

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aset tetap merupakan aset berwujud yang digunakan dalam operasi perusahaan dan tidak dimaksudkan untuk dijual dalam rangka kegiatan normal perusahaan [1]. Pengelolaan aset negara Pasal 1 Ayat (1) dan Ayat (2) PP No. 27 Tahun 2014 adalah tidak sekedar *administrative* semata, tetapi lebih maju berfikir dalam menangani aset negara, dengan bagaimana meningkatkan efisiensi, efektifitas dan menciptakan nilai tambah dalam mengelola aset [2].

Badan Pengelolaan Hutan Wilayah IV berada di Jl. Cisalak, Sukamanah, Cipedes, Tasikmalaya, Jawa Barat. Badan Pengelolaan Hutan Wilayah IV didirikan dengan tujuan salah satunya untuk menyiapkan penyusunan teknis operasional di bidang penyuluhan dan perlindungan hutan tasikmalaya. Badan Pengelolaan Hutan Wilayah IV pada saat ini memiliki aset tetap seperti Kursi, Lemari, Meja, Printer, Komputer dan aset lainya sebagai penunjang pekerjaan.

Dari hasil wawancara secara langsung dengan pihak yang bersangkutan yaitu bagian sarana prasarana masih terdapat Pencatatan data aset di Badan Pengelolaan Hutan Wilayah IV pada saat ini masih dicatat di buku sehingga mengakibatkan resiko kesulitan dalam pencatatan data aset. Selain itu Pencatatan Mutasi Aset masih dicatat di buku sehingga mengakibatkan resiko kesulitan dalam pencarian. Ditambah lagi Pencatatan Kerusakan Aset masih dicatat di buku sehingga dapat mengakibatkan resiko kesulitan dalam memperbaharui data perbaikan aset. Pencatatan Penghapusan Aset masih dicatat di buku sehingga mengakibatkan resiko kesulitan dalam melakukan *filtering* data aset.

Laporan Aset di Badan Pengelolaan Hutan Wilayah IV Tasikmalaya dilakukan menggunakan aplikasi seperti *Microsoft excel*, Dalam setiap pembuatan laporan aset tersebut terdapat pembuatan format tabel atau *header* yang dapat memakan waktu pada saat mengerjakanya.

Proyek Akhir ini bertujuan untuk menghasilkan sistem pengelolaan data aset yang dapat memfasilitasi pencatatan data aset, pencatatan mutasi aset, pencatatan perbaikan aset, pencatatan kelayakan aset, dan laporan aset di Badan Pengelolaan Hutan Wilayah IV tasikmalaya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi komputer dalam pengembangan sistem informasi berbasis web.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Bagaimana memfasilitasi bagian sarana prasarana dalam pencatatan data aset?
2. Bagaimana memfasilitasi bagian sarana prasarana dalam pencarian data mutasi aset?
3. Bagaimana memfasilitasi bagian sarana prasarana dalam memperbaharui data kerusakan aset?
4. Bagaimana memfasilitasi bagian sarana prasarana dalam *filtering* data aset?
5. Bagaimana memfasilitasi bagian sarana prasarana dalam mengelola laporan data aset?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang mempunyai kemampuan:

1. Memfasilitasi bagian sarana prasarana dalam proses pencatatan data aset dan pencatatan data aset.
2. Memfasilitasi bagian sarana prasarana dalam proses pencatatan data mutasi aset dan pencarian aset.
3. Memfasilitasi bagian sarana prasarana dalam proses pencatatan data kerusakan aset dan memperbaharui data kerusakan.
4. Memfasilitasi bagian sarana prasarana dalam proses pencatatan data penghapusan aset dan *filtering* data aset.
5. Memfasilitasi bagian sarana prasarana dalam mengelola laporan aset.

