

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia sekarang berkembang pesat dalam era digital. Perubahan ke arah digital mengubah bentuk media data selama ini yang tersimpan tidak lagi berbentuk kertas. Untuk memperoleh hasil yang terbaik diperlukan aplikasi sebagai alat pembantu dan memadai, seperti aplikasi manajemen aset berupa komputer dengan perangkat pendukung lainnya untuk menjalankan dan mengoperasikan. Aplikasi manajemen aset pada pusat oleh-oleh manja dapat membantu mengelola data aset dengan lebih efektif dan efisien. Dalam sistem ini, data aset akan dicatat dan dipantau dengan baik, sehingga dapat memudahkan pengelolaan manajemen aset.

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam QS. Al-Rum: 20 berikut :

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ نَفَسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ الدُّنْيَا نَفَسَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ
"Rasulullah SAW bersabda: "Barang siapa yang meringankan seorang mukmin dari suatu kesulitan dunia, maka Allah akan meringankannya dari suatu kesulitan pada hari Kiamat." (HR. Muslim 2699).

Pada hadist tersebut dijelaskan bahwa jika seorang mukmin memudahkan urusan mukmin lainnya, maka Allah akan memudahkan urusannya di akhirat, Hadist ini menjadi acuan penulis untuk melakukan penelitian, dengan adanya aplikasi sistem informasi manajemen aset yang baik dan terencana diharapkan dapat memudahkan pengolahan manajemen aset pada pusat oleh-oleh manja.

Pusat Oleh-Oleh Manja merupakan toko yang menjual berbagai macam oleh-oleh seperti makanan, baju, gantungan kunci, keripik dan tas. Pusat Oleh-Oleh Manja ini berada di bawah CV Gham Sukses Jaya yang dimiliki oleh Bapak Mohammad Edwardy Rohim dan memiliki 4 orang karyawan. Pusat Oleh-Oleh Manja ini dibuka setiap hari dari pukul 08.00-21.00 WIB.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama kuliah kerja lapangan (KKP), proses pengolahan data aset pada Pusat Oleh-Oleh Manja sama sekali belum pernah dijalankan secara maksimal karena pemilik toko tidak melakukan kontrol langsung mengenai aset yang ada di toko. Maka dari itu dengan adanya aplikasi sistem informasi manajemen aset yang baik dapat membantu toko dalam memantau data aset mulai dari proses peminjaman barang, pendataan barang yang rusak dan perbaikan barang. Adanya data historis yang tercatat dalam

aplikasi, toko dapat membuat perkiraan yang lebih akurat mengenai kebutuhan persediaan yang akan datang dan untuk melacak data aset yang memerlukan perawatan agar toko dapat mengambil tindakan yang diperlukan untuk memperpanjang umur pakai aset.

Berdasarkan uraian tersebut, sehingga penulis merasa tertarik untuk mengamati dan melakukan penelitian dengan menetapkan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ASET BERBASIS DESKTOP PADA PUSAT OLEH-OLEH MANJA”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas yang telah dijelaskan oleh penulis, rumusan masalah yang dapat diangkat adalah “Bagaimana cara merancang serta membangun sistem informasi manajemen aset berbasis desktop pada pusat oleh-oleh manja”.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, agar penelitian dapat mencapai sasaran dan tujuan yang di harapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi sistem informasi manajemen aset pada Pusat Oleh-Oleh Manja akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java, Netbeans IDE sebagai editor pemrograman serta MySQL sebagai Database dan XAMPP untuk mengatur halaman database pada PhpMyAdmin melalui akses server lokal komputer tanpa koneksi internet yang akan digunakan.
2. Mengelola data aset dengan akurat dan efisien, termasuk informasi mengenai pendataan barang yang rusak serta memudahkan *owner* melakukan monitoring terhadap ketersediaan aset.
3. Metode perancangan aplikasi menggunakan SDLC (*System Development Life*).

