

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Sekolah merupakan pendidikan yang dilembagakan, yang dari pendidik dan yang di didik. Hubungan masyarakat dengan sekolah merupakan komunikasi dua arah antara organisasi dengan publik secara timbal balik dalam rangka mendukung fungsi dan tujuan manajemen dengan meningkatkan pembinaan kerja sama pemenuhan kepentingan bersama (Idi, 2011:66). Di sekolah terdapat komponen-komponen penting yang dapat mendukung upaya mengimplementasikan program sekolah seperti kurikulum dan pembelajaran, peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan, keuangan, budaya dan lingkungan sekolah, hubungan sekolah dengan masyarakat, sarana dan prasarana.

Sarana dan prasarana merupakan bagian dari aset, yang memiliki siklus perencanaan, inventarisasi, pemeliharaan dan penggantian. Keberadaan aset di sekolah memiliki peran penting dan memiliki nilai yang besar dalam menunjang proses operasional di sekolah. mulai dari meja, kursi, komputer, printer dan aset lainnya. Seiring dengan berkembangnya teknologi pada suatu sekolah maka jumlah aset sekolah akan bertambah sesuai dengan kebutuhan. Aset membutuhkan pengelolaan yang baik agar lebih mudah untuk didata dan ditelusuri. Kebutuhan informasi mengenai data dan informasi suatu aset sangat penting untuk memperbaiki kinerja di dalam suatu lembaga sekolah.

Sistem informasi, yang kadang kala disebut sebagai sistem pemrosesan data, merupakan sistem buatan manusia yang biasanya terdiri dari sekumpulan komponen (baik manual maupun berbasis komputer) yang

terintegrasi untuk mengumpulkan, menyimpan dan mengelola data serta menyediakan informasi yang diperlukan bagi pengguna (Diana & Lilis Setiawati, 2011:4). Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi yaitu mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja) yang saling bekerjasama sehingga menghasilkan proses perubahan (data menjadi informasi) dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan organisasi.

Sedangkan Sistem Informasi Aset merupakan salah satu bagian dari sistem informasi. Definisi Sistem Informasi Aset sebagai sistem berbasis komputer yang menyediakan informasi bagi para pengguna yang memiliki kebutuhan yang sama. Implementasi Sistem Informasi Aset pada hakikatnya adalah upaya untuk tertib dokumen dan tertib administrasi pengelolaan aset. Tertib dokumen aset berkaitan dengan upaya penyediaan dan pendataan data-data atau dokumen yang menyertai keberadaan aset, sedangkan tertib administrasi lebih dimaksudkan pada upaya membangun prosedur pengelolaan aset mulai saat pengadaan, penerimaan, perubahan data, hingga penghapusan data.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Tenaga Kependidikan di SMP Negeri 16 Pontianak, Bapak Muhardi Ruseno S.Pd dan Ibu Hindun Citraresmi, bahwa pengelolaan aset yang terdapat di sekolah tersebut saat ini masih dilakukan dengan cara manual, dan terkadang juga menggunakan komputer hanya pada saat pelaporan. Hal ini menjadi tidak efektif dikarenakan proses yang dibutuhkan memakan waktu yang lama dan tidak terdata dengan sistematis. Selain itu pendataan yang tidak terkomputerisasi dengan baik akan sering mengakibatkan terjadinya redudansi atau kehilangan data secara tak terduga. Beberapa masalah yang terjadi yaitu sulitnya bagian Sarana dan Prasarana sekolah dalam proses pencarian data aset seperti nama aset, jenis aset, jumlah aset, kode aset, tanggal peminjaman aset, tanggal pengembalian aset.

