SISTEM INFORMASI ASET BERBASIS *WEB* DI STKIP PASUNDAN CIMAHI

Aditya Rizki Andriatna
10511257

ABSTRACT

College of Teacher Training and Education (STKIP) Sundanese Cimahi is intansi engaged in education services. It can be confirmed that the existing assets in Cimahi Sundanese STKIP very much. Therefore we need a system that supports Sundanese Cimahi STKIP performance in asset management is to be more effective and efficient. The aim of this study was to design a web-based information system assets that can facilitate asset management in Sundanese STKIP Cimahi.

In this study, the authors use research methods with descriptive study design, namely by designing and designing a program based on the analysis of the proposed system in accordance with the existing problems in the field. System approach the authors used the method of object-oriented approach. The tool used is the use case diagrams, use case scenarios, activity diagram, squence diagrams, class diagrams, deployment diagrams. Meanwhile, system development methods used by the author in building software is prototype method.

With the web-based information system assets is expected to assist in the management of assets in STKIP Sundanese Cimahi to be more efficient, and makes it easier to deliver information quickly and accurately.
Keywords: Assets, Information, Web.

I. PENDAHULUAN

Aset merupakan barang atau benda yang terdiri dari benda tidak bergerak dan benda bergerak baik yang berwujud dan tidak berwujud yang tercakup dalam aktiva/kekayaan organisasi ataupun instansi. Keberadaan aset sangat membantu dalam menjalankan kegiatannya. Akan tetapi jika dalam pelaksanaannya aset tidak dikelola dengan baik, maka akan dapat menghambat kegiatan di tempat itu sendiri.

Pengelolaan aset (kekayaan) organisasi atau instansi bertujuan memantau dan menghitung serta memanfaatkannya secara optimal. Fungsi dari hal tersebut adalah untuk informasi perjalanan aset secara keseluruhan, memuat beberapa banyak aset dan biayanya, pemanfaatan, kondisi dan pemeliharaan.

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Pasundan Cimahi adalah instansi yang bergerak dibidang jasa pendidikan. Hal dapat dipastikan bahwa STKIP Pasundan Cimahi memiliki aset yang banyak. Tiap aset memiliki umur yang berbeda. Seiring berjalannya waktu, masih banyak masalah yang terjadi pada pengelolaan aset yang dimiliki. Mulai dari pengelolaan data aset yang masih manual, kesulitan dalam penghitungan nilai aset, serta pembuatan laporan aset yang memakan waktu.

Pengelolaan aset STKIP Pasundan Cimahi masih memakai sistem manual yang menggunakan microsoft excel, hal tersebut dirasa oleh instansi memakan waktu yang cukup lama. Salah satunya tentang pengelolaan dan penyimpanan data aset. Berikut ini merupakan beberapa data aset STKIP Pasundan Cimahi.

Proses pencatatan dan penghitungan nilai aset dilakukan secara manual sehingga rawan terjadinya kesalahan penghitungan nilai aset. Dari uraian diatas, permasalahan utama dalam proses pengelolaan aset di instansi tersebut adalah belum adanya sistem informasi yang dapat menangani pengelolaan data aset tersebut agar lebih efektif dan efisien. Maka dari itu, penulis bekerjasama dengan STKIP Pasundan Cimahi akan membuat sistem informasi berbasis *web.*

Hal ini dilakukan karena dengan adanya sistem tersebut akan mempermudah instansi dalam mengelola aset serta menginformasikan data tersebut secara cepat dan akurat kepada pihak-pihak yang membutuhkan. Atas dasar pemikiran tersebut, penulis bermaksud membuat skripsi dengan judul **"SISTEM INFORMASI ASET BERBASIS *WEB* PADA STKIP PASUNDAN CIMAHI."**

II. KAJIAN PUSTAKA

Konsep Dasar Sistem

Dalam suatu pendefinisian sistem para ahli harus mempunyai konsep dasar untuk memperkuat teorinya. Sistem memilikin suatu konsep yang mendasari sebuah pengertian yang dijelaskan oleh para ahli dari sistem itu sendiri.

