

## **BAB III**

### **OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Objek Penelitian**

Penulis melaksanakan penelitian skripsi di Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudhi 186 Kota Bandung.

##### **3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan**

Cikal bakal Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung (STPB), bermula dari didirikannya Sekolah Kejuruan Perhotelan (SKP) pada tahun 1959 yang merupakan sekolah kejuruan menengah atas kejuruan di bawah naungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Pada tahun 1962 sekolah ini berubah menjadi Sekolah Kejuruan Perhotelan dan Perestoranan (SKPP) di bawah Departemen Perhubungan Darat. 11 Maret 1963, didirikan Akademi Perhotelan dan Perestoranan (APP) dengan lama pendidikan 3 tahun sebagai kelanjutan dari SKP. 8 Maret 1965, Akademi ini (APP) berubah namanya menjadi Akademi Perhotelan Nasional (APN), yang merupakan pendidikan tinggi pertama di Indonesia dalam bidang Perhotelan. 7 Maret 1967, Departemen Perhubungan kemudian menggabungkan APN dan SKPP menjadi Pusat Pendidikan Kepariwisata (PUSDIKPAR). 6 Januari 1970, kemudian berubah kembali menjadi Akademi Perhotelan Nasional (APN). 21 Juli 1973, APN berubah nama menjadi NHI (National Hotel Institute) atau Pusat Pendidikan

Perhotelan, karena pada tahun itu Pemerintah Indonesia mengadakan kerjasama dengan pemerintah Swiss dalam bidang pendidikan perhotelan. Sistem pendidikan yang digunakan adalah program diploma I, II dan III. Nama institusi ini (NHI) masih dikenal khalayak ramai hingga saat ini.

21 Juli 1979, sejalan dengan kebutuhan tenaga kerja dibidang Pariwisata, NHI dikembangkan menjadi National Hotel & Tourism Institute (NHTI) dengan penambahan jurusan pada Jurusan Usaha Perjalanan (*Tours and Travel*) dan Bina Wisata (*Tourism Management*).<sup>11</sup> November 1981, NHTI berubah menjadi Balai Pendidikan dan Latihan Pariwisata Bandung (BPLP Bandung) yang bernaung di bawah Departemen Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi. 1 November 1993, untuk meningkatkan kualitas pendidikan pariwisata di Indonesia berdasarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia No.101 tahun 1993 yang dikeluarkan pada tanggal 1 November 1993, BPLP Bandung berubah menjadi Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung (STPB) dengan penambahan pendidikan Diploma IV.

Sebagai sebuah lembaga tinggi milik Pemerintah, STP Bandung bertujuan untuk menyiapkan tenaga-tenaga profesional dibidang pariwisata sebagai aset nasional yang berkualitas internasional, kreatif, berjiwa wirausaha berkepribadian Indonesia dan berbudi luhur. STP Bandung bekerjasama dengan berbagai perguruan tinggi, baik dalam negeri maupun luar negeri dalam mengembangkan program-program pendidikannya pada tingkat D-III, D-IV, S1 dan Magister Manajemen Pariwisata.

Program pendidikan yang diselenggarakan di STP Bandung adalah program yang menekankan pada pencapaian keterampilan dari sebuah ilmu. Pencapaian keterampilan tersebut diperkaya dengan Praktik Laboratorium, Studi Lapangan dan Praktek Kerja Nyata.

Sampai saat ini STP Bandung masih menjadi sekolah tinggi pariwisata tertua di Asia Pasifik. Untuk itu pihaknya selalu menjaga kualitas lulusan STP agar tetap leading dalam persaingan industri pariwisata yang semakin global. Sejak berdirinya sekolah tinggi pariwisata ini tahun 1962, sampai tahun 2015 sudah meluluskan 19.808 orang. Sementara jumlah calon mahasiswa yang mendaftar untuk bergabung di STP Bandung itu lebih dari 4.000 orang. Setelah diseleksi, yang bisa diterima hanya 614 mahasiswa. Itu berarti ada potensi besar lebih dari 3.0000 calon yang tidak bisa ditampung di kampus ini. Menteri Pariwisata Arief Yahya mengakui, STP Bandung ini memang kampus pariwisata paling tua dan paling banyak melahirkan profesional di bidang pariwisata.

### **3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan**

STP NHI Bandung di pandang perlu mendefinisikan visi dan misinya sehingga yang di gariskan perlu di nyatakan secara tegas dengan tujuan yang jelas meliputi segala aspek.