Oleh karena itu, aset yang telah berpindah tempat atau dipinjam akan sulit untuk dilacak keberadaannya. Sehingga resiko kehilangan aset sekolah

akan meningkat. Kemudian di Bagian Sarana dan Prasarana saat akan membuat laporan pengelolaan aset akan lebih sulit. Karena petugas harus mengecek kembali data aset yang masih tersedia dan data kondisi barang yang sudah rusak maupun yang membutuhkan perbaikan dengan membuka kembali berkas-berkas yang ada. Resiko hilangnya data-data aset pun cukup tinggi, hal ini dikarenakan setelah melakukan pencatatan barang-barang aset pada pembukuan, petugas menginputkannya ke dalam komputer hanya pada saat pelaporan kepada Kepala Sekolah. Sehingga jika terjadi kehilangan buku tersebut maka hilang pula data aset yang sudah dicatat. Oleh karena itu perlu dibuatnya sebuah sistem yang terkomputerisasi dengan baik dalam pengelolaan aset agar dapat mengatasi permasalahan tersebut dan memudahkan pihak sekolah dalam mengelola aset yang dimiliki.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Deffy Susanti dan Devi Haevi (2018:318) dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Aset SMPN 1 Kasokandel Menggunakan Netbeans 8.0”, yang menyimpulkan bahwa pembuatan aplikasi aset sekolah secara komputerisasi akan mempermudah pengguna karena secara otomatis pengguna tidak perlu mencatat setiap data yang dibutuhkan hanya perlu menginput setiap data pada komputer atau aplikasi. Dalam pengelolaan admin juga dapat mengelola aplikasi secara otomatis dimana aplikasi bisa mengubah data, menghapus data, mengedit data, mencari data, mencetak laporan, dan bisa menambah data baru. Dengan adanya aplikasi tersebut proses pembuatan laporan akan menjadi lebih mudah dimana data tersimpan di *database* aset sekolah dan aplikasi akan dengan mudah mencetak laporan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mencoba merancang sebuah Sistem Informasi Aset Sekolah yang akan diimplementasikan di SMP Negeri 16 Pontianak. Dengan adanya Sistem Informasi Aset Sekolah yang telah menggunakan sistem komputerisasi ini diharapkan nantinya dapat mengatasi permasalahan yang telah ada.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah Pengembangan Sistem Informasi Aset Sekolah di SMP Negeri 16 Pontianak?. Sub-sub masalah yang menjadi fokus penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana Perancangan Sistem Informasi Aset Sekolah di SMP Negeri 16 Pontianak?
2. Bagaimana Pengembangan Sistem Informasi Aset Sekolah di SMP Negeri 16 Pontianak?
3. Bagaimana Kelayakan Sistem Informasi Aset Sekolah di SMP Negeri 16 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah Pengembangan Sistem Informasi Aset Sekolah. Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk mengetahui:

1. Perancangan Sistem Informasi Aset Sekolah di SMP Negeri 16 Pontianak.
2. Pengembangan Sistem Informasi Aset Sekolah di SMP Negeri 16 Pontianak.
3. Kelayakan Sistem Informasi Aset Sekolah di SMP Negeri 16 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis mengenai Pengembangan Sistem Informasi Aset yang digunakan untuk pengembangan dari aplikasi. Dalam upaya mempermudah pendataan dan peminjaman aset sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Mengetahui pendataan aset sekolah secara terkomputerisasi agar dapat digunakan sebagai proses pembelajaran.

b. Bagi Tenaga Pendidik

Mengetahui pendataan aset sekolah, agar dapat diketahui jumlah barang yang tersedia dan jumlah barang yang dipinjam atau digunakan. Sehingga tenaga pendidik dapat melacak / mengecek aset sekolah yang dipinjam.

c. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai Sistem Informasi Aset Sekolah yang dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi penelitian selanjutnya.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk perangkat lunak (*software*) dimana perangkat yang digunakan berupa aplikasi dengan platform *desktop*. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut:

1. Sistem Informasi berbentuk aplikasi yang dapat langsung digunakan di komputer atau laptop tanpa harus diinstall.
2. Bentuk Sistem Informasi bersifat *offline*,
3. Tampilan antarmuka yang sederhana dan *user-friendly*.
4. Dapat digunakan pada komputer dengan Sistem Operasi Windows 7 ke atas.
5. Beberapa fitur yang terdapat di dalam aplikasi ini diantaranya:

a. Menu Pencarian

Menu ini digunakan untuk mencari data aset masuk dan keluar yang sudah di input sebelumnya oleh admin agar memudahkannya untuk mencari data yang dibutuhkan atau data yang ingin diubah. Untuk kategori pencarian terdiri dari kode, kode barang, nama barang, tanggal input dan sumber dana.