Pengertian sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.(Jogianto 2005) Ada pula yang menyebutkan bahwa sistem adalah kumpulan atau group dari sub sistem atau bagian atau komponen apapun baik pisik ataupun non pisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan tertentu.(Azhar 2004)

Karakteristik sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengolahan dan sasaran.(Jogianto 1999)

1. Komponen Sistem

   Suatu sistem terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi, yang saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Setiap sistem selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem-subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.
2. Batasan Sistem

   Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batasan ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan.
3. Lingkungan Luar Sistem

   Lingkungan luar sistem adalah apapun yang ada diluar batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem.
4. Penghubung Sistem

   Penghubung sistemmerupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainya.
5. Masukan Sistem

   Masukan sistem adalah energi yang dimasukan kedalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukan supaya sistem tersebut beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.
6. Keluaran Sistem

   Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjasi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.
7. Pengolahan Sistem

   Pengolahan sistem yang akan mengolah masukan menjasi keluaran . Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupupa bahan baku menjadi bahan jadi.
8. Sasaran Sistem

   Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka sistem tersebut tidak ada gunanya.

Konsep Dasar Informasi

Secara umun,informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data kedalam suatu bentuk yang lebih bermanfaat dan berguna bagi penerimanya. Konsep dasar informasi itu sendiri merupakan hal yang penting dalam mendesain sebuah sistem informasi yang lebih efektif. Menyiapkan langkah atau metode dalam menyediakan informasi yang berkualitas adalah tujuan dalam mendesain sistem yang baru.

Pengertian Informasi

Informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerimanya.(Sutarman 2009) Ada juga yang menyebutkan bahwa informasi adalah hasil dari pengolahan data, akan tetapi semua hasil dari pengolahan tersebut bisa

menjadi informasi, hasil pengolahan data yang tidak memberikan makna atau arti serta tidak bermanfaat bagi seseorang bukanlah merupakan informasi bagi orang tersebut. (Azhar 2004)

Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam membantu, menyediakan, mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengawasan pada suatu organisasi atau instansi.

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi orang-orang, fasilitas, teknplogi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditunjukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberisinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdik.(Jogianto 1999)

Pengertian Aset

aset adalah segala sesuatu yang memiliki nilai ekonomi yang dapat dimiliki baik oleh individu, perusahaan, maupun dimiliki pemerintah yang dapat dinilai secara finansial. Aset atau kekayaan yang dimiliki oleh individu misal rumah, tanah, kendaraan, dan sebagainya. Aset milik perusahaan misal bangunan kantor, lahan perusahaan, peralatan dan mesin, perlengkapan serta properti lainnya. Secara eksplisit aset menurut sudut pandang ekonomi adalah barang (*thing*) atau sesuatu barang (*anything*) yang dimiliki oleh seseorang, organisasi baik swasta maupun pemerintah yang memiliki:

1. Nilai ekonomi (*economic value*)
2. Nilai komersial (*commercial value*)
3. Nilai tukar (*exchange value*)

Aset juga dapat diartikan dari sudut pandang akuntansi, yaitu kekayaan yang mencakup:

1. Kekayaan lancar (uang kas dan kekayaan lancar lainnya)
2. Aset jangka panjang atau aset tetap (*long-term assets* misal *real estate*, pabrik, peralatan dan perlengkapan)
3. *prepaid and deferred assets* (*expenditures for future costs* misalnya asuransi, hak sewa, dan bunga)
4. harta tak berwujud (*intangible assets*) seperti hak merek (*trademarks*), hak paten, hak cipta (*copyrights*), dan nama baik atau *goodwill*.

