

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar Nasional pendidikan anak usia dini Bab I Pasal I ayat 10 merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan dengan pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut [1]. *Almalia School* merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini dengan slogan “Membina insan bertauhid, cerdas dan berakhlak mulia” yang berlokasi di Permata Buah Batu A-25, Jl Ters. Buah Batu – Dayeuhkolot Bandung. *Almalia School* merupakan PAUD yang memiliki visi menjadi rumah asuh sekaligus tempat bermain sambil belajar yang berbasiskan tauhid dan pengoptimalan *multiple intellegencies* anak [2]. *Almalia School* memiliki beberapa kelas didalamnya yakni, kelas *baby*, kelas *Playgroup A*, kelas *Playgroup B*, kelas TK A, dan kelas TK B. *Almalia School* memiliki banyak inventaris barang yang digunakan untuk belajar mengajar seperti alat permainan edukasi (APE), alat permainan *outdoor*, buku pembelajaran, meja, kursi, dan lain-lain. Adapun beberapa inventaris barang yang digunakan seperti meja, kursi, komputer dan laptop yang dikelola untuk menunjang proses pengelolaan data inventaris barang di *Almalia School*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan admin kesekretariatan *Almalia School*, saat ini proses pencatatan data inventaris barang di *Almalia School* masih menggunakan buku catatan. Hal tersebut menyebabkan admin kesekretariatan mengalami beberapa kendala apabila ingin melakukan *update* laporan data inventaris barang. Pencatatan menggunakan buku catatan juga menimbulkan adanya duplikasi data, Kesulitan lainnya ialah apabila adanya laporan yang rusak hingga hilang. Hal tersebut juga berdampak kepada pengelola yayasan yang akan terkendala dalam mendapatkan informasi data inventaris barang di *Almalia School*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibuatlah sebuah aplikasi Pengelolaan Data Inventaris Barang *Almalia School* yang akan membantu admin kesekretariatan dalam mengelola data inventaris barang di *Almalia School*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membantu admin kesekretariatan dalam mengelola data inventaris barang di *Almalia School* ?
- b. Bagaimana membantu admin kesekretariatan dalam mengelola proses monitoring dan perbaikan barang di *Almalia School*?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka diperoleh tujuan sebagai berikut:

- a. Menyediakan alternatif bagi admin kesekretariatan dalam mengelola data inventaris barang di *Almalia School*.
- b. Menyediakan alternatif bagi admin kesekretariatan dalam mengelola proses monitoring dan perbaikan barang di *Almalia School*.

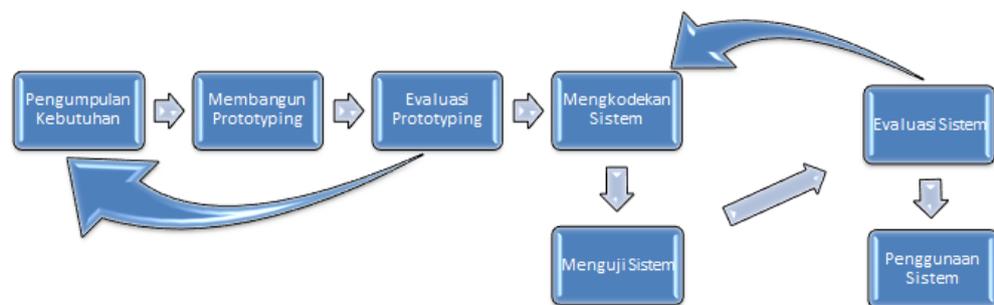
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam aplikasi pengelolaan data inventaris *Almalia School* sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini tidak menangani pengadaan barang. Hanya melakukan pencatatan barang masuk.
- b. Jenis barang yang dikelola merupakan barang berwujud.
- c. Aplikasi ini tidak mengelola barang habis pakai.
- d. Aplikasi tidak menangani detail informasi *supplier* pengadaan barang.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan pada proyek akhir ini menggunakan metode *prototype* [15]. Dikarenakan lokasi Almalia School yang berdekatan dengan pengembang aplikasi. Sehingga pengembang aplikasi dapat dengan mudah mengunjungi Almalia School terkait data yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi.



Gambar 1-1 Model Prototype [11]

Berikut tahapan-tahapan pada metode *prototype*:

1. Pengumpulan Kebutuhan

Proses pengumpulan kebutuhan yang merupakan langkah awal yang dilakukan pada metode *prototype*. Pengumpulan kebutuhan yang dilakukan pada tahap ini ialah diskusi antara pembangun aplikasi bersama pengguna aplikasi. Diskusi meliputi definisi perangkat lunak, serta mendefinisikan kebutuhan aplikasi.

2. Membangun Prototyping

Proses pengumpulan kebutuhan yang merupakan langkah awal yang dilakukan pada metode *prototype*. Membangun *prototyping* ialah membuat rancangan awal aplikasi untuk mengetahui gambaran proses. Rancangan awal yang telah dibuat oleh pembangun aplikasi kemudian didiskusikan

dengan pengguna aplikasi untuk mengetahui apakah sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

3. Evaluasi Prototyping

Pada metode pengerjaan *prototype* evaluasi ini dilakukan oleh pengguna apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pengguna. Jika sudah sesuai maka langkah empat yaitu mengkodekan sistem akan dilakukan. Jika tidak maka *prototyping* akan direvisi dengan mengulang langkah pengumpulan kebutuhan, membangun *prototyping* dan evaluasi *prototyping*.

4. Mengkodekan Sistem

Dalam metode pengerjaan *prototype* mengkodekan sistem dilakukan apabila proses evaluasi *prototyping* diterima oleh pengguna aplikasi. Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati akan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji Sistem

Proses menguji sistem pada metode *prototype* dilakukan setelah proses mengkodekan sistem. Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, maka sistem harus dites terlebih dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *blackbox testing*.

6. Evaluasi Sistem

Setelah proses menguji sistem dilakukan maka pengguna aplikasi akan mengevaluasi sistem untuk mengetahui apakah sistem sudah sesuai dengan yang kebutuhan pengguna. Jika sesuai, langkah menggunakan sistem akan dilakukan tetapi jika tidak sesuai, maka akan mengulangi langkah mengkodekan sistem dan menguji sistem.

7. Menggunakan Sistem

Langkah terakhir yang dilakukan pada metode *prototype* ialah menggunakan sistem. Pada tahap ini sistem belum digunakan oleh pihak terkait. Aplikasi hanya melewati proses menguji sistem menggunakan *blackbox testing* dan *user acceptance test (UAT)*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Waktu pengerjaan Proyek Akhir sebagai berikut:

Table 1-1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	September 2019				Oktober 2019				November 2019				Desember 2019				Januari 2020			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Kebutuhan	■	■	■	■	■	■	■													
Membangun Prototyping						■	■	■	■											
Evaluasi Prototyping									■	■										
Mengkodekan Sistem									■	■	■	■	■	■	■	■				
Menguji Sistem													■	■	■	■				
Evaluasi Sistem																	■	■	■	■
Menggunakan Sistem																				