



SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ASET PADA PEMERINTAH KABUPATEN MERANGIN

Idwar

Universiti Dharma Andalas

Email : idwar68@unidha.ac.id

ABSTRACT

Pengolahan Sistem Informasi Manajemen Aset merupakan bagian penting untuk mengetahui perkembangan kinerja dan mutu sebuah lembaga. sistem pengolahan data aset yang sedang berjalan saat ini di Kabupaten Merangin masih mengacu pada sistem manual dengan menggunakan berkas-berkas sebagai sarana pendokumentasian data. Pengolahan data dengan cara ini dinilai banyak menimbulkan masalah pada pemrosesan data aset, metode yang digunakan adalah deskriptif berupa observasi dan wawancara. Pembahasan aset pada saat proses pengecekan barang yaitu pengendalian terhadap pemakaian barang disetiap divisi kurang terkontrol karena pemakaian barang tidak terinci sehingga tidak diketahui dengan pasti berapa jumlah barang atau peralatan kantor yang masih tersedia dan kondisi barang yang masih bisa dipergunakan. Dari pembahasan tersebut dibuat sistem informasi manajemen aset yang terintegrasi, sehingga dapat mempermudah proses pendataan aset serta informasi yang akurat.

Kata kunci : *Sistem Informasi, Manajemen Aset, Terintegrasi, Akurat*

I. INTRODUCTION

Peran sistem informasi terhadap kemajuan organisasi sudah tidak diragukan lagi. Dengan dukungan sistem informasi yang baik maka sebuah lembaga akan memiliki berbagai keunggulan kompetitif sehingga mampu bersaing dengan lembaga lain. Aset atau harta adalah benda baik yang memiliki wujud maupun semu yang dimiliki oleh perusahaan. Divisi Logistik adalah divisi yang berkewenangan mengelola data aset tetap di Pemerintah Kabupaten Merangin, jenis aset yang dikelola oleh Divisi Logistik yaitu harta tetap atau aktiva tetap atau fixed assets yang berarti harta yang menunjang kegiatan operasional pemerintah yang sifatnya permanen kepemilikannya. Macam-macam aset yang di kelola Divisi Logistik yaitu tanah, gedung, mesin-mesin, perkakas dan alat bantu, perlengkapan dan utility, alat angkut angkat, alat kantor, dan aktiva tetap lainnya.

II LITERATURE REVIEW

Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang sangat erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan (*Tata Sutabri, 2012:6*).



Sistem Informasi adalah cara yang terorganisir untuk mengumpulkan , memasukkan, dan memproses data dan menyimpannya, mengelola, mengontrol dan melaporkannya sehingga dapat mendukung perusahaan atau organisasi untuk mencapai tujuan (**Rudy Tantra, 2012:2**).

System Development Life Cycle (SDLC) adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengmebangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya, dengan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik (**Rosa A.S.-M. Shalahuddin,2011:24**).

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teeks pendukung (**Rosa A.S.-M. Shalahuddin,2011:118**).

Sistem Basis Data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat (**Rosa A.S.-M.Shalahuddin,2011**).

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah *webserver* dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah server (**Madcoms,2012:206**).

Internet (kependekan dari *interconnection-networking*) adalah Jaringan computer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet dapat juga disebut jaringan dalam suatu jaringan yang luas. Seperti halnya jaringan computer local maupun jaringan computer area, internet juga menggunakan protocol komunikasi yang sama yaitu *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP)* (**Alexander F.K. Sibero, 2011:10**)

HyperText Markup Language adalah bahasa yang digunakan pada dokumen web sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen web (**Alexander F.K. Sibero, 2011:19**).

III RESEARCH METHODOLOGY

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *metode deskriptif* yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi di *Pemerintah Kabupaten Merangin*. Dalam pengambilan data peneliti melakukan dengan cara observasi secara langsung dan wawancara secara langsung dengan bagian aset dan administrasi *Pemerintah Kabupaten Merangin*. Alat analisis yang digunakan adalah *Unified Modeling Language UML* merupakan representasi secara grafik dari satu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah. DFD (*Data Flow Diagram*) adalah suatu diagram yang



menggunakan notasi untuk menggambarkan arus data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami secara logika, terstruktur dan jelas. Implementasi program menggunakan bahasa PHP dengan database MySQL.

IV RESULTS

Analisa Sistem

Analisa sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Analisa masalah dapat dilakukan agar penemuan masalah yang ada, dapat diketahui penyebabnya, sehingga nantinya dari analisa masalah tersebut didapatkan suatu bentuk pemecahan masalah. Dari hasil analisa, penulis merumuskan masalah-masalah atau kendala-kendala dalam Manajemen aset pada Pemerintah Kabupaten Merangin. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, penulis menemukan solusi agar dibuat suatu aplikasi agar dapat membantu para pegawai dilingkungan Pemerintah Kabupaten Merangin dalam menyajikan informasi data-data aset secara cepat, akurat dan mudah.

Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan manajemen aset pada saat ini memang sudah menggunakan komputerisasi tapi belum maksimal atau kurang optimal, sehingga ada kendala-kendala yang dihadapi oleh sistem yang lama tersebut. Pada tahap ini dicoba untuk menganalisa sistem yang sedang berjalan pada Pemerintah Kabupaten Merangin untuk menghasilkan suatu informasi yang cepat, akurat dan mudah. Oleh karena itu, kita harus mengetahui sistem yang akan dikembangkan yaitu dengan cara menganalisa sistem informasi yang digunakan sehingga dapat diketahui laporan-laporan yang dihasilkan, data-data yang dibutuhkan, kendala-kendala yang dihadapi dalam melaksanakan pekerjaan yang telah direncanakan. Adapun pengembangan yang akan dilakukan disini adalah pada sistem manajemen aset pada Pemerintah Kabupaten Merangin.

Alternatif Pemecahan Masalah

Dari permasalahan yang didapat, maka penulis mencoba untuk membangun suatu aplikasi yang dapat mendata aset pada Pemerintah Kabupaten Merangin, dimana aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi pegawai masing-masing devisi maupun Pemerintah Kabupaten Merangin dalam menyajikan informasi data-data aset secara akurat, cepat dan tepat. Pada sistem sebelumnya pegawai yang mendata aset pada masing-masing devisi kemudian merekap dalam sebuah file excel dan kemudian dikirim ke pimpinan.

Dengan dibangunnya aplikasi ini, dapat kita lihat juga dibawah pembahasan mengenai pemodelan dengan menggunakan Unified Modelling Language (UML) yang berguna untuk mempermudah pemasukan data pada MySQL. Tidak lupa juga desain perancangan tampilan dari setiap menu.

Perancangan Sistem Dengan Menggunakan UML

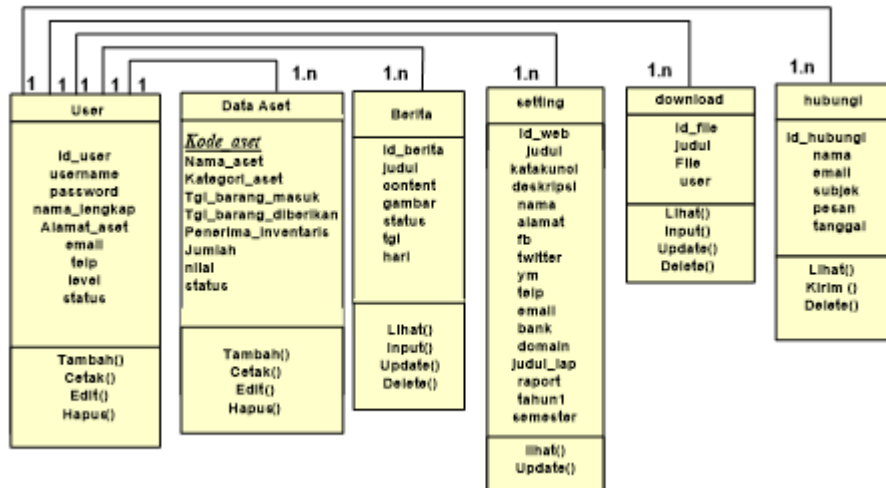
Perancangan aplikasi *manajemen aset* ini dirancang menggunakan alat bantu berupa UML (*Unified Modelling Language*) agar mempermudah memindahkan konsep sistem yang dirancang ke dalam bentuk program, dimana perancangannya digambarkan dalam bentuk diagram-diagram berikut:



Gambar 4.1 Use Case Diagram

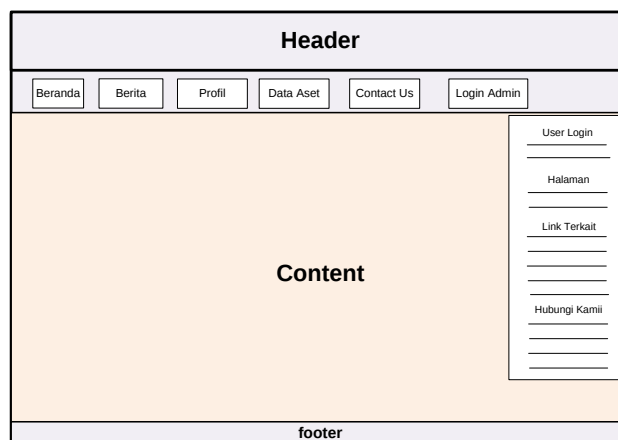
Perancangan Aplikasi Menggunakan Class Diagram

Class diagram menggambarkan bagaimana struktur dari perancangan sistem. Semua proses yang dilakukan oleh aktor terhadap aplikasi akan didefinisikan dengan menggunakan class diagram. Class diagram menunjukkan bentuk visualisasi dalam pembuatan sistem. Masing-masing class memiliki attribute dan metoda/fungsi sesuai dengan proses yang terjadi.

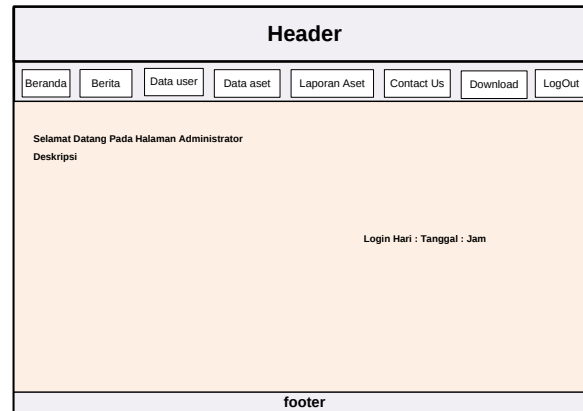


Gambar 4.2 Class Diagram

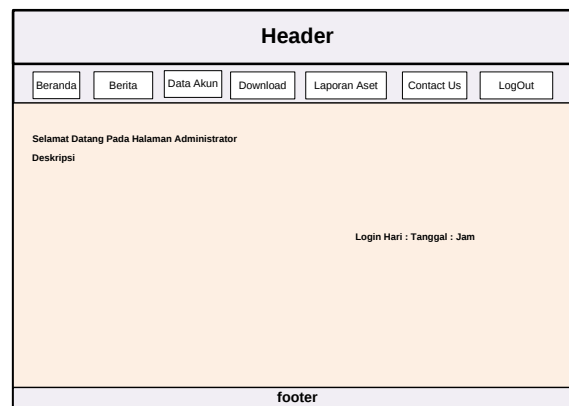
3.5 Perancangan Design Web



Gambar 4.3 Rancangan Design Home Page



Gambar 4.4 Desain Output Halaman Utama Administrator



Gambar 4.5 Desain Output Halaman Utama user

Desain laporan Kelola Berita

Desain laporan berita merupakan desain output laporan yang akan di tampilkan dalam sistem di menu berita.

Kelola Berita					
No	Judul	Hari	Tanggal Posting	Status	Aksi
X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	Edit - Delete

Gambar 4.6 Tampilan desain laporan berita

Desain laporan Data user

Desain laporan data admin merupakan desain output laporan yang dibutuhkan oleh sistem menentukan menampilkan laporan data user di Pemerintah Kabupaten Merangin .

DATA USER							
No	username	Password	Nama admin	Email	Telp	Status	Aksi
X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	Edit - Delete

Gambar 4.7 Tampilan desain laporan data user admin

Desain laporan data aset

Desain laporan data aset merupakan desain output laporan yang dibutuhkan oleh user untuk masuk ke sistem manajemen aset pada Pemerintah Kabupaten Merangin.

LAPORAN DATA ASET									
No	Kode Aset	Nama Aset	Kategori aset	Tanggal Barang masuk	Tanggal barang diberikan	Penerima inventaris	Jumlah	Nilai	Status
X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	Date Z Date	Date Z Date	X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)	X(10) Z X(10)

Gambar 4.8 Tampilan desain laporan data asset

Desain input berita

Desain input berita digunakan untuk mengentrikan data berita atau informasi yang ada pada Pemerintah Kabupaten Merangin.

Kelola Berita	
Judul	X(100)
Content	Text
Gambar	X(100)
Status	☐ Ya ☐ Tidak
submit Reset	

Gambar 4.9 Tampilan desain input berita

Desain input data user

Desain input data aset digunakan untuk mengentrikan masing-masing aset yang berada di lingkungan Pemerintah Kabupaten Merangin.

Data User	
username	X(100)
password	X(100)
Nama Lengkap	X(100)
Nama Bagian	X(100)
Alamat	X(100)
Telp	X(100)
Gambaar	X(100)
submit Reset	

Gambar 4.10 Tampilan desain input data aset

Desain input data aset

Desain input data aset digunakan untuk mengentrikan data nama-nama aset yang berprestrasi dan kurang mampu pada masing-masing aset.

Input Data Aset	
Kode_aset	X(100)
Nama_aset	X(100)
Kategori_aset	X(100)
Tgl_barang_masuk	Date
Tgl_barang_diberikan	Date
Penerima_inventaris	X(100)
Jumlah	Int (3)
nilai	Int (3)
status	X(100)
submit Reset	

Gambar 4.11 Tampilan desain input data aset

V DISCUSSIONS AND CONCLUSION

Sehubungan dengan analisa yang dilakukan pada *Pemerintah Kabupaten Merangin* tentang permasalahan manajemen asset Pemerintah Kabupaten dengan metode penelitian yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan Perancangan *Website* dapat meningkatkan produktifitas manajemen asset *Pemerintah Kabupaten Merangin*.
2. Dengan menggunakan *Website* dapat pendataan asset yang ada di *Pemerintah Kabupaten Merangin*.
3. Dengan menggunakan *Website* sebagai manajemen asset *Pemerintah Kabupaten Merangin* memudahkan pegawai pendataan aset dalam mengelola asset.
4. Dengan rancangan sistem yang baru, pembuatan laporan-laporan yang berhubungan dengan informasi penjualan dapat dibuat secara cepat, tepat dan dapat meminimalkan kesalahan-kesalahan.

REFERENCES



- A.S. Rosa dan M. Salahuddin. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung : Modula
- Madcoms. 2011. *Membongkar Misteri Adobe Dreamweaver CS6 dengan PHP & MySQL*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Madcoms. 2012. *Adobe Dreamweaver CS6 & PHP – MySQL Untuk Pemula*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sibero, F.K. Alexander. 2011. *Kitab Suci Web Programming*. Yogyakarta: MediaKom
- Sutabri, Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Tantra, Rudy. 2012. *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Yogyakarta : CV Andi Offset