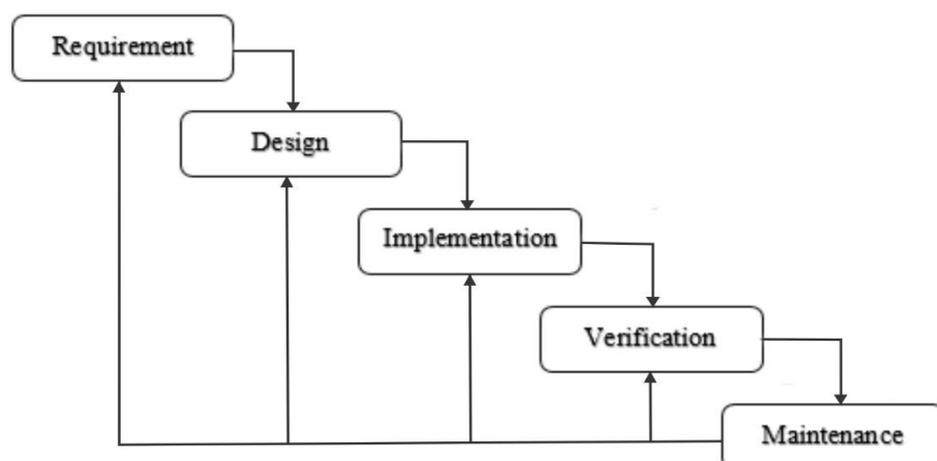
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada pembuatan aplikasi proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pengelolaan data aset ini hanya diterapkan untuk Unit Sarana Prasarana pada kantor Badan Pengelolaan Hutan Wilayah IV Tasikmalaya.
2. Ruang lingkup aplikasi ini mencakup pencatatan data aset, mutasi aset, kerusakan aset, penghapusan aset dan laporan aset.
3. Aset Seperti Tanah tidak termasuk dalam proyek akhir ini.
4. Aset Seperti Kendaraan tidak termasuk dalam proyek akhir ini.
5. Aplikasi pengelolaan data aset hanya mencakup aset tetap seperti Lemari, Meja, Kursi, Komputer, Sofa, GPS, Sound sistem.
6. Laporan aset berisi, kode barang, nama barang, type barang, pabrik barang, asal barang, harga barang, kondisi barang, status barang, lokasi barang.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan adalah metode SDLC (*Systems Development Life Cycle*) dengan model *waterfall* dengan tahapan yang ditunjukkan pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

Pengembangan model waterfall memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: *requirement, design, implementation, verification, maintenance* Tahapan tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

1. *Requirement* adalah tahap awal dimana tahap ini memperhatikan hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek akhir pembuatan atau pengembangan software. Dalam hal ini analisis yang dilakukan yaitu dengan mengumpulkan data, Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan yaitu bagian sarana dan prasarana di Badan Pengelolaan Hutan Wilayah IV Tasikmalaya. Dari hasil wawancara secara langsung dengan pihak yang bersangkutan yaitu bagian sarana prasarana masih terdapat Pencatatan data aset di Badan Pengelolaan Hutan Wilayah IV pada saat ini masih dicatat di buku sehingga mengakibatkan resiko kesulitan dalam pencatatan data aset. Selain itu Pencatatan Mutasi Aset masih dicatat di buku sehingga mengakibatkan resiko kesulitan dalam pencarian. Ditambah lagi Pencatatan Kerusakan Aset masih dicatat di buku sehingga dapat mengakibatkan resiko kesulitan dalam memperbaharui data kerusakan. Pencatatan Penghapusan Aset masih dicatat di buku sehingga mengakibatkan resiko kesulitan dalam melakukan *filtering* data aset. Laporan Aset di Badan Pengelolaan Hutan Wilayah IV Tasikmalaya dilakukan menggunakan aplikasi seperti *Microsoft excel*, Dalam setiap pembuatan laporan aset tersebut terdapat pembuatan format tabel atau *header* yang dapat memakan waktu pada saat mengerjakannya.
2. *Design* adalah tahapan dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pengguna, yaitu dengan cara menampilkan ke dalam BPMN (*Business Process Model and Notation*), *Entity Relationship Diagram*, *Usecase Diagram*, *Class Diagram*, dengan menggunakan *tools yEd Graph Editor*, sedangkan untuk User Interface dengan cara menampilkan ke dalam mockup menggunakan *tools wireframe online* untuk pembuatannya.
3. *Implementation* adalah tahap pembuatan program aplikasi yang diterjemahkan dalam bentuk bahasa pemrograman seperti PHP dan HTML sedangkan untuk penyimpanan data menggunakan database *MySQL*.
4. *Verification* adalah tahap pengujian atau kelayakan program yang telah dibuat, Pengujian kelayakan dilakukan menggunakan *Black Box Testing*, pengujian hanya terfokus pada fungsionalitas perangkat lunak saja.

5. *Maintenance* adalah tahap pemeliharaan aplikasi yang telah dibuat, pada tahap ini tidak dilakukan [3].

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan dalam pembuatan aplikasi pengelolaan data aset tetap dengan jadwal yang ditunjukkan pada table 1.1.

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

NO	Kegiatan	Jadwal Pengerjaan																			
		Agustus - September				Oktober- November				Desember - Januari				Febuari - Maret				April - Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Requirment	■	■	■	■																
2	Design					■	■	■	■												
3	Implementat ion									■	■	■	■	■	■	■	■				
4	Verification																	■	■	■	■
5	Dokumentasi				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■