Aset merupakan hal yang sangat penting bagi suatu perusahaan. Banyak perusahaan masih menganggap manajemen aset secara fisik hanyalah sekedar instrumen pengelolaan daftar aset. Realita di lapangan menunjukkan banyak kasus yang sebenarnya dimulai dari salah kelola dan salah urus masalah aset, sehingga berdampak kerugian yang tidak sedikit. Sebagai contoh optimalisasi sumber daya tidak bisa dilakukan secara maksimal karena tidak teridentifikasi dengan jelas, sehingga sulit untuk mengetahui apakah suatu alat produksi sudah saatnya untuk diganti atau masih layak untuk di maintenanance. Pertanyaan berikutnya apabila harus di maintenance kapan waktu yang tepat untuk melakukan hal tersebut, apabila harus diganti apakah dengan jenis alat yang sama atau ada alternatif lain yang lebih baik. Keputusan akan pilihan-pilihan dalam pengelolaan aset hanya bisa terjawab dengan tepat bila kita memiliki informasi yang jelas tentang aset tersebut.(Hidayat 2015)

Pengertian Internet

Internet adalah suatu jaringan komputer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan komputer lokal dan regional yang memungkinkan komunikasi data antar komputer yang terhubung kejaringan tersebut.(Budhi 2005)

Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah hubungan dua buah simpul (umumnya berupa komputer) atau lebih yang tujuan utamanya adalah untuk melakukan pertukaran data.(Kadir 2003) Dalam prakteknya,

jaringan komputer memungkinkan untuk melakukan berbagai perangkat lunak, perangkat keras, dan bahkan berbagai pemrosesan.

Tipe jaringan kompter

Jaringan komputer dapat dibedakan berdasarkan cakupan geografisnya. Ada kategori utama jaringan komputer(Budhi 2005) yaitu :

A. LAN *(Local Area Network)*

LAN digunakan untuk menghubungkan komputer yang berada di dalam suatu area yang kecil, misalnya di dalam suatu ruangan gedung perkantoran atau kampus.Jarak anatara komputer yang dihubungkannya bias mencapai 5 sampai 10 km. suatu LAN biasanya bekerja pada kecepatan mulai 10Mbps sampai 100Mbps. LAN menjadi popular kerana memungkinkan banyak pengguna untuk memakai sember daya secara bersama-sama. Ontoh dari sumber daya yang dapat digunakan itu misalnya suatu *mainframe, file server*, printer, dan sebagainya.

B. MAN *(Metropolitan Area Network)*

MAN merupakan suatu jaringan yang cakupannya meliputi suatu kota. MAN menghubungkan LAN-LAN yang lokasinya berjauhan. Jangkauan MAN bias mencapai 10 km samapai beberapa ratus km. suatu MAN biasanya bekerja pada kecepatan 1,5 samapai 150 Mbps.

C. WAN *(Wide Area Network)*

WAN dirancang untuk menghubungkan komputer-komputer yang terletak pada suatu cakupan geografis yang luas, seperti hubungan dari satu kota ke kota lain di dalam suatu negara. Cakupan WAN bisa meliputi 100 km sampai 1.000 km, dan kecepatan antar kota bisa bervariasi antara 1,5 Mbps sampai 2,4 Gbps. Dalam WAN, biaya untuk peralatan transmisi sangat tinggi, dan biasanya jaringan WAN dimiliki dan dioperasikan debagai suatu jaringan publik.

D. GAN *(Global Area Network)*

GAN merupakan suatu jaringan yang menghubungkan Negara-negara di seluruh dunia. Keceptana GAN bervariasi mulai dari 1,5 Mbps sampai 100 Gbps dan cakupannya mencakapi ribuan kilometer. Contoh sangat baik dari GAN adalah *Internet*.

Topologi jaringan

Topologi jaringan ada beberapa bentuk sebagai berikut :

1) Topologi Bus

Topologi ini adalah topologi yang awal di gunakan untuk menghubungkan komputer. Dalam topologi ini masing masing komputer akan terhubung ke satu kabel panjang dengan beberapa terminal, dan pada akhir dari kabel harus di akhiri dengan satu terminator. Topologi ini sudah sangat jarang digunakan didalam membangun jaringan komputer biasa karena memiliki beberapa kekurangan diantaranya kemungkinan terjadi nya tabrakan aliran data, jika salah satu perangkat putus atau terjadi kerusakan pada satu bagian komputer maka jaringan langsung tidak akan berfungsi sebelum kerusakan tersebut di atasi.

2) Topologi Cincin

Topologi cincin atau yang sering disebut dengan ring topologi adalah topologi jaringan dimana setiap komputer yang terhubung membuat lingkaran. Dengan artian setiap komputer yang terhubung kedalam satu jaringan saling terkoneksi ke dua komputer lainnya sehingga membentuk satu jaringan yang sama dengan bentuk cincin.

