

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) merupakan salah satu Yayasan Pendidikan yang berada di Indonesia yang mengusung konsep *One Pipe Education System* (OPES) dan tersebar diseluruh wilayah Indonesia, hal ini terselenggara atas bergabungnya dua Yayasan dibidang pendidikan yang diprakarsai oleh PT Telekomunikasi Indonesia Tbk (PT Telkom) yaitu Yayasan Sandhykara Telkom (YSPT) dan Yayasan Pendidikan Telkom (YPT) pada tahun 2015. Saat ini YPT telah menyelenggarakan lembaga pendidikan selama lebih dari 35 tahun. Dimulai dari *Daycare, Play Group, TK*, lembaga pendidikan dasar, menengah, sampai dengan lembaga pendidikan tinggi.

Dalam menunjang seluruh kegiatan yang ada di YPT, maka dibutuhkan aset-aset sebagai penunjang kegiatan operasional seperti barang, gedung, tanah, dan lain-lain. Aset-aset tersebut perlu dikelola secara terstruktur dan sistematis. Di yayasan sendiri hingga saat ini belum memiliki sistem yang melakukan pengelolaan aset secara menyeluruh.

Sistem yang sudah ada sebelumnya belum memenuhi fungsionalitas yang dibutuhkan oleh perusahaan sehingga dibutuhkan pengembangan serta pembaharuan sistem. Diantara pengembangan yang perlu dilakukan adalah penambahan fitur terkait pengelolaan inventarisasi dan penghapusan aset. Penghapusan atau pelepasan suatu aset dilakukan apabila aset yang dimiliki oleh perusahaan sudah tidak berguna, rusak, ataupun sudah usang sehingga tidak bisa digunakan lagi oleh perusahaan. Penghapusan aset juga bertujuan untuk mengoptimalkan operasional agar hanya aset yang dapat dipergunakan saja yang ada di yayasan. Selain itu, perlu juga dilakukan inventarisasi aset untuk melakukan pemeriksaan kondisi barang di yayasan.

Dengan adanya pengembangan tersebut akan dapat memenuhi kebutuhan perusahaan dan membuat pengelolaan aset yang ada menjadi lebih terstruktur dimulai dari awal adanya aset hingga penghapusan aset terjadi. Sistem yang dibuat adalah aplikasi berbasis web yaitu Sistem Informasi Manajemen Aset (SIMASET).

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat pada latar belakang permasalahan di atas maka penulis mendapatkan rumusan masalah proyek akhir sebagai berikut :

- a. Bagaimana rancangan sistem yang diperlukan untuk mengelola kegiatan inventarisasi aset?
- b. Bagaimana cara sistem mengelola penghapusan dari aset yang rusak atau sudah tidak memiliki nilai manfaat?
- c. Bagaimana cara pembuatan kartu penghapusan aset?

1.3 Tujuan

Tujuan yang dicapai dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat sistem untuk mengelola kegiatan inventarisasi aset.
- b. Membuat sistem untuk melakukan penghapusan aset.
- c. Menghasilkan kartu penghapusan aset.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

- a. Aplikasi ini hanya menangani inventarisasi aset hingga tahap pemberian label kondisi barang.
- b. Jenis aset yang dikelola dalam inventarisasi dan penghapusan aset terbatas pada aset berwujud barang saja.

- c. Aplikasi ini hanya menangani pencatatan penghapusan aset hingga pemberian label pada aset yang telah dihapuskan.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini, terdapat metode yang digunakan dalam pengerjaan aplikasi sistem informasi manajemen aset. Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data dan model pengembangan.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dilakukan dengan dua cara yaitu studi dokumen dan wawancara.

1. Studi Dokumen

Melakukan pengambilan data serta informasi dari membaca literatur atau menelaah suatu buku pedoman yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat. Data dan informasi yang diperoleh kemudian dianalisis, dibandingkan dan dipadukan membentuk satu kajian yang sistematis, terpadu dan utuh.

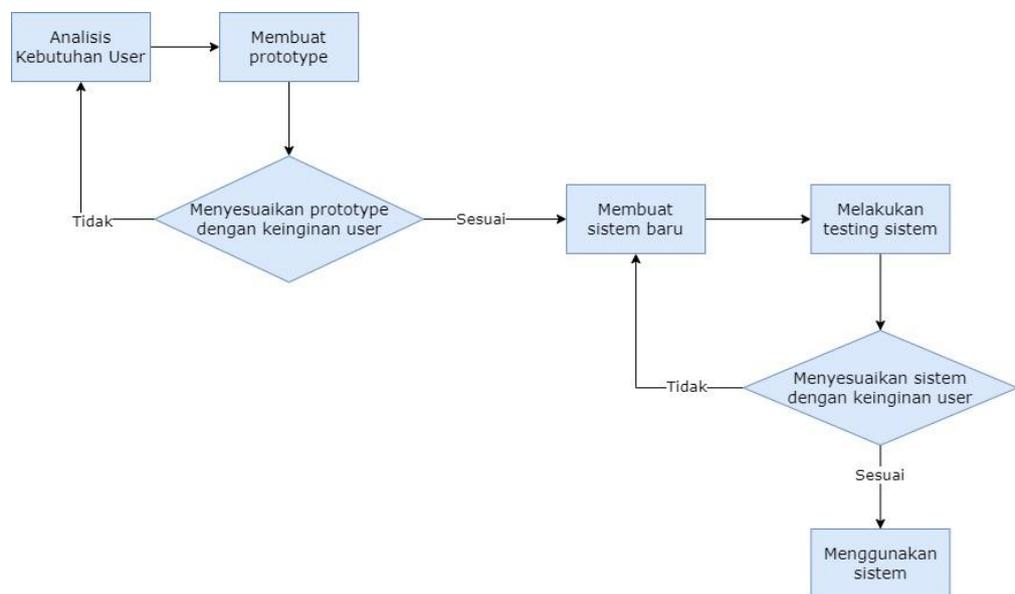
2. Wawancara

Melakukan penelitian dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak YPT untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan dalam menyusun proyek akhir. Serta melakukan wawancara terkait kebutuhan aplikasi yang diinginkan.

1.5.2 Model Pengembangan

Metode pengembangan yang diterapkan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *prototye*. SDLC adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. SDLC adalah sebuah proses logika yang digunakan oleh seorang *system analyst* untuk mengembangkan sebuah sistem indormasi yang melibatkan *requirements*, *validation*, *training* dan pemilik sistem [1].

Model *prototyping* merupakan pembuatan model sistem yang pembangunan atau pengembangannya dapat dilakukan secara cepat. *Prototyping* mengakibatkan proses pembangunan atau pengembangan lebih cepat dan mudah. Tujuan utama *prototyping* adalah melibatkan pengguna dalam mendesain sistem dan merespon umpan balik dari pengguna pada tahap awal pembangunan/pengembangan sistem. Akibatnya, waktu dan biaya dapat dihemat [2].



Gambar 1- 1 Metode *Prototype*

Berikut ini penjelasan dari diagram tersebut.

- a. **Analisis kebutuhan user**, perancang dengan pengguna ataupun pemilik sistem melakukan diskusi yaitu pengguna menjelaskan kepada perancang atau pengembang tentang kebutuhan sistem yang dibutuhkan.
- b. **Membuat *prototype***, pengembang membuat *prototype* dari sistem yang telah dijelaskan sebelumnya.
- c. **Menyesuaikan *prototype* dengan keinginan user**, pengembang menanyakan kepada pengguna sistem apakah *prototype* yang sudah dibuat sesuai atau tidak dengan kebutuhan sistem.

- d. **Membuat sistem baru**, pengembang membuat sistem baru dengan menggunakan prototype yang sudah dibuat.
- e. **Melakukan *testing* sistem**, pengguna atau pemilik sistem akan menggunakan aplikasi sebagai uji coba terhadap sistem yang sedang dikembangkan.
- f. **Menyesuaikan dengan keinginan *user***, sistem yang dibuat harus disesuaikan dengan keinginan user serta kebutuhan sistem.
- g. **Menggunakan sistem**, jika seluruhnya sudah sesuai.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2022												2023																															
	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
<i>Communication</i>																																												
<i>Planning</i>																																												
<i>Modelling</i>																																												
<i>Construction</i>																																												
<i>Deployment</i>																																												