#### **3.1.2.1. Visi**

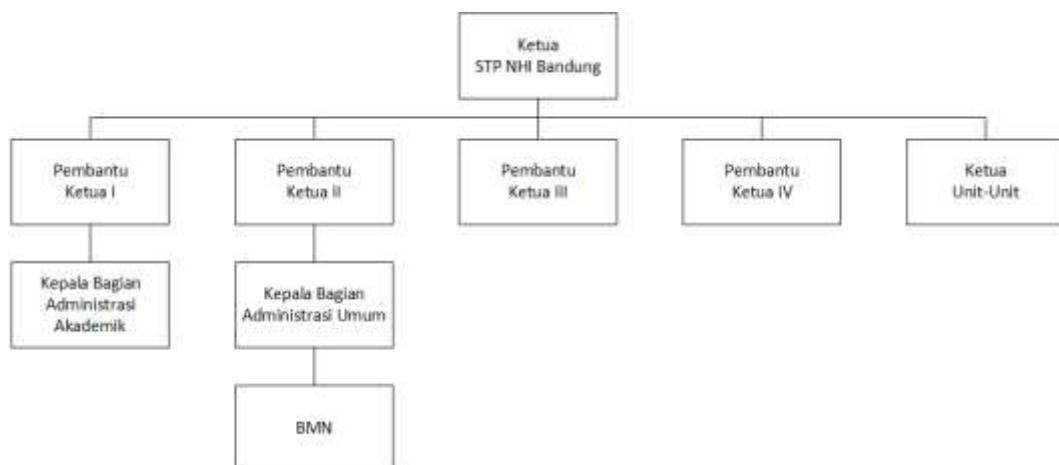
1. Menjadi Institusi Pendidikan Tinggi Kepariwisataan terkemuka di Dunia yang tetap berkepribadian Indonesia.

### 3.1.2.2. Misi

1. Meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran dibidang pariwisata melalui pengembangan kapasitas belajar.
2. Meningkatkan kualitas dan ragam penelitian untuk pengembangan keilmuan dan teknologi kepariwisataan berbasis kearifan lokal.
3. Meningkatkan kapasitas aplikasi keilmuan pariwisata melalui pengabdian masyarakat dalam rangka meningkatkan kesejahteraan.
4. Memposisikan diri sebagai agen pembaharu dalam mendorong kemandirian pembangunan kepariwisataan nasional.
5. Berperan sebagai simpul utama jejaring pendidikan tinggi kepariwisataan indonesia.

### 3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung ialah sebagai berikut :



**Gambar 3.1 Struktur Organisasi**

### **3.1.4. Deskripsi Tugas**

#### **3.1.4.1. Ketua**

Ketua mengendalikan dan mengkoordinasikan seluruh kegiatan-kegiatan di lingkungan STP NHI Bandung.

#### **3.1.4.2. Pembantu Ketua I**

Penyusunan dan pengendalian pelaksanaan kegiatan dalam bidang akademik.

#### **3.1.4.3. Pembantu Ketua II**

Penyusunan dan pengendalian pelaksanaan kegiatan dalam bidang administrasi umum.

#### **3.1.4.4. Pembantu Ketua III**

Penyusunan dan pengendalian pelaksanaan kegiatan dalam bidang kemahasiswaan.

#### **3.1.4.5. Pembantu Ketua IV**

Penyusunan dan pengendalian pelaksanaan kegiatan dalam bidang kemitraan dan penjaminan kualitas.

#### **3.1.4.6. Ketua Unit**

Penyusunan dan pengendalian pelaksanaan kegiatan dalam kaitan penunjang aktifitas akademik dan kegiatan umum.

#### **3.1.4.7. Kabag ADAK**

Pelaksanaan dan penanggung jawab kegiatan dalam bidang administrasi akademik.

#### **3.1.4.8. Kabag ADUM**

Pelaksanaan dan penanggung jawab kegiatan dalam bidang administrasi umum.

#### **3.1.4.9. BMN**

Pelaksana dan penanggung jawab dalam kaitan pemeliharaan dan pengawasan aset milik Negara.

### **3.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah suatu teknis atau cara mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data, baik yang berupa data primer maupun data sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan terdapat suatu kebenaran data-data yang akan diperoleh. Pengertian metode penelitian yang dikemukakan oleh Sugiyono bahwa

metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. [12]

### **3.2.1. Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif dan tindakan (*action*). Menurut Prof. Dr. Suharsimi Arikunto adalah :

Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan. [13]

Sedangkan metode tindakan (*action research*) yaitu:

Penelitian yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan - keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan yang baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia aktual (lapangan). [13]

### **3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data**

Jenis data yang ada dalam penelitian ini adalah data primer dan data skunder. Dan metode pengumpulan data adalah *field research* dan *library research*.

