

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, mendorong manusia untuk meningkatkan bahkan menciptakan sebuah teknologi baru yang dapat lebih bermanfaat untuk kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi membuat setiap instansi atau lembaga dituntut untuk memiliki infrastruktur teknologi informasi yang baik, sehingga seluruh *system* pelayanan di *otomatisasi* dengan peralatan yang bersifat efektif dan efisien dalam hal waktu maupun tenaga (Ninik, 2007). Salah satu contoh pemanfaatan dari perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi adalah sistem manajemen untuk pengelolaan asset pada ruang belajar. Dengan adanya sebuah sistem, diharapkan semua pihak yang berkepentingan dapat menerima informasi/ *report* dengan cepat dan dapat diakses secara *real time*.

Ruang Belajar merupakan tempat yang digunakan untuk melakukan kegiatan belajar, praktek pembelajaran dan penelitian. Ruang belajar dilengkapi dengan peralatan yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan yang dilakukan sehingga perlu adanya proses pencatatan terhadap *inventory* peralatan yang ada. Proses ini penting dilakukan untuk memonitor atau memantau kondisi peralatan yang ada tersebut. Proses pencatatan data *inventory* peralatan ruang belajar yang masih dilakukan secara manual memiliki beberapa kekurangan yaitu dalam hal penyimpanan dan pencarian.

Berdasarkan hasil peninjauan yang dilakukan, menunjukkan bahwa proses pengelolaan barang dan sumber daya (*resource*) pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Kayuagung masih bersifat sederhana, media yang digunakan untuk mencatat data *inventory* alat adalah menggunakan aplikasi Microsoft Office excel. Akibatnya terdapat beberapa kelemahan, seperti resiko kehilangan barang, ketergantungan pada beberapa petugas, dan tidak dapat memberikan *report* secara *real time*. Selain itu, saat terjadi rekap barang dalam ruang belajar, belum tentu dapat diselesaikan dalam waktu yang efektif dan efisien.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan suatu sistem aplikasi yang dapat melakukan proses *inventory* peralatan/ bahan yang ada pada ruang belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka dibuat sebuah aplikasi *inventory* barang yang dapat mengelola dan memberikan *report* secara *real time*.

Aplikasi *inventory* dapat diartikan sebagai suatu aplikasi yang meliputi *input*, *proses*, dan *output* dimana data yang diolah merupakan data dari *inventory* barang yang dimiliki oleh SMK Negeri 1 Kayuagung.

Dengan mempertimbangkan semua hal di atas, penulis membuat proposal laporan akhir yang berjudul “**APLIKASI INVENTORY RUANG BELAJAR BERBASIS WEB PADA SMK NEGERI 1 KAYUAGUNG**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada maka rumusan permasalahan dalam laporan akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat rancang bangun aplikasi *inventory* berbasis *web* ?
2. Bagaimana membuat program web pada framework *laravel & bootstrap* untuk aplikasi *inventory* ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penulisan laporan akhir ini dapat terarah dengan baik dan menghindari pembahasan yang terlalu jauh dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang diutamakan adalah membahas mengenai cara perancangan, pembuatan, dan pengujian aplikasi *inventory*.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penulisan laporan akhir ini adalah :

1. Untuk membuat aplikasi *inventory* yang dapat mengelola data barang.
2. Membangun aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan memanfaatkan framework Bootstrap, framework Laravel, dan database Management System (DBSM) MySQL.

## **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat dari pembuatan laporan akhir ini adalah:

1. Membantu proses pendataan barang melalui aplikasi *inventory* dan dapat memberikan laporan data barang secara cepat dan tepat.
2. Menjadi bahan masukan sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan membuat laporan dengan bidang sama yang dibahas dalam laporan akhir.

