

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengelolaan aset tetap menjadi tantangan bagi banyak organisasi karena aset fisik memiliki nilai strategis dan sangat memengaruhi keberlangsungan operasi. Di berbagai lingkungan kerja, ketidakteraturan dalam pencatatan aset sering mengakibatkan ketidakpastian nilai aset, ketidakakuratan pelaporan, dan hambatan dalam penyusunan anggaran. Seiring meningkatnya kebutuhan akan digitalisasi, organisasi diharuskan menyajikan data aset yang tertata, lengkap, dan mudah ditelusuri. Namun kenyataannya, sebagian besar usaha masih mengandalkan metode pencatatan manual yang rentan menyebabkan duplikasi data, kehilangan berkas, dan inkonsistensi informasi. Kondisi tersebut menjadikan proses akses dan verifikasi data aset menjadi lebih lambat serta menurunkan keandalan informasi untuk kepentingan operasional. Situasi ini mengindikasikan bahwa pengelolaan aset membutuhkan pendekatan modern agar data yang dihasilkan memiliki akurasi dan nilai guna yang lebih tinggi. Oleh karena itu, kebutuhan akan sistem informasi yang mampu menunjang pengelolaan aset secara efisien semakin tidak dapat dihindari.

Pada sektor jasa hiburan dan penyewaan, kompleksitas pengelolaan aset meningkat karena ragam perangkat yang digunakan sangat beragam dan tingkat pemakaiannya tinggi setiap hari. Peralatan seperti meja biliar, stik, konsol permainan, dan televisi memiliki potensi kerusakan yang besar bila tidak dilakukan pemantauan dan pemeliharaan rutin. Bisnis pada sektor ini kerap menghadapi kendala ketika tidak memiliki standar pencatatan yang jelas, terutama terkait pelacakan riwayat perawatan maupun perhitungan umur ekonomis aset. Ketika seluruh kegiatan administrasi masih ditangani secara manual, pemilik usaha membutuhkan waktu lebih lama untuk memeriksa kondisi aset ataupun mencari kembali data historis. Praktik tersebut menyebabkan pengelolaan aset berjalan tidak efisien dan rentan terhadap kesalahan dalam pencatatan. Temuan ini menunjukkan bahwa usaha yang berbasis fasilitas fisik sangat memerlukan sistem

pencatatan yang seragam, teratur, dan mudah dibaca. Karena itu, sektor hiburan menjadi contoh nyata tentang pentingnya penerapan sistem informasi untuk memperbaiki tata kelola aset.

Billiards of Society menghadapi persoalan serupa karena proses pencatatan aset di tempat tersebut masih dilakukan secara tradisional tanpa mengikuti format baku. Hal ini menyebabkan data yang dicatat oleh satu staf sering kali tidak selaras dengan staf lainnya sehingga memunculkan inkonsistensi informasi. Tanpa tersedianya data yang lengkap, penentuan nilai buku aset menjadi sulit dilakukan dan perhitungan penyusutannya tidak memiliki dasar yang memadai. Keadaan ini berdampak langsung pada operasional, seperti keterlambatan perbaikan peralatan, ketidaktepatan perencanaan penggantian aset, dan fasilitas yang tidak selalu siap ketika dibutuhkan pelanggan. Ketidakteraturan seperti ini juga menjadikan proses penelusuran data aset lebih lambat dan menghambat pengambilan keputusan penting. Bagi usaha yang sangat bergantung pada kualitas aset fisik seperti Billiards of Society, ketidakakuratan data dapat memengaruhi mutu layanan dan kepercayaan pelanggan. Karena itu, kondisi tersebut menuntut adanya solusi yang mampu meningkatkan ketertiban dan akurasi dalam proses pencatatan serta pemantauan aset.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Billiards of Society memerlukan sistem informasi manajemen aset tetap yang dirancang untuk mencatat, memantau, dan menghitung nilai aset secara lebih terstruktur. Sistem ini harus memungkinkan setiap staf memasukkan data dengan format seragam agar informasi yang dihimpun lebih rapi dan mudah dianalisis. Salah satu fitur penting yang harus tersedia adalah perhitungan penyusutan otomatis menggunakan metode garis lurus yang memberikan nilai depresiasi konstan setiap periode. Penelitian pada Bendung Serdang menunjukkan bahwa metode Straight Line mampu menghasilkan perhitungan penyusutan yang stabil serta mendukung perencanaan pengadaan maupun penghapusan aset [1]. Dengan adanya fitur ini, manajemen dapat mengetahui nilai aset secara cepat tanpa harus melakukan perhitungan manual yang rentan kesalahan. Sistem ini juga memudahkan proses

audit karena riwayat perawatan dan penyusutan aset dapat ditelusuri dengan jelas. Oleh karena itu, pengembangan sistem informasi ini menjadi langkah strategis dalam meningkatkan efektivitas dan ketepatan pengelolaan aset di Billiards of Society.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi manajemen aset pada Billiards of Society yang mampu mengelola data aset secara terstruktur dan otomatis menghitung penurunan nilai aset (penyusutan) agar menghasilkan informasi yang akurat bagi manajemen?
2. Bagaimana sistem informasi yang dirancang dapat membantu meminimalkan kesalahan pencatatan, meningkatkan konsistensi data, serta menyediakan laporan aset yang cepat, tepat, dan mudah ditelusuri untuk mendukung proses pengambilan keputusan?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas dari tujuan yang telah ditetapkan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan sistem informasi manajemen aset tetap berbasis web di Biliard of Society, tanpa membahas aspek implementasi secara penuh pada jaringan multi-cabang atau sistem keuangan menyeluruh.
2. Sistem hanya akan digunakan oleh satu pengguna utama sebagai pengelola sistem, sehingga tidak mencakup fitur multi-user, otorisasi tingkat lanjut, atau manajemen peran pengguna.
3. Sistem yang dirancang hanya mencakup proses pencatatan data aset, perawatan dan perhitungan penyusutan otomatis menggunakan metode garis lurus (*straight-line method*), serta penyajian laporan nilai buku aset per periode.

4. Penyusutan aset yang diimplementasikan dalam sistem dibatasi pada metode Straight Line Method (SLM) sebagai teknik perhitungan penurunan nilai aset.
5. Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari aset tetap yang dimiliki oleh Biliard of Society, meliputi perlengkapan permainan biliard, perangkat PlayStation, televisi, dan peralatan elektronik pendukung lainnya.
6. Sistem tidak mencakup proses bisnis lain seperti manajemen stok penjualan, penyewaan, atau layanan perbaikan, kecuali data aset yang terkait sebagai objek inventaris.
7. Sistem tidak mencakup proses bisnis lain seperti manajemen stok penjualan, penyewaan, atau layanan perbaikan, kecuali data aset yang terkait sebagai objek inventaris.
8. Dari sisi teknis, sistem hanya dibangun menggunakan framework CodeIgniter 3 (CI3), bahasa pemrograman PHP, dan database MySQL, sehingga penelitian tidak membahas penggunaan framework lain, integrasi API eksternal, ataupun arsitektur cloud dan microservices.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menghasilkan sistem informasi manajemen aset tetap berbasis web yang mampu mengotomasi proses pencatatan dan perhitungan penyusutan aset menggunakan metode garis lurus pada Biliard of Society.

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis sistem pengelolaan aset tetap yang berjalan saat ini di Biliard of Society untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pencatatan dan perhitungan penyusutan.
2. Merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi sistem informasi

manajemen aset tetap berbasis web yang mampu menghitung penyusutan secara otomatis menggunakan metode garis lurus, sehingga sistem tersebut dapat memberikan peningkatan pada akurasi, kemudahan, dan kualitas proses pengelolaan aset tetap di Billiards of Society.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan menawarkan sumber referensi di bidang sistem informasi, khususnya terkait penerapan metode penyusutan garis lurus dalam sistem informasi manajemen aset tetap terintegrasi. Di industri jasa dan hiburan, sistem informasi berbasis web untuk manajemen aset tetap diharapkan dapat dikembangkan dengan menggunakan temuan penelitian ini sebagai bahan penelitian dan referensi ilmiah.

2. Manfaat Praktis

Hasil praktis dari studi ini diharapkan dapat membantu Bilard of Society meningkatkan akurasi dan efisiensi prosedur manajemen aset tetap. Desain sistem ini dapat mengurangi kesalahan dalam perhitungan penyusutan, mempercepat proses pencatatan, dan menghasilkan laporan nilai buku aset yang terorganisir dan otomatis. Selain itu, sistem ini dapat digunakan sebagai alat manajemen dalam pengambilan keputusan tentang pemeliharaan dan penggantian aset tetap. Peneliti atau pengembang di masa mendatang yang ingin menciptakan sistem serupa di industri lain juga dapat menggunakan studi ini sebagai panduan.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dalam beberapa bab yang saling berkaitan satu sama lain. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN, Bab ini berisi latar belakang masalah yang terjadi di

Billiard of Society, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi. Seluruh bagian dalam bab ini memberikan gambaran awal mengenai konteks penelitian dan arah kajian yang dilakukan peneliti.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Bab ini berisi teori dan konsep yang digunakan sebagai landasan kajian penelitian, meliputi konsep sistem dan sistem informasi, teori manajemen aset tetap, konsep penyusutan metode garis lurus, teori pemrograman web, framework CodeIgniter 3, basis data MySQL, serta pemodelan sistem menggunakan UML. Bab ini juga memuat kerangka teori dan tinjauan penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkuat dasar pemikiran penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, Bab ini berisi gambaran umum objek penelitian, metode pengumpulan data, analisis masalah menggunakan pendekatan PIECES, serta analisis kebutuhan sistem. Pada bab ini dipaparkan rancangan sistem yang terdiri dari perancangan proses, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka. Bab ini menjadi acuan teknis dalam menyusun sistem informasi yang dirancang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Bab ini menyajikan hasil implementasi sistem informasi manajemen aset tetap yang telah dirancang. Pembahasan mencakup proses pengembangan aplikasi, penjabaran setiap fitur sistem, hasil implementasi metode penyusutan garis lurus, serta pengujian sistem yang dilakukan untuk memastikan fungsionalitas berjalan sesuai kebutuhan. Pada bagian ini juga dijelaskan analisis hasil pengujian dan bagaimana sistem yang dibangun menjawab permasalahan yang ditemukan pada objek penelitian.

BAB V PENUTUP, Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari keseluruhan proses penelitian dan pengembangan sistem. Kesimpulan disusun berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, sedangkan bagian saran memuat rekomendasi untuk pengembangan sistem ke depan maupun arah penelitian lanjutan yang relevan.