#### **3.2.2.1. Sumber Data Primer**

Adapun pengertian data primer adalah sebagai berikut : Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan / responden penelitian. [14]

Yang terdiri dari :

1. Observasi Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. Yaitu peninjauan secara langsung ke objek penelitian dalam hal ini adalah Unit BMN Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung untuk kemudian dianalisis dan digunakan untuk pembentukan deskripsi masalah.
2. Wawancara Tahap ini digunakan untuk memperoleh data dengan cara komunikasi langsung dengan pegawai yang melakukan proses pengolahan data yang sedang berjalan sekarang ini.
3. Studi Pustaka dilakukan dengan mencari pustaka - pustaka yang menunjang usulan penelitian yang akan dikerjakan. Pustaka tersebut dapat berupa buku-buku, laporan - laporan akhir, dan artikel.

#### **3.2.2.2. Sumber Data Skunder**

Dan pengertian data skunder adalah sebagai berikut :

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama.[14]

Yaitu data dokumentasi yang telah ada di Unit BMN Sekolah Tinggi Pariwisata Bandung, pencarian data di internet dengan membuka situs, dan pencarian melalui literatur pustaka atau buku-buku yang berhubungan dengan materi atau data yang diperlukan dalam penulisan laporan skripsi ini.



### **3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem**

Agar permasalahan yang ada dapat terselesaikan, maka perancangan sistem akan menggunakan metode pendekatan dan pengembangan sistem yang mudah dimengerti.

#### **1.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem**

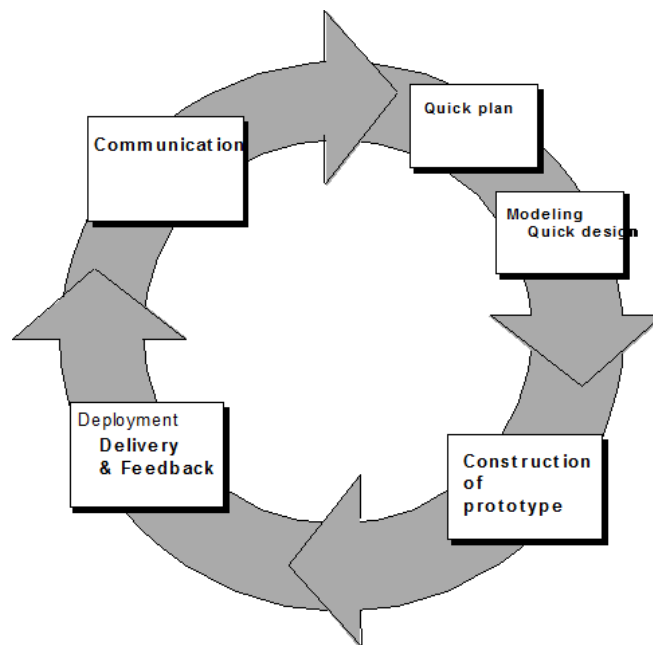
Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan terstruktur. Terdapat beberapa alasan penulis menggunakan pendekatan terstruktur diantaranya adalah mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti, selain itu metode terstruktur telah banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi. Untuk dapat melakukan langkah-langkah sesuai dengan metode pendekatan sistem yang digunakan, maka dibutuhkan alat dan teknik untuk melaksanakannya, yaitu :

1. *Flow Map*
2. *Diagram Konteks*
3. *Data Flow Diagram (DFD)*
4. Kamus Data
5. Perancangan Basis Data

#### **1.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem**

Pada metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode *prototype*. Secara ideal prototipe berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak. Metode ini dimulai dengan

pengumpulan kebutuhan. Pengguna dan pengembang bertemu untuk mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak serta mengidentifikasi segala kebutuhan, sehingga pengembang mengetahui gambaran atau garis besar sistem.



**Gambar 3.2 Metode *Prototype***

**(Sumber : *Process Model Software Engineering* [15])**

Langkah – langkah Prototype adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi kebutuhan

Analisa terhadap kebutuhan calon user, biasanya pembuat sistem saling bertemu dengan pengguna dan menyetujui input dan data yang diperlukan untuk menghasilkan output sistem informasi.

2. *Quick design*

Pembuatan desain global untuk membentuk software contoh, dilakukan dengan membuat prototype sistem awal yang disesuaikan dengan keinginan dan kesepakatan ketika menentukan kebutuhan dasar sistem.

### 3. *Build prototype*

Pembuatan *software prototype* termasuk pengujian dan penyempurnaan.

### 4. Evaluasi pelanggan

Mengevaluasi prototype dan memperhalus analisis kebutuhan calon pemakai.