b. Menu Manajemen Aset

Menu ini digunakan untuk mengelola barang-barang atau aset yang ada di sekolah. Di dalam menu ini, pengguna dapat mendata barang-barang *existing* yang belum masuk ke dalam *database*. pengelolaan barang persediaan dan barang habis pakai beserta dengan kwitansi juga dapat didata dan dilihat di menu ini.

c. Menu Manajemen Surat

Menu ini berfungsi untuk mengelola surat masuk dan surat keluar. Di dalam menu ini terdapat fitur untuk membuat surat, serta juga dapat melihat dan mendata daftar surat masuk dan surat keluar untuk aset sekolah.

d. Menu Laporan

Menu ini berfungsi untuk membuat laporan daftar inventaris yang telah dikelola. Pengguna dapat mencetak dan mengekspor data ke dalam bentuk format excel.

F. Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2016:59) mengungkapkan bahwa definisi operasional adalah penentuan konstrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Definisi operasional menjelaskan cara tertentu yang digunakan untuk meneliti dan mengoperasikan konstrak, sehingga memungkinkan bagi peneliti yang lain untuk melakukan replikasi pengukuran dengan cara yang sama atau mengembangkan cara pengukuran konstrak yang lebih baik. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan Sistem Informasi

Pengembangan Sistem Informasi merupakan kegiatan untuk menyusun sebuah sistem baru dan menggantikan sistem lama secara keseluruhan. Pengembangan sistem informasi pada penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman *Pascal* sebagai *interfacing* antara pengguna dengan aplikasi, dan basis data atau *database* sebagai media penyimpanan. Bahasa Pemrograman *Pascal* merupakan bahasa tingkat tinggi dari pengembangan bahasa ALGOL yang penulisan programnya terstruktur secara sistematis

dan mudah untuk dikodekan. *Database* adalah sekumpulan data-data yang berisi informasi yang disimpan secara sistematis di dalam tabel yang saling berhubungan satu sama lain.

2. Aplikasi

Aplikasi merupakan *software* atau perangkat lunak yang ditransformasikan ke komputer yang berisikan perintah-perintah yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Aplikasi terdiri dari aplikasi berbasis *desktop*, aplikasi berbasis *web* dan aplikasi berbasis *mobile*. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah aplikasi berbasis *desktop*, dengan menggunakan bantuan *software* berupa *Borland Delphi 7*, *XAMPP Control Panel* sebagai penghubung ke media penyimpanan, dan database *MySQL*. *Borland Delphi 7* merupakan suatu bahasa pemrograman yang memberikan berbagai fasilitas pembuatan aplikasi visual. *XAMPP Control Panel* merupakan sebuah *software* yang berfungsi sebagai *server* untuk pengolahan basis data *MySQL*. *MySQL* merupakan sebuah sistem *database* relasional, sehingga dapat mengelompokkan informasi ke dalam tabel-tabel informasi yang berkaitan.

3. Sistem Informasi

Sistem Informasi didefinisikan sebagai suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga dapat bermanfaat untuk penerimanya. Sistem Informasi memiliki komponen seperti perangkat keras, perangkat lunak, basis data, telekomunikasi dan manusia. Keempat komponen ini sangat penting dan berkaitan untuk menciptakan suatu sistem yang dapat mengelola data menjadi suatu informasi yang berguna. Sistem Informasi yang bergerak dalam bidang aset merupakan salah satu sistem yang banyak digunakan oleh perusahaan termasuk sekolah. Sistem Informasi di dalam penelitian ini menggunakan aplikasi berbasis *desktop* yang digunakan untuk melakukan pengelolaan Sistem Informasi Aset di sekolah.

4. Aset Sekolah

Aset merupakan harta benda mempunyai nilai ekonomis sebagai sumber daya yang dimiliki oleh suatu organisasi atau perusahaan. Aset sekolah adalah seluruh kekayaan sekolah yang meliputi gedung, sarana, prasarana, lahan sekolah dan lain-lain. Aset terdiri dari dua jenis yaitu aset berwujud dan aset tidak berwujud. Aset berwujud terdiri dari bangunan sekolah, tanah / lahan, meja, kursi, alat tulis, telepon, komputer dan printer.