3) Topologi Token Ring

Topologi ini hampir sama dengan topologi ring akan tetapi pembuatannya lebih di sempurnakan.

4) Topolgi Bintang

Topologi bintang atau yang lebih sering disebut dengan topologi star. Pada topologi ini kita sudah menggunakan bantuan alat lain untuk mengkoneksikan jaringan komputer. Contoh alat yang di pakai disini adalah *hub, switch*, dll.

5) Topologi Pohon

Topologi pohon atau di sebut juga topologi hirarki dan bisa juga disebut topologi bertingkat merupakan topologi yang bisa di gunakan pada jaringan di dalam ruangan kantor yang bertingkat.

Pengertian Berbasis Objek (*Object Oriented*)

Pengertian *Object Oriented* adalah metode analisis yang memeriksa syarat atau keperluan yang harus dipenuhi oleh suatu sistem dari sudut pandang kelas-kelas dan objek-objek yang ditemui dalam ruanglingkup permasalahan.(Nugroho 2009)

Tiga prinsip dari Object Oriented yaitu :

1) *Encapsulation, Class* dan objek melindungi data dan operasi yang dimilikinya.
2) *Inheritance*,sebuah *subclass* atau objek mewarisi atribut dan operasi dari *class* pendahulunya (*superclass*). Setiap perubahan data atau operasi yang terdapat pada *superclass* langsung diwariskan padasemua *subclass* yang diturunkan dari *superclass* tersebut.
3) *Polymorphism*, merupakan suatu sifat khusus yang sangat menghemat usaha perluasan dari system berorientasi objek yang ada.

Pengertian UML (*Unified Modelling Language)*

Unified Modelling Language (UML) adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh model-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemograman berorientasi objek(OOP).(Martin 2005)

UML memiliki beberapa jenis diagram resmi, yaitu antara lain:

1. *Use Case* Diagram untuk memodelkan proses bisnis.
2. *Conceptual* Diagram untuk memodelkan konsep-konsep yang ada di dalam aplikasi.
3. *Sequence* Diagran untuk memodelkan pengiriman pesan *(message)* antar objek.
4. *Collaboration* Diagram untuk memodelkan interaksi antar objek.
5. *State* Diagram untuk memodelkan perilaku objek di dalam system.
6. *Activity* Diagram untuk memodelkan perilaku *Use Cases* dan objek di dalam *system.*
7. *Class* Diagram untuk memodelkan struktur kelas.
8. *Object* Diagram untuk memodelkan struktur objek.
9. *Component* Diagram untuk memodelkan komponen objek.
10. *Deployment* Diagram untuk memodelkan distribusi aplikasi.

PHP (*Personal Hypertext Prepocessor*)

PHP secara umum dikenal sebagai bahasa pemograman script-script yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di server *web*, dokumen HTMLyang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang disebut dengan menggunakan editor teks atau editor HTML dikenal juga sebagai pemograman *server side*.(Sidik 2012)

Keunggulan PHP :

1. Cepat, karena ditempekan *(embedded)* didalam kode HTML, sehingga wakltu tanggap menjadi pendek.
2. Tidak mahal – gratis. Pada kenyataannya PHP adalah gratis.
3. Mudah untuk digunakan. PHP berisi beberapa fitur khusus dan fungsi yang dibutuhkan untuk membuat halaman *Web* dinamis. Bahasa PHP dirancang untuk dimasukkan dengan mudah di dalam file HTML.
4. Berjalan pada beberapa system operasi. Dia berjalan pada sistem operasi yang beragam, *Windows, Linux, Mac OS*, dan kebanyakan variasi dari *Unix*.
5. Dukungan teknis tersedia secara lias karena PHP menyediakan dukungan gratis lewat daftar diskusi *e-mail*.
6. Aman. Pengguna tidak melihat kode PHP, karena kode yang ditampilkan pada *browser* adalah kode HTML.
7. Dirancang untuk mendukung database. PHP meliputi kemampuan yang dirancang untuk berinteraksi dengan *database* tertentu.
8. *Customizable*. Lisensi *open source* hingga mengijinkan para pemrograman untuk memodifikasi *software* PHP, menambahkan atau memodifikasi fitur-fitur yang dibutuhkan untuk lingkungan mereka sendiri.

