

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Aplikasi umumnya dibangun dengan tujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Hampir seluruh aspek menggunakan aplikasi untuk mempermudah pekerjaan manusia. Salah satu contohnya adalah pemanfaatan aplikasi untuk membantu dalam pengelolaan inventaris barang. Aplikasi pengelolaan inventaris barang yang dibangun pada penelitian ini memiliki fungsi pengelolaan terhadap data barang, dimulai dari pengelompokan penambahan barang, pemindahan barang, mengelola *user* hingga pengelolaan laporan. Dengan diterapkannya aplikasi ini dapat memberikan dampak efisiensi dari segi waktu dan biaya dalam hal pengelolaan data inventaris barang, meningkatkan keakuratan data serta meminimalisir resiko atas kehilangan data barang jika disimpan dalam bentuk media kertas. (Martono, 2019).

Bidang Pembudayaan Olahraga Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Lampung berlokasi di Jl. Hasanudin Gg. Kantor Pos No.2, Teluk Betung, Bandar Lampung 35211 - Indonesia. Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Lampung merupakan instansi pemerintah yang mempunyai tugas melaksanakan urusan pemerintah provinsi di bidang pembudayaan olahraga berdasarkan asas otonomi yang menjadi kewenangan, tugas dekonsentrasi dan tugas pembantuan yang diberikan pemerintah kepada Gubernur serta tugas lain sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh Gubernur berdasarkan peraturan Perundang – Undangan yang berlaku. Sebelum tahun 2008 Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Lampung masih bergabung dengan Dinas Pendidikan Provinsi Lampung yang

bernama Bidang Pendidikan Luar Sekolah Pemuda dan Olahraga. Bidang Pembudayaan Olahraga Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Lampung mempunyai tugas melestarikan prestasi olahraga terhadap pelajar dan mahasiswa, memberikan pendidikan olahraga, penghargaan olahraga serta memberikan rekreasi olahraga dan layanan khusus olahragaawan.

Dalam pengelolaan inventaris barang yang ada di Bidang Pembudayaan Olahraga Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Lampung, sistem pengelolaan data inventaris barang masih menggunakan program *Microsoft Excel* dalam pencatatan pengelolaan inventaris barang sehingga diperlukan aplikasi yang dapat memudahkan dan membantu suatu pekerjaan dalam mengolah data inventaris kantor. Perkembangan teknologi informasi dari waktu ke waktu berkembang sangat pesat sehingga organisasi atau instansi harus mau untuk menyesuaikan dengan perkembangan saat ini. Informasi dan Data yang baik, akurat dan cepat dalam sebuah pengambilan keputusan di suatu instansi perlu dikembangkan sebuah aplikasi ataupun sistem yang tepat. Karena itu harus diperlukan sistem yang dapat melakukan tugas-tugas tersebut secara cepat, akurat dan tidak menghabiskan banyak sumber daya yaitu komputer yang mempunyai keunggulan dalam pemrosesan data baik yang harus diproses, disajikan, disimpan, dianalisa ketepatannya dan kecepatan hasil yang diinginkan. (Muis, 2019).

Dalam praktiknya Bidang Pembudayaan Olahraga Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Lampung masih menggunakan program Microsoft Office Excel dalam pencatatan pengelolaan inventaris barang. Masalahnya adalah ketika membutuhkan informasi data barang dan laporan harus membuka *file* atau tabel satu persatu. Hal ini dirasa tidak efektif dan efisien. Karena itu dibutuhkan suatu

sistem informasi yang dapat menunjang kebutuhan informasi perusahaan/instansi yang lebih efektif dan efisien. Pengembangan sebuah perangkat lunak/sistem informasi membutuhkan tahapan-tahapan yang tepat untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian ini menggunakan metode *Extreme programming* (XP). Metode *Extreme Programming* (XP) dipilih karena pembangunan sistem yang lebih cepat dan sangat fleksibel dengan perubahan yang terjadi pada proses pembangunan perangkat lunak (Ressa Priskila, 2018).

*Framework CodeIgniter* yaitu aplikasi *open source* berupa *framework* PHP, menggunakan model MVC (*Model, View, Controller*) untuk pembangunan aplikasi web dinamis yang cepat dan mudah. *CodeIgniter* memiliki desain dan struktur *file* yang sederhana didukung dengan dokumentasi yang lengkap, membuat *framework* ini lebih mudah untuk dipelajari (Asroni, 2018)

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mengusulkan membuat rancang bangun aplikasi pengelolaan inventaris barang berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework CodeIgniter* dengan metode *Extreme Programming* (XP) agar proses pengelolaan inventaris barang menjadi efektif dan efisien sehingga meminimalisir kehilangan data barang, sistem ini juga dapat memberikan informasi tentang stok barang dan informasi barang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka penulis merumuskan permasalahan, sebagai berikut:

1. Bagaimana membantu pegawai dalam proses melakukan pengelolaan inventaris barang ?

2. Bagaimana merancang aplikasi pengelolaan inventaris barang berbasis *website* di Bidang Pembudayaan Olahraga Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Lampung ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menghindari melebarnya permasalahan maka penulis membatasi pada beberapa bagian yang akan diimplementasikan dalam aplikasi:

1. Sistem ini dirancang hanya untuk bagian aset barang di Bidang Pembudayaan Olahraga Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Lampung.
2. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework CodeIgniter* dan *Database MySQL*.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang tercantum, adapun tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pegawai dalam melakukan proses pengelolaan inventaris barang.
2. Penulis dapat membuat aplikasi pengelolaan inventaris barang berbasis *website*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi rancang bangun pengelolaan inventaris barang berbasis *website*.
2. Dapat menerapkan ilmu yang didapat selama menjadi mahasiswa di Universitas Teknokrat Indonesia.

3. Mengimplementasikan sistem baru dalam pengelolaan inventaris barang di Bidang Pembudayaan Olahraga Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Lampung.

