

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karang Taruna merupakan sebuah organisasi pemuda yang berperan penting dalam pengembangan masyarakat di Dusun Ngrandu, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo. Organisasi ini memiliki tanggung jawab untuk mengorganisir berbagai kegiatan sosial, keagamaan, budaya, dan olahraga untuk meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup masyarakat di dusun tersebut. Organisasi sendiri merupakan komunitas atau entitas sosial yang dapat yang terorganisasi dan tersistem atau saling berkaitan untuk bekerja sama, yang memiliki peran dan fungsi untuk mencapai suatu tujuan bersama (Syukran et al., 2022). Salah satu kegiatan yang sering diadakan oleh Karang Taruna adalah penyewaan peralatan dan perlengkapan untuk berbagai acara di tingkat dusun, seperti perayaan, pertemuan, acara keagamaan, dan sebagainya.

Di dalam Karang Taruna, proses penyewaan peralatan saat ini masih menggunakan metode konvensional yang masih menggunakan laporan buku catatan dalam proses penyewaan dan dapat diketahui masih terdapat beberapa kelemahan. Contoh kelemahan tersebut adalah kurangnya efisiensi dalam pencatatan, terjadinya kekurangan stock karena salah tulis, tidak memiliki sistem yang terintegrasi, dan penyimpanan dokumen yang tidak rapi sehingga bisa menimbulkan kehilangan serta kerusakan pada laporan buku catatan. Selain itu, manajemen informasi yang belum terkomputerisasi membuat pemantauan inventaris, transaksi, dan pencatatan penyewaan menjadi sulit.

Oleh karena itu, diusulkan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis *Website* yang dapat digunakan di segala browser dan berbagai perangkat dengan baik. *Website* yang dibuat dengan menggunakan *Framework Bootstrap* memiliki sejumlah kemudahan dalam pengembangan. *Framework Bootstrap* ini terdiri dari CSS dan HTML untuk menghasilkan grid, layout, typography, table, form, navigation dan lain-lain (Putra, 2020).

Integrasi tata letak web responsif menggunakan *Bootstrap* telah menjadi tema yang dominan dalam desain aplikasi web. Membahas konstruksi tata letak web responsif dengan kerangka kerja *Bootstrap*, menekankan perannya dalam memastikan adaptabilitas di berbagai perangkat. Penekanan ini pada responsif sesuai dengan kebutuhan aplikasi modern untuk melayani berbagai antarmuka pengguna dengan lancar (Aditya Ramadhani et al., 2024).

Selain itu, pengembangan sistem ini didukung oleh CodeIgniter, sebuah aplikasi open source berupa framework PHP yang memungkinkan pembuatan website dinamis dengan pola MVC (Model, View, Controller). CodeIgniter mempermudah pengembang untuk membangun aplikasi web yang ringan, cepat, dan terdokumentasi dengan baik (Ikhsan et al., 2023).

1.2 Rumusan Masalah

Penjabaran rumus masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *Website* Sistem Informasi Penyewaan Perkakas yang dapat membantu pencatatan data, pengajuan peminjaman barang, laporan peminjaman barang?

2. Bagaimana implementasi *Framework Bootstrap* dan *Codeigniter* pada *Website* Sistem Informasi Penyewaan Perkakas dapat menyajikan laporan yang meliputi laporan peminjaman barang dan laporan pengembalian barang yang sesuai dengan data yang telah tersedia?

1.3 Ruang Lingkup

Implementasi *Framework Bootstrap* dan *Codeigniter* Pada *Website* Sistem Informasi Penyewaan Perkakas memuat beberapa hal, yaitu :

1. Aplikasi berbasis web untuk melihat data mengenai peminjaman dan pengembalian barang beserta laporan.
2. *Framework Bootstrap* untuk membuat sistem yang ada pada *Website* Sistem Penyewaan Perkakas.
3. *Framework Codeigniter* untuk mengimplementasikan logika bisnis, pengelolaan data dan integrasi dengan database MySQL.
4. *Website* Sistem Informasi Penyewaan Perkakas ini dibuat untuk digunakan di Karang Taruna Dusun Ngrandu yang meliputi meja prasmanan, baki, seragam sinoman, tutup gelas, tempat prasmanan sendok, garpu.
5. Menyediakan informasi berupa:
 - a. Jumlah barang yang tersedia
 - b. *Update* barang per tahun
 - c. Peminjaman barang

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dibuatnya penelitian ini diantaranya:

1. Menciptakan *Website* Sistem Informasi Penyewaan Perkakas.

2. Membantu memberikan keseluruhan informasi mengenai laporan yang meliputi laporan peminjaman barang dan laporan data barang.
3. Memanfaatkan *Framework Bootstrap* untuk menghasilkan antar muka yang mudah digunakan, rapi dan kompatibel di semua berbagai perangkat.
4. Menggunakan struktur MVC dari *codeigniter* untuk pengembangan web yang mudah dikelola.
5. Memfasilitasi pengelolaan data peminjaman, pengembalian dan inventarisasi barang di Karang Taruna Dusun Ngrandu melalui sistem berbasis web.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memudahkan Karang Taruna Dusun Ngrandu untuk mengelola data barang yang masuk dan keluar.
2. Menyediakan informasi yang tepat, cepat dan akurat mengenai data serta laporan peyewaan perkakas.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini nantinya disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang lingkup, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAAN TEORI

Landasan Teori berisikan tinjauan pustaka dengan menelaah penelitian terdahulu yang sejenis. Serta didukung teori-teori yang digunakan sebagai

landasan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Teori yang ada diantaranya berisikan metode yang digunakan, alat perancangan dan alat untuk pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi mengenai bagaimana metode penelitian yang akan dilakukan. Dalam pembahasan ini akan dijabarkan metode pengumpulan data yang dilakukan disertakan dengan perancangan yang dilakukan mulai dari perancangan basis data dan perancangan tampilan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang proses pengujian hasil perancangan, kemudian menganalisis hasil uji coba yang telah didapat dan pembahasan-nya sehingga didapatkan hasil yang sesuai yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran, serta kemungkinan pengembangan tugas akhir ini.