MySQL

MySQL *(My Strukture Query Language)* atau yang biasa dibaca “mai-se-kuel” adalah sebuah program pembuat database yang bersifat *open sorce*, artinya siapa saja boleh menggunakannya

dan tidak dicekal. Saat kita mendengar open sorce, kita ingat dengan sistem operasi yan handal keturunan Unix(Nugroho 2004)**,** yaitu Linux.

MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada platform Linux.Karena sifatnya yang *open sorce*, dia dapay dijalankan pada semua *platform* baik Windows maupun Linux.Selain itu, MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *Multi User* (Banyak Pengguna). Saat ini database MySQL telah digunakan hamper oleh semua progamer database, apalagi dalam pemrograman web.

Kelebihan dari MySQL adalah ia menggunakan bahasa *Query* standar yang dimiliki SQL *(Structure Query Language).* SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah di standarkan untuk semua program pengakses database seperti Oracle, Posgre SQ1, SQL Server, dan lain – lain. Sebagai sebuah program penghasil *database*, MySQL tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain *(interface).* MySQL dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang *open source* seperti PHP maupun yang tidak , yang ada pada *plat form* Windows seperti Visual Basic, Delphi, dan lainnya.

Program – program yang menggunakan bahasa SQL antar lain :

1. MySQL
2. Posgre SQL
3. Oracle
4. SQL Server 97,2000
5. Interbase

Program-program aplikasi pendukung MySQL, antara lain :

1. PHP *(Hypertext Preprocessor)*
2. Visual Delphi
3. Visual Basic
4. Cold Fusion, dll.

XAMPP

XAMPP merupakan paket PHP berbasis open source yang dikembangkan oleh sebuah komunitas open source. Dengan menggunakan XAMPP maka kita tidak perlu untuk melakukan penginstalan program lain, karena semua kebutuhan telah disediakan oleh XAMPP.(Nugroho 2004)

Berikut ini beberapa paket yang telah disediakan :

A. Apache HTTPD 2.0.54
B. MySQL 4.1.12
C. PHP 503
D. FilZilla FTP Server 0.9 Beta
E. phpMyAdmin 2.6.1-pl3

Macromedia Dreamweaver 8

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah editor HTML professional mendesain secaravisual dan mengelola situs atau halaman web. Versi terbaru macromedia dreamweaver saat ini adalah dreamweaver 8, tetapi juga untuk menyunting kode serta pembuatan aplikasi web dengan menggunakan berbagai pemograman web, antara lain JPS, PHP, ASP, dan Cold Fusion.

Dreamweaver merupakan software utama yang digunakan oleh web desainer maupun web programmer dalam mengembangkan suatu web. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas, dan kemampuan dreamweaver yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs web. Fasilitas penyuntingan secara visual dari dreamweaver 8 memunginkan untuk menambah desain dan fungsionalitas halaman-halaman web dan dapat membuat atau menambah image dalam macromedia firework, selain itu dapat menambahkan objek flash kedalam dreamweaver 8.(Jamal 2009)

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Objek penelitian ini dilakukan di STKIP Pasundan Cimahi yang beralamat di Jl. Permana No.32 B, Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat 40512.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian dengan desain penelitian deskriptif, yaitu dengan merancang dan mendesain program berdasarkan analisis sistem yang diusulkan sesuai dengan permasalahan yang ada di lapangan.

IV. Hasil Penelitian

Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat diartikan sebagai pengembangan sistem dari sistem yang sedang berjalan. Dimana masalah yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan diharapkan sudah dapat diperbaiki dengan sistem yang baru. Serta dapat memperbaiki berbagai fungsi yang sudah ada agar dapat lebih efektif dan efisien. Memperbaiki sasaran sistem yang sudah ada, merancang atau memperbaiki output yang saat ini digunakan untuk mencapai tujuan yang sesuai.

Tujuan Perancangan Sistem

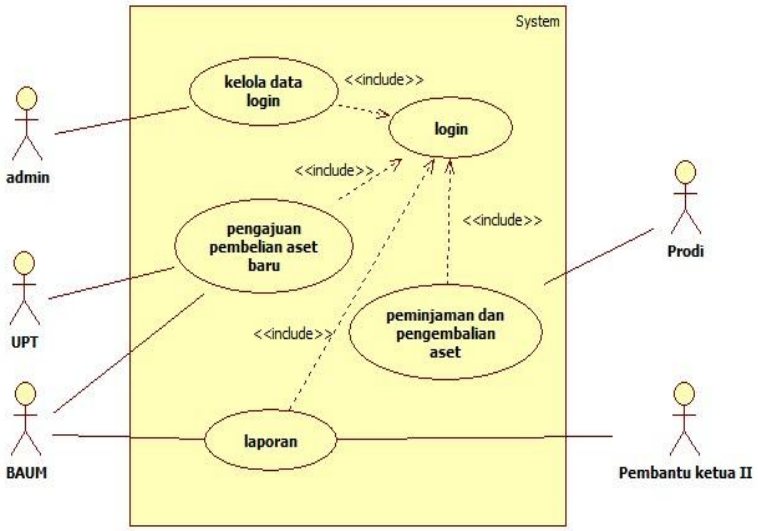
Tujuan perancangan sistem yang diusulkan yaitu untuk dapat menghasilkan suatu rancangan sistem yang membantu proses pengolahan data master, data pengajuan, data asset, dan laporan yang seluruhnya sudah terintegrasi dengan baik pada database dan web tersebut. Diharapkan dengan perancangan ini dapat mencapai sasaran kebutuhan dari STKIP Pasundan Cimahi.

Perancangan Prosedur yang Diusulkan

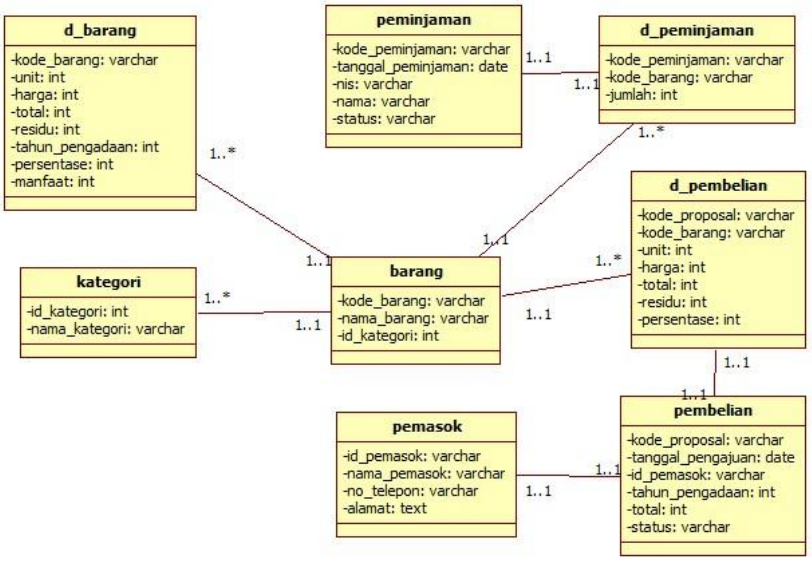
Perancangan perosedur ini merupakan tahap untuk merubah dan memperbaiki proses bisnis yang berjalan. Tahap perancangan sistem ini merupakan gambaran tahap perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen yang ada sehingga dapat menghasilkan sistem informasi yang baik. Sistem informasi yang dirancang tersebut dapat menjadi suatu komponen pendukung dalam proses bisnis. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan *Unified Modeling Language(UML).* Pada tahap perancangan proses, secara umum komponen-komponen yang terkait terdiri dari:

1. Perancangan *Use Case*
2. Perancangan Skenario *Use Case*
3. Perancangan Diagram *Activity*
4. Perancangan Diagram *Sequence*
5. Perancangan Diagram *Package*
6. Perancangan Diagram *Class*
7. Perancangan Diagram *Deployment*