### 5. Pembuatan & implementasi

Pembuatan sebenarnya, termasuk design, coding dan testing. Pada langkah ini proses penyempurnaan pada sistem yang telah dibuat, dengan memperbaiki design secara baik, dan coding secara menyeluruh.

### **3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan**

Pendekatan terstruktur (*structured approach*) menggunakan beberapa alat bantu. Adapun alat atau notasi yang digunakan adalah :

#### **1. *Flowmap***

*Flowmap* adalah penggambaran secara grafik dari langkah – langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowmap* berguna untuk membantu analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif pengoperasian. Biasanya *flowmap* mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih

lanjut. Untuk membuat sebuah analisis menggunakan *flowmap* seorang analis dan programmer memerlukan beberapa tahapan, diantaranya:

1. *Flowmap* digambarkan dari halaman atas ke bawah dan dari kiri ke kanan.
2. Aktivitas yang digambarkan harus didefinisikan secara hati-hati dan definisi ini harus dapat dimengerti oleh pembacanya.
3. Kapan aktivitas dimulai dan berakhir harus ditentukan secara jelas.
4. Setiap langkah dari aktivitas harus diuraikan dengan menggunakan deskripsi kata kerja, misalkan menghitung pajak penjualan.
5. Setiap langkah dari aktivitas harus berada pada urutan yang benar.
6. Lingkup dan range dari aktifitas yang sedang digambarkan harus ditelusuri dengan hati-hati. Percabangan-percabangan yang memotong aktivitas yang sedang digambarkan tidak perlu digambarkan pada flowchart yang sama. Simbol konektor harus digunakan dan percabangannya diletakan pada halaman yang terpisah atau hilangkan seluruhnya bila percabangannya tidak berkaitan dengan sistem.
7. Gunakan simbol-simbol flowchart yang standar. Fungsi simbol *flowmap* adalah mendefinisikan hubungan antara bagian (pelaku proses), proses (manual/berbasis komputer) dan aliran data (dalam bentuk dokumen keluaran dan masukan).

## 2. *Diagram Konteks*

Diagram konteks adalah suatu alat atau metode penggambaran suatu sistem informasi secara global, baik sistem informasi yang berbasis komputer atau tidak berbasis komputer. Diagram konteks terdiri dari sebuah simbol proses yang mewakili keseluruhan proses dalam sistem dan *minimal* sebuah *external entity* (entitas luar) yang merupakan sumber atau tujuan data dari sistem tersebut dan aliran data yang menggambarkan aliran suatu masukan ataupun keluaran dari sistem tersebut. Berdasarkan notasi yourdon proses digambarkan dengan lingkaran, entitas luar dengan persegi panjang, dan aliran data digambarkan dengan garis yang diberi mata panah.

## 3. *Data Flow Diagram*

Menurut Andri Kristanto, *Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asala data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. [16]

DFD menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransformasikan data. DFD menunjukkan hubungan antara data pada sistem dan proses pada sistem. Simbol-simbol yang digunakan dalam DFD adalah :

1. Aliran Informasi, yang dilambangkan dengan anak panah, menunjukkan aliran yang masuk ke dalam sistem maupun yang ke luar sistem.
  2. *Eksternal Entity*, yang dilambangkan dengan empat persegi panjang, menunjukkan bagian atau fungsi yang berada di luar sistem.
  3. *File* atau tempat penyimpanan data, yang dilambangkan dengan sepasang garis horizontal paralel tertutup pada salah satu ujungnya.
- Proses, yang dilambangkan dengan lingkaran, menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh manusia, komputer dari hasil suatu proses data.

#### **4. Kamus Data**

Kamus data adalah suatu kumpulan data elemen yang terstruktur dengan pengertian yang konsisten dan sesuai dengan sistem, sehingga pengguna maupun analis sistem memiliki pemahaman yang sama mengenai masukan, keluaran dan komponen simpanan data.

Pembentukan kamus data didasarkan pada alur data yang terdapat pada Diagram Alir Data (DAD). Aliran data pada DAD bersifat umum (hanya menunjukkan nama alur datanya tanpa menunjukkan struktur dari alur data). Untuk menunjukkan struktur data dari aliran data secara detail maka dibutuhkan kamus data.

## 5. Perancangan Basis Data

### a. Normalisasi

Proses Normalisasi merupakan proses pengelompokan data elemen menjadi table-table yang menunjukkan entity dan relasinya. Pada proses normalisasi selalu diuji pada beberapa kondisi. Bila ada kesulitan pengujian tersebut maka relasi tersebut dipecahkan pada beberapa table lagi, dengan kata lain perancangan belumlah mendapat database yang optimal.

Dalam Perspektif normalisasi sebuah database dikatakan baik jika setiap tabel yang membentuk basis data sudah berada dalam keadaan normal. Tahap normalisasi dimulai dari tahap paling ringan (1NF) hingga paling ketat (5NF). Biasanya hanya sampai pada tingkat 3NF atau BCNF, karena sudah cukup memadai untuk menghasilkan tabel-tabel yang berkualitas baik.

### b. Tabel Relasi

Tabel relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan yang lainnya, berfungsi untuk mengatur operasi suatu database. Hubungan yang dapat dibentuk dapat mencakupi 3 macam hubungan yaitu:

#### 1. One-To-One

Mempunyai pengertian setiap baris data pada table pertama dihubungkan hanya ke satu baris data pada table ke dua.

## 2. One-To-Many

Mempunyai pengertian setiap basis data dari table pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel ke dua.

## 3. Many-To-Many

Mempunyai pengertian satu baris atau lebih data pada tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel kedua.

### **3.2.4. Pengujian Software**

Pengujian perangkat lunak adalah proses menjalankan dan mengevaluasi sebuah perangkat lunak secara manual maupun otomatis untuk menguji apakah perangkat lunak sudah memenuhi persyaratan atau belum dan untuk menentukan perbedaan antara hasil yang diharapkan dengan hasil sebenarnya. Pada penelitian ini software yang dibangun akan diuji dengan menggunakan Pengujian Black Box.

#### **3.2.4.1. Pengujian Black Box**

Pengujian black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black-box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black-box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

- a. Fungsi yang tidak benar atau hilang,
- b. Kesalahan interface,



- c. Kesalahan dalam stuktur data atau akses database eksternal,
- d. Kesalahan kinerja,
- e. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

### **3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan**

Analisis sistem yang sedang berjalan dengan cara menganalisis sistem yang sedang berjalan saat ini di Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung khususnya pada unit BMN. Tahap analisis ini merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan ditahap ini akan menyebabkan kesalahan pula ditahap selanjutnya, selain itu juga kegiatan analisis ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara keseluruhan tentang sistem yang akan dikembangkan.

#### **3.3.1. Analisis Dokumen**

Analisis dokumen yang menggambarkan bagaimana dan apa saja dokumen-dokumen itu digunakan dalam sistem. Untuk itu, analisis dokumen merupakan salah satu cara yang dapat membantu dalam proses perancangan sistem selanjutnya. Untuk mengetahui lebih jelas isi-isi fungsi dan semua dokumen yang ada adalah sebagai berikut :

1. Nama Dokumen : Faktur Penjualan  
Sumber : Suplier  
Rangkap : 1 (satu) Rangkap  
Fungsi : Dokumen yang berisi informasi barang yang akan di serahkan.

- Bentuk : Daftar
- Elemen Data : no\_faktur, tgl\_faktur, nama\_perusahaan, jenis\_barang, deskripsi\_barang, harga\_barang
2. Nama Dokumen : BAST
- Sumber : BMN
- Rangkap : 2 (dua) Rangkap
- Fungsi : Dokumen yang berisi tentang informasi barang yang akan di serahkan kepada user.
- Bentuk : Daftar
- Elemen Data : no\_bast, tgl\_bast, nama\_penerima, nama\_ruangan, nup\_barang, jenis\_barang, deskripsi\_barang.
3. Nama Dokumen : Nota Dinas
- Sumber : User
- Rangkap : 1 (satu) Rangkap
- Fungsi : Dokumen yang berisi tentang informasi permintaan barang yang akan diserahkan ke bagian BMN.
- Bentuk : Daftar
- Elemen Data : nomor\_nodin, tanggal\_nodin, jenis\_barang, nama\_pemohon, nama\_ruangan.

### 3.3.2. Analisis Prosedur Yang Berjalan

Tujuan dari analisis prosedur adalah untuk menjelaskan jalannya dokumen-dokumen yang terlibat, serta tindakan atau proses yang dilakukan yang

digambarkan dengan flowmap. Prosedur kerja dalam sistem informasi manajemen aset di Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung adalah sebagai berikut :

1. Pendaftaran Barang :

- a. Terlebih dahulu bagian BMN memeriksa aset (barang) apakah sudah sesuai dengan faktur penjualan.
- b. Orang atau bagian yang menerima terlebih dahulu memeriksa kesesuaian barang dengan yang terlampir di dalam faktur penjualan.
- c. Bila faktur penjualan sesuai dengan barang yang diterima maka selanjutnya ditanda tangani oleh orang yang memeriksa. Apabila tidak sesuai maka faktur penjualan dan barang dikembalikan kepada Suplier selaku pihak yang memberikan barang.

2. Permintaan Aset :

- a. Bila ada orang atau bagian mengajukan permintaan aset, terlebih dahulu harus membuat Nota Dinas yang ditujukan ke bagian BMN.
- b. Bagian BMN memeriksa ketersediaan aset (barang) sesuai dengan yang ada di Nota Dinas permintaan, apabila tersedia maka bagian BMN melakukan pencatatan menggunakan komputer dan membuat BAST yang nantinya di tanda tangani oleh penerima barang.
- c. Bagian BMN membuat rekap laporan permintaan kedalam komputer, sebagai dokumentasi dari proses serah terima.

3. Service :

- a. Unit (komputer, laptop atau projector) yang rusak di bawa ke bagian PTI.

- b. PTI melakukan pencatatan ke menggunakan Ms. Excel menggunakan komputer.
- c. PTI membawa unit yang rusak tersebut ke Service Center untuk dilakukan pemeriksaan.
- d. Bila barang sudah selesai diperbaiki maka dikembalikan ke orang yang bertanggung jawab.

### **3.3.2.1. Flow Map**

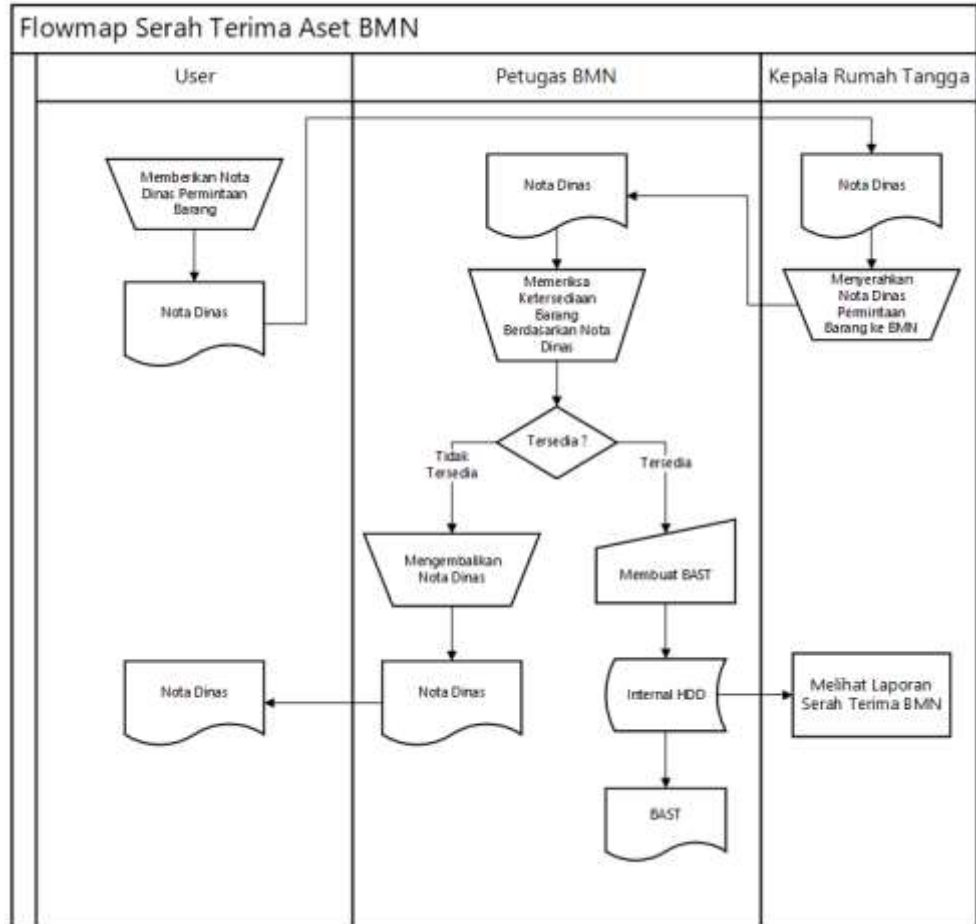
Flow map merupakan analisa yang digunakan untuk menguraikan prosedur pengolahan transaksi yang menggunakan relasi dan entitas suatu informasi sekaligus menguraikan aliran data dalam sistem.

#### **3.3.2.1.1. *Flow Map* Penerimaan Aset BMN**

Di bawah ini adalah gambar *Flow Map* Sistem Informasi Manajemen Aset yang sedang berjalan di Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung:



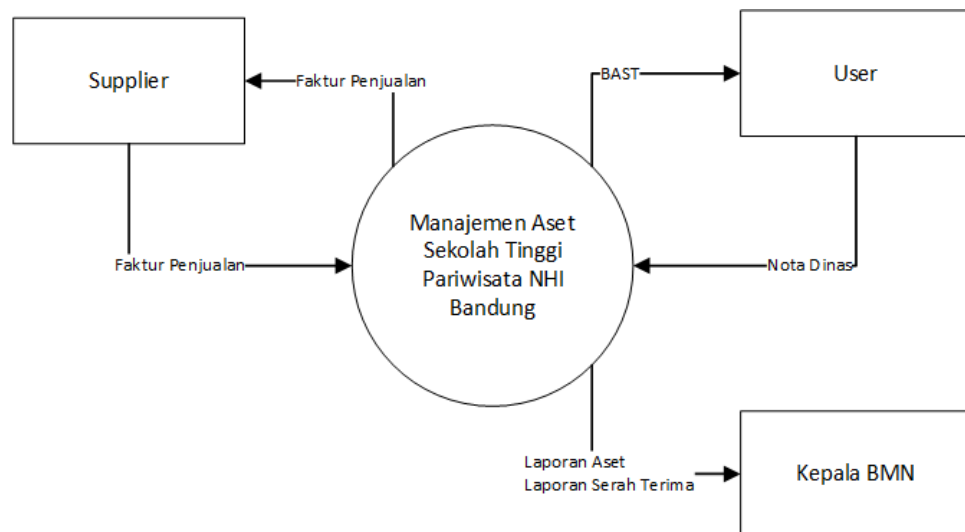
### 3.3.2.1.2. Flow Map Serah Terima Aset



Gambar 3.4 Flow Map Serah Terima Aset Yang Sedang Berjalan

### 3.3.2.2. Diagram Konteks

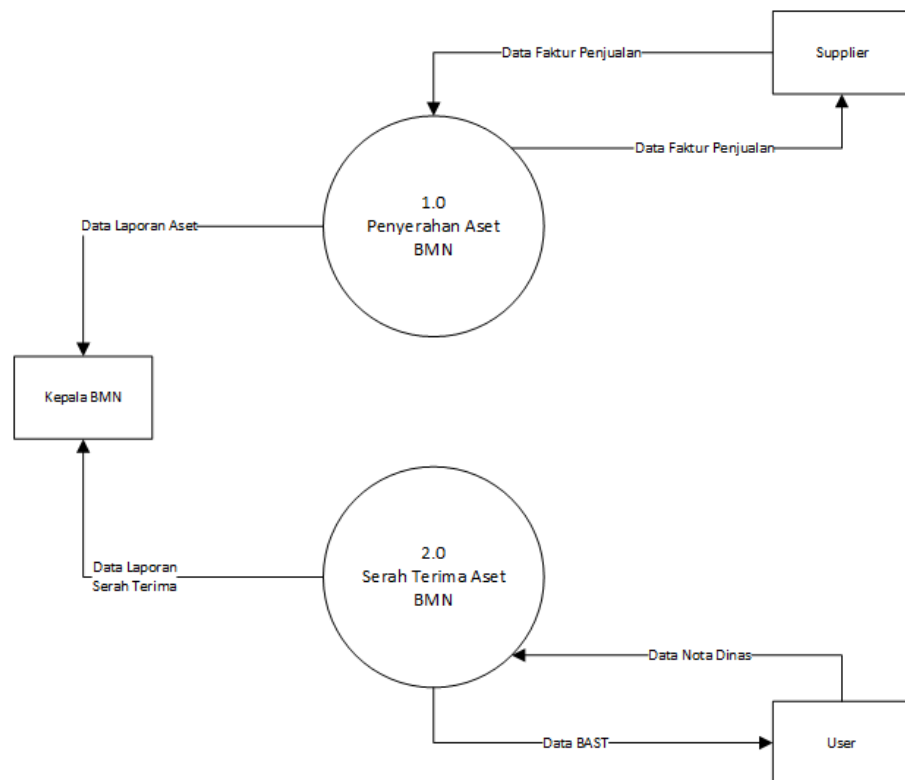
Diagram konteks adalah bagian dari data *Flow* Diagram yang berfungsi untuk memetakan model lingkungan, yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang memiliki keseluruhan sistem.