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pembuatan tugas akhir ini yaitu :

1. Mempermudah *owner* dalam pengolahan manajemen aset pada Pusat Oleh-Oleh Manja.

2. Merancang sistem informasi manajemen aset yang terkomputerisasi pada Pusat Oleh-Oleh Manja.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini berguna bagi penulis, Pusat Oleh-Oleh Manja, dan Program Studi. Penjelasan kegunaan bagi masing-masing pihak sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Penelitian ini meningkatkan keterampilan dan pengetahuan bagi penulis di bidang aplikasi dengan berbasis Desktop.

2. Bagi Pusat Oleh-Oleh Manja

Penelitian ini dapat berguna bagi Pusat Oleh-Oleh Manja untuk mempermudah dalam pengolahan manajemen aset.

3. Bagi Program Studi

Hasil penelitian ini dapat menjadikan literatur bagi peneliti selanjutnya.

F. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif. Data kualitatif adalah informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Data kualitatif bersifat deskriptif yang penjelasannya didasarkan pada penglihatan atau sentuhan. Oleh karena itu jenis informasi ini tidak dapat diukur dengan angka atau statistik.

G. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan sebuah cara yang teratur dan sistematis untuk mendapatkan informasi atau data yang dibutuhkan untuk menjawab tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data antara lain:

1. **Studi Lapangan**

Studi Lapangan (*Field Research*) adalah pengumpulan data secara langsung dengan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

- a. **Pengamatan (Observasi)**

Metode observasi adalah teknik untuk mengumpulkan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek yang dituju, disertai dengan proses pencatatan mengenai kondisi atau perilaku dari objek tersebut (Hasibuan,

dkk., 2023). Pengamatan dilakukan langsung oleh penulis untuk mengumpulkan sumber data aset pada Pusat Oleh-Oleh Manja.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah bentuk komunikasi yang terjadi antara dua pihak atau lebih, biasanya dilakukan secara tatap muka, di mana satu pihak bertindak sebagai pewawancara dan pihak lain sebagai yang diwawancarai. Tujuannya dapat beragam, seperti menggali informasi atau mengumpulkan data (Fadhallah, 2021). Penulis melakukan wawancara langsung dengan *owner* Pusat Oleh-Oleh Manja yaitu Bapak Edwardy Rohim untuk mencari informasi tentang manajemen aset.

c. Dokumentasi

Menurut Nemassis (2023) dokumentasi merupakan aktivitas sistematis yang mencakup pengumpulan, penyelidikan, pencarian, pemakaian, dan penyediaan dokumen. Dokumentasi dikumpulkan sebagai kebutuhan penelitian.

2. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah metode penelitian yang mengandalkan pengumpulan informasi dan data melalui berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan dokumen lainnya. Dalam proses ini, kegiatan utamanya meliputi pengumpulan data literatur, membaca serta mencatat informasi penting, dan mengolah informasi tersebut untuk menjawab permasalahan penelitian yang diajukan (Tahmidaten dan Krismanto, 2020).

Penulis mengambil sumber dari penjelasan literatur dan daftar bacaan yang terkait dengan perancangan sistem informasi manajemen aset berbasis desktop di pusat oleh-oleh manja.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan tugas akhir supaya lebih mendetail, maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Bab ini mencakup tentang landasan teori dan konsep yang dikaji dari beberapa referensi penelitian yang berhubungan dengan masalah yang diteliti oleh penulis.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini menjelaskan tentang sejarah singkat, lokasi, struktur organisasi, visi dan misi, manajemen organisasi, dan analisa sistem yang sedang berjalan.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang rancangan sistem yang telah diajukan oleh penulis yang meliputi aliran informasi, *diagram konteks*, DFD level 0, bagan alir sebagai dasar merancang aplikasi sistem informasi manajemen aset menggunakan java sebagai bahasa pemrograman dan netbeans sebagai *text editor*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

DAFTAR LITERATUR

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP