

## BAB 1

### PENDAHULUAN

---

#### 1.1 Latar Belakang

Menurut Peraturan Menteri Dalam Negeri (PERMENDAGRI) No. 17 tahun 2007 tentang pedoman teknis pengelolaan barang milik daerah, menerangkan bahwa secara teknis pengelolaan aset, melakukan pencatatan secara tertib dan teratur penerimaan barang, pengeluaran barang dan keadaan persediaan barang kedalam buku/kartu barang menurut jenisnya. Memudahkan seluruh tanda bukti penerimaan barang dan juga pengeluaran/penyerahan secara tertib dan teratur sehingga memudahkan pencarian dengan pengawasan barang.

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah berkembang dengan pesat. Banyak sekali kemudahan yang didapat dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti halnya dalam urusan pengelolaan aset. Kecepatan dan keefektifan yang menjadi alasan utama kenapa teknologi informasi berkembang sangat cepat sebagaimana aplikasi yang akan dibangun di Pemerintah Desa Sukapura untuk subdivisi perlengkapan kantor tentang pengelolaan data inventaris.

Pengelolaan aset di Desa Sukapura sudah terkomputerisasi tapi masih menggunakan Microsoft Excel, sehingga timbul beberapa masalah diantaranya terjadi duplikasi data, data masih belum terintegrasi, pembuatan laporan masih melibatkan banyak file dan membutuhkan waktu lama. Kekurangan lainnya yaitu pada data inventarisasi aset belum adanya tahun perolehan, belum adanya data pengguna dari aset tersebut, dan belum adanya pengkodean dari aset tersebut, sehingga pegawai susah mengelola dan memantau keadaan inventaris aset milik Desa Sukapura.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dibuat Aplikasi inventarisasi aset untuk mengelola aset dalam mengkoordinasikan data aset milik Desa Sukapura. Dengan dibangunnya aplikasi pengelolaan aset, diharapkan dapat membantu Pemerintah Desa Sukapura agar lebih mudah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang di dapatkan berdasarkan masalah di latar belakang.

1. Bagaimana memfasilitasi proses inventarisasi aset dan pengkodean barang di Desa Sukapura?
2. Bagaimana mencegah duplikasi data aset dan mengintegrasikan data aset yang dimiliki desa Sukapura ?
3. Bagaimana mempercepat pembuatan laporan inventarisasi aset?
4. Bagaimana mengatasi kekurangan data pada data inventaris aset yang dimiliki Desa Sukapura ?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah proyek akhir ini adalah membangun aplikasi yang mampu :

1. membantu proses inventarisasi aset dengan menggunakan pengkodean barang otomatis di Desa sukapura.
2. Mengintegrasikan data inventarisasi aset agar tidak terjadi duplikasi data.
3. Dengan menyediakan template laporan inventarisasi aset.
4. Membantu proses penambahan data agar sesuai dan mudah di mengerti.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Aplikasi ini hanya dapat diakses melalui browser
2. Aplikasi perlu terhubung dengan jaringan internet
3. Hanya pemerintah desa Sukapura yang bisa menggunakan aplikasi.
4. Sistem hanya dapat melakukan pengelolaan data aset berdasarkan template yang sudah diberikan oleh pihak desa.
5. Aplikasi tidak mengelola proses untuk pembayaran.

## 1.5 Definisi Operasional

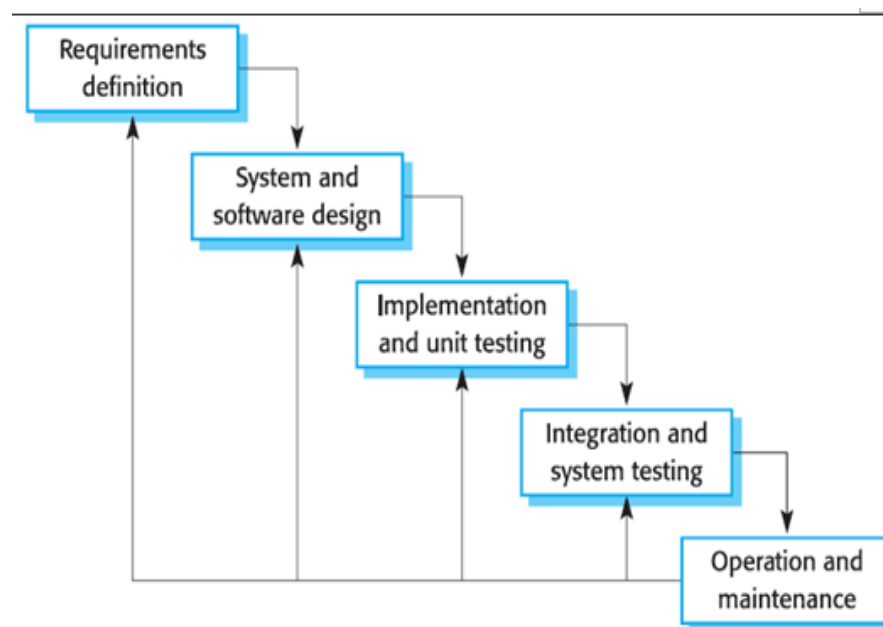
Berikut ini merupakan deinisi-definisi operasional dari kata kunci yang ada:

1. Pengelolaan data aset merupakan suatu proses yang dimana pihak desa untuk melakukan pengecekan dan penambahan data yang dilakukan oleh pihak desa.
2. Studi kasus merupakan ruang lingkup yang dijadikan oleh penulis sebagai bahan untuk dilakukan observasi tentang aplikasi yang akan dibuat.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Apabila tidak diperlukan, gambar tahapan model pengembangan produk tidak perlu digambarkan. Teori dan gambar mengenai *waterfall*, *linear sequential*, dan lainnya secara lengkap dan formal dijelaskan di Bab 2 Tinjauan Pustaka.

Metode yang digunakan adalah metode waterfall menurut Pressman, berikut adalah gambar dari metode SDLC yang diterapkan dalam pengerjaan aplikasi berbasis web pengelolaan inventarisasi aset [4].



**Gambar 1-1**  
**Metode *Waterfall***

Untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi saat pengerjaan aplikasi inventarisasi aset ini tentunya membutuhkan langkah-langkah yang tepat seperti :

### 1. Requirements Definition

Tahap perencanaan merupakan tahap yang menyangkut tentang kebutuhan pengguna (user's specification) dan studi kelayakan (feasibility study) yang dilakukan secara teknis.

### 2. System and Software Design

Tahap analisis merupakan tahap dimana data terkumpul di analisis sehingga dapat mengenali segenap permasalahan yang muncul pada pengguna. Selain itu menentukan sistem apa yang cocok dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna serta bahasa pemrograman yang sebaiknya digunakan.

### 3. Implementasi dan Unit Testing

Pada tahap ini akan dibangun menggunakan UML (Unified Model Language). UML adalah sebuah notasi grafis, yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu dalam menggambar dan merancang sistem perangkat lunak, khusus sistem perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan model berorientasi objek. Selanjutnya akan dilakukan perancangan database menggunakan ER diagram untuk mengetahui hubungan antar tabel.

### 4. Integration and System Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian dengan metode black Box Testing. Pengujian dilakukan berdasarkan fungsional sistem berdasarkan data ujinya.

### 5. Operation and Maintenance

Mengimplementasikan sistem serta melakukan perawatan terhadap sistem yang telah dibuat.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal Pengerjaan disarankan dicantumkan pada buku seminar (proposal) saja dan tidak dicantumkan pada buku sidang atau buku Proyek Akhir (buku PA), kecuali untuk penelitian yang ingin menonjolkan seberapa lama pengerjaan penelitian maka diperbolehkan untuk mencantumkan jadwal pengerjaan pada buku PA. Jadwal pengerjaan Proyek Akhir umumnya dibuat dalam bentuk tabel. Setiap kegiatan akan dipetakan pada waktu-waktu tertentu. Tabel pengerjaan diberi nama dan diletakkan di atas tabel sesuai dengan aturan penulisan judul tabel pada Proyek Akhir.

**Tabel 1.1**  
**Jadwal Pengerjaan**

No	Kegiatan	tahun																			
		November 2016				Desember 2016				Januari 2017				Februari 2017				Maret 2017			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Definisi Kebutuhan	■	■	■	■	■	■														
2	Perancangan system dan perangkat lunak						■	■	■	■	■										
3	Implementasi dan pengujian unit											■	■	■	■	■	■	■			
4	Integrasi dan pengujian system																	■	■	■	■