**Gambar 3.5 Diagram Konteks Manajemen Aset Yang Sedang Berjalan**

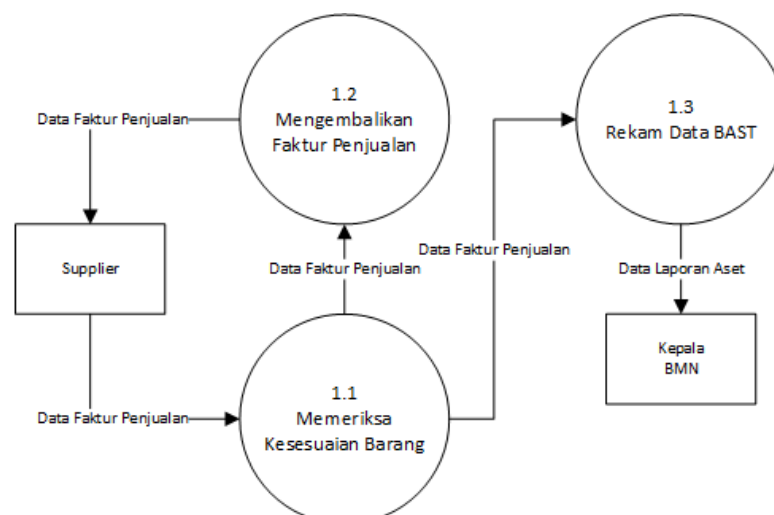
### 3.3.2.3. Data Flow Diagram

*Data Flow Diagram* (DFD) berfungsi untuk menggambarkan sistem sebagai jaringan antar fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan aliran dan penyimpanan data. Pada dasarnya sebuah diagram yang menjelaskan bagaimana hubungan bersama dari bagian file, laporan, sumber dokumen dan sebagainya.



**Gambar 3.6 Data Flow Diagram Level 1 Yang Sedang Berjalan**

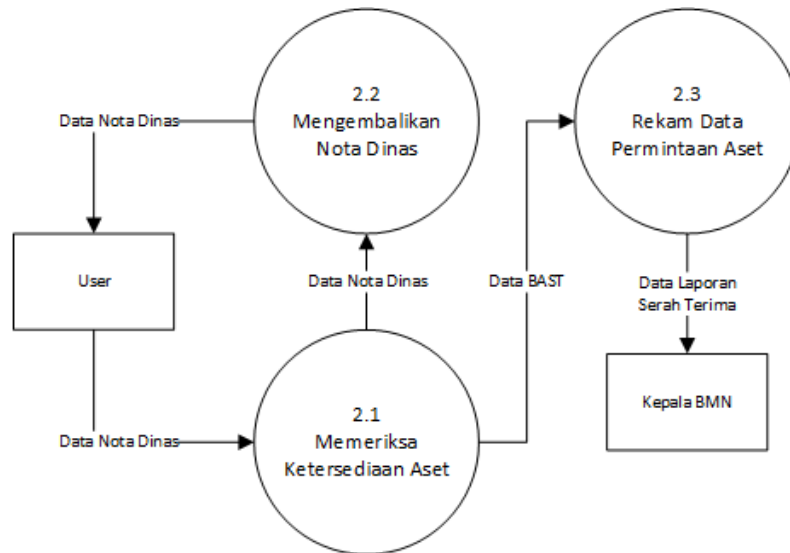
### 3.3.2.3.1. Data Flow Diagram Level 2 Proses 1



**Gambar 3.7 Data Flow Diagram Level 2 Proses 1 Yang Sedang Berjalan**



### 3.3.2.3.2. Data Flow Diagram Level 2 Proses 2



**Gambar 3.8 Data Flow Diagram Level 2 Proses 2 Yang Sedang Berjalan**

### 3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Dilihat dari prosedur kerja Sistem Informasi Manajemen Aset di Sekolah Tinggi Pariwisata NHI Bandung prosesnya sudah cukup baik, hanya saja ada beberapa hal yang menjadi kekurangan dalam sistem tersebut diantaranya sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Evaluasi Sistem Yang Berjalan**

Permasalahan	Solusi
1. Tidak adanya sistem informasi yang dapat membantu petugas BMN, yang dapat	1. Membuat aplikasi sistem informasi guna meminimalisir kesalahan dalam pencatatan.

<p>mengakibatkan kesalahan dalam pengelolaan data aset.</p> <p>2. Sulitnya Mengontrol Aset diakibatkan tidak terorganisirnya tata letak alat/barang.</p> <p>3. Tidak adanya sistem informasi manajemen aset, yang menyebabkan lamanya pembuatan laporan aset secara periodik.</p> <p>4. Tidak adanya penyimpanan data yang jelas sehingga sangat sulit untuk melakukan pengelolaan data aset.</p>	<p>2. Dengan sistem informasi manajemen aset, BMN dapat memeriksa dan melacak keadaan aset dengan lebih mudah.</p> <p>3. Sistem informasi manajemen aset mendukung proses pencatatan dan pembuatan laporan dengan cepat dan tepat.</p> <p>4. Dibuatkan sistem informasi manajemen aset beserta database terpusat sehingga memudahkan dalam melakukan pengelolaan data aset.</p>
---	---