

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fasilitas umum merupakan fasilitas yang disediakan untuk memenuhi kepentingan umum. Fasilitas umum biasanya meliputi sarana dan prasarana. Sarana merupakan semua perangkat berupa alat dan bahan yang digunakan dalam proses kegiatan berlangsung. Sementara prasarana merupakan semua perangkat kelengkapan dasar yang menunjang pelaksanaan proses kegiatan (**Depdiknas, 2008:37**). Standar Operasional Prosedur atau yang lebih sering dikenal dengan SOP merupakan panduan yang digunakan untuk memastikan kegiatan operasional suatu kegiatan, perusahaan, organisasi ataupun tempat dapat berjalan dengan baik dan lancar (Sailendra, 2015:11). UPI Kampus Cibiru memiliki beberapa SOP untuk kelancaran administrasi dan operasional kampus. SOP ini juga sering disosialisasikan kepada seluruh civitas akademika agar semua pihak yang terlibat dapat mengetahui dan memahaminya. Sehingga seluruh kegiatan yang berhubungan dengan administrasi dan operasional berjalan dengan lancar.

Lembaga pendidikan diharapkan bisa memenuhi berbagai kebutuhan mahasiswa yang menunjang kelancaran kegiatan akademik maupun non-akademik. Salah satu kebutuhan mahasiswa yang perlu dipenuhi oleh pihak kampus adalah fasilitas umum. Kebutuhan akan fasilitas umum, khususnya pemakaian barang untuk kegiatan yang diadakan di lingkungan UPI Kampus Cibiru, baik pada kegiatan pembelajaran maupun kegiatan yang diadakan oleh UKM/Ormawa UPI Kampus Cibiru. Seperti halnya penggunaan fasilitas umum yang dilakukan di UPI Kampus Cibiru merupakan kegiatan meminjamkan dan menggunakan fasilitas kampus, seperti barang maupun ruangan sebagai pendukung dalam pelaksanaan seluruh kegiatan yang diadakan. Seluruh pihak yang ada di UPI Kampus Cibiru, dapat meminjam dan menggunakan seluruh fasilitas umum yang disediakan sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP) yang berlaku. Program Studi Pendidikan Multimedia merupakan salah satu program studi di UPI Kampus Cibiru yang memiliki dan menyediakan beberapa fasilitas umum, khususnya barang yang dapat dipergunakan untuk menunjang proses pembelajaran maupun kegiatan yang

diadakan oleh beberapa pihak di UPI Kampus Cibiru. Peminjaman barang ini juga tentunya merujuk pada SOP peminjaman yang berlaku.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara (lampiran 7, hal. 122-128), ditemukan bahwa sistem peminjaman barang UPI Kampus Cibiru, termasuk Program Studi Pendidikan Multimedia saat ini masih dilakukan secara konvensional, proses peminjaman barang diawali dengan pendataan pada buku administrasi terlebih dahulu untuk menginput data peminjam dan keperluannya. Dengan cara konvensional seperti itu, dapat mengakibatkan beberapa kendala seperti keterlambatan data dan informasi, data mudah hilang dan rusak, hingga membutuhkan banyak ruang tempat untuk penyimpanan data peminjaman. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dengan beberapa pihak pengurus UKM/Ormawa UPI Kampus Cibiru Periode 2021/2022, terdapat beberapa permasalahan pada saat proses peminjaman dan penggunaan barang di Program Studi Pendidikan Multimedia UPI Kampus Cibiru. Mulai dari SOP peminjaman yang sering berubah-ubah hingga tidak adanya informasi ketersediaan barang yang dibutuhkan. Terkadang, mahasiswa yang ingin meminjam barang tidak mengetahui apakah barang tersebut sedang digunakan atau sudah dipinjam oleh pihak lain karena keterbatasannya informasi mengenai hal tersebut. Sehingga terjadinya saling tunggu menunggu dalam pemrosesan data dan membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Maka dari itu, diperlukannya sistem informasi yang bisa mengolah data administrasi peminjaman fasilitas umum pada Program Studi Pendidikan Multimedia UPI Kampus Cibiru untuk memudahkan kegiatan peminjaman fasilitas umum tersebut.

Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen yang terhubung satu sama lain untuk menghasilkan suatu informasi. Menurut Raharjana (2017), sistem informasi memiliki beberapa elemen, seperti mengumpulkan atau *input*, memanipulasi atau *process*, menyimpan, serta mendistribusikan atau *output* data atau informasi yang nantinya akan mengakibatkan reaksi atau memberikan *feedback* untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem informasi juga diperlukan untuk manajemen alur data dan memproses data dengan sederhana yang nantinya akan disajikan hasil berupa informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan sistem

informasi pada saat ini membuat hidup dan pekerjaan manusia di berbagai bidang menjadi semakin mudah. Penggunaan sistem informasi berupa *website* dapat mempermudah untuk manajemen dan menunjang aktivitas yang dilakukan karena bersifat tidak terikat alur data dan memiliki proses yang sederhana saat menyajikan informasi sesuai dengan kebutuhan. Menurut (Susilo, 2018), Keunggulan pemilihan sistem informasi berbasis *website* ini dikarenakan *website* merupakan layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* atau tautan sehingga memudahkan *user* untuk menghubungkan *website* dengan media lain, seperti dokumen, gambar, audio, dan lain sebagainya.

Setelah melakukan studi literatur terhadap beberapa jurnal dan skripsi yang memiliki topik dan *variable* serupa, peneliti menemukan beberapa poin penting yang dijadikan referensi bagi penelitian yang akan dilakukan. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Ario, D. (2020) dalam skripsinya yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi E-Peminjaman Barang Inventaris (Studi Kasus BBPPK dan PKK Lembang)”. Penelitian tersebut menggunakan metode *Structure System Analyst and Design Method (SSADM)*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah produk yang dihasilkan berupa rancangan antarmuka sistem informasi e-peminjaman barang inventaris dan tahap pengujian. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Trenggono, D. H. (2014) dalam skripsinya yang berjudul “Sistem Peminjaman Berbasis *Web* sebagai Media Layanan di Studio Multimedia SMK 2 Sewon”. Penelitian tersebut menggunakan metode *Research and Development (RND)*. Persamaan dengan penelitian ini adalah produk yang dihasilkan dari penelitian berupa sistem informasi untuk peminjaman berbasis *website*. Lalu, penelitian yang dilakukan oleh Refia (2022) dalam skripsinya yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Nilai *Online* (SINO) 14 berbasis *Web* di SMKN 14 Bandung”. Penelitian ini menggunakan metode yang sama, yaitu SDLC. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah tahapan pengujian yang dilakukan.

Berdasarkan latar belakang di atas dan gambaran permasalahan yang muncul, penulis berencana untuk merancang sebuah sistem informasi berupa *website* sebagai alternatif dari permasalahan yang ada. Penerapan sistem informasi peminjaman barang berbasis *website* dapat digunakan sebagai alternatif untuk

mempermudah pengolahan data administrasi terkait pemakaian dan peminjaman barang yang terdapat di Program Studi Pendidikan Multimedia UPI Kampus Cibiru. Judul yang penulis pilih yaitu “Rancang Bangun Sistem Informasi Peminjaman Barang ‘Gudang Pedia’ Pada Program Studi Pendidikan Multimedia Kampus UPI di Cibiru”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka terdapat rumusan masalah yang relevan untuk dikaji, diantaranya:

1. Bagaimana perancangan sistem informasi untuk pengolahan data administrasi peminjaman barang Program Studi Pendidikan Multimedia UPI Kampus Cibiru?.
2. Bagaimana hasil uji kelayakan *usability testing* sistem informasi peminjaman barang Program Studi Pendidikan Multimedia oleh UPI Kampus Cibiru?.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diketahui tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui perancangan sistem informasi untuk pengolahan data administrasi peminjaman barang Program Studi Pendidikan Multimedia UPI Kampus Cibiru.
2. Mengetahui hasil uji kelayakan *usability testing* sistem informasi peminjaman barang Program Studi Pendidikan Multimedia UPI Kampus Cibiru.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kepentingan teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk ilmu pengetahuan berbasis teknologi serta memberikan referensi bagi peneliti lainnya di bidang yang sama.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan melalui luaran penelitian berupa *website* ini, dapat membantu dan memudahkan mahasiswa aktif dan civitas akademika Program Studi Pendidikan Multimedia UPI Kampus Cibiru dalam mengelola administrasi fasilitas umum, baik untuk mengetahui ketersediaan barang maupun prosedur peminjaman fasilitas umum sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP) yang berlaku.

1.5. Struktur Organisasi Penulisan

Secara garis besar, Tugas Akhir Skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dan beberapa lampiran, serta setiap bab terdiri dari sub-sub bab. Adapun struktur penulisannya antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi berbagai teori yang digunakan sebagai landasan untuk menyelesaikan permasalahan pada penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data yang telah didapatkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan secara detail tentang proses lanjutan dari rancang bangun *website* dan implementasi sistem sesuai dengan yang direncanakan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran mengenai hasil dari temuan dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN