

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Komputer adalah sebuah teknologi yang sudah mempengaruhi kehidupan manusia disegala bidang. Hampir semua seluk beluk kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari yang namanya komputer. Mulai dari kesehatan, perekonomian, keamanan, instansi sekolah, dan lingkungan sekitar kita.

Perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat, mendorong manusia untuk berkreasi lebih baru dengan menciptakan sebuah sistem yang dapat mendukung pekerjaan manusia dibidang pengolahan data. Sebagian besar instansi pendidikan tidak memiliki sistem yang menyediakan informasi inventaris alat dan barang secara komputerisasi. Pada saat ini proses inventarisasi alat dan barang di SMP 17 Pandak Bantul masih dilakukan secara manual, sehingga memerlukan waktu yang lama untuk proses penulisan tangan. Keadaan ini kurang efektif, sehingga dibutuhkan sebuah sistem yang mampu mengatasi keadaan tersebut.

Dari masalah – masalah tersebut perlu diadakan suatu sistem informasi berbasis komputer untuk membantu meringankan tugas manajemen sekolah yang masih dikerjakan secara manual. Oleh karena itu, terdorong untuk menyusun penelitian berjudul **“Sistem Informasi Inventaris SMP 17 Pandak Bantul berbasis multiuser”**. Diharapkan dengan dibuatnya sistem informasi secara terperinci tentang inventaris, maka proses pencatatan alat dan barang inventaris lebih cepat, akurat dan terdokumentasi secara terperinci.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian skripsi ini yaitu :

1. Membuat Program aplikasi untuk membantu pekerjaan tata usaha sekolah agar pendataan alat dan barang lebih cepat dan akurat.
2. Membangun sebuah sistem informasi inventaris yang dimiliki oleh SMP 17 Pandak Bantul.

### **1.3. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup masalah yang dibahas dalam sistem informasi inventaris adalah:

1. Membuat pengolahan data inventaris.
2. Membuat data alat peraga:
  - a. Pembelajaran Matematika, seperti model bangun datar, model bangun segitiga.
  - b. Pembelajaran IPS, seperti peta, atlas.
  - c. Pembelajaran IPA, seperti kerangka tubuh manusia, gelas ukur.
  - d. Pembelajaran Olahraga, seperti bola, raket bulutangkis.
  - e. Pembelajaran Kesenian, seperti gitar akustik, cat air.
3. Membuat user untuk admin, kepala sekolah dan tata usaha.
4. Membuat laporan daftar barang inventaris, laporan pemeliharaan barang.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian tentang Sistem Informasi Inventaris alat dan barang ini bertujuan membantu memonitoring keadaan alat bantu pembelajaran oleh user dan sebagai sarana dokumentasi inventaris.