merancang, serta membangun sistem informasi dan mengimplementasikannya.
2. Manfaat bagi objek penelitian, yaitu:
 - a. Sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan pada SMK Bina Karya 1 Karawang.
 - b. Hasil penelitian dapat berfungsi sebagai penyusun strategi pengembangan sistem aset dimasa mendatang.
 - c. Menghasilkan sistem informasi manajemen aset yang terintegrasi dengan *database* melalui media *website*.
3. Manfaat bagi pembaca,yaitu:
 - a. Memberikan pemahaman mengenai konsep dari perancangan sistem informasi manajemen aset pada SMK Bina Karya 1 Karawang.
 - b. Dapat menanbah wawasan serta menjadi bahan referensi bagi pembaca ataupun pihak-pihak yang berkaitan dalam penelitian untuk pengembangan dan pembaharuan yang lebih baik.

1.3. Metode Penelitian

Menurut Mulyani (2016:28) “*System Development Life Cycle (SDLC)* adalah sebuah metode yang di gunakan untuk mengembangkan sebuah sistem, SDLC adalah sebuah proses logika yang di gunakan oleh seorang *system* analis untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan *requirements*, *validation*, *training* dan pemilik sisitem.

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *Waterfall*. Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015:28) “Model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*)”. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

1) Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mengspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2) Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan

menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3) Pembuatan Kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang dibuat pada tahap desain.

4) Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5) Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Perubahan terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru.

B. Teknik pengumpulan data

Untuk melengkapi data penelitian dan pokok-pokok pembahasan yang diperlukan sebagai bahan penyusunan tugas akhir, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain :

1) Metode Observasi (*Observation Research*)

Penulis melakukan pengamatan dan penelitian secara langsung pada SMK Bina Karya 1 Karawang, Hasil penelitian dicatat secara sistematis dan dikumpulkan sebagai data yang menjadi panduan pada penulisan tugas akhir.

2) Metode Wawancara (*Interview Research*)

Penulis mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan kepada Bapak Radyana selaku kepala staff pengelola sarana selama berada dilingkungan sekolah untuk mendapatkan informasi yang lebih optimal. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mengacu kepada permasalahan yang mendetail agar didapatkan teori baru sebagai solusinya.

3) Studi Pustaka (*Literatur Study*)

Guna menyempurnakan data yang sudah dimiliki sebelumnya. Pengumpulan teori, data lainnya, dan informasi penulis lakukan melalui beberapa sumber literatur dan juga kepustakaan yang berhubungan. Sumber kepustakaan penulis peroleh melalui buku, jurnal, artikel, media internet, dan sumber informasi lainnya.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis inventaris data aset sekolah yang sedang berjalan, kesulitan dalam mencari data aset yang ada, proses pengolahan data aset yang masih manual, serta belum diterapkannya sistem terkomputerisasi dalam pengelolaan aset yang ada di SMK Bina Karya 1 Karawang. Sistem baru yang penulis usulkan membatasi informasi melalui perancangan website menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan *prototype* juga menjadi bagian dari ruang lingkup penulisan tugas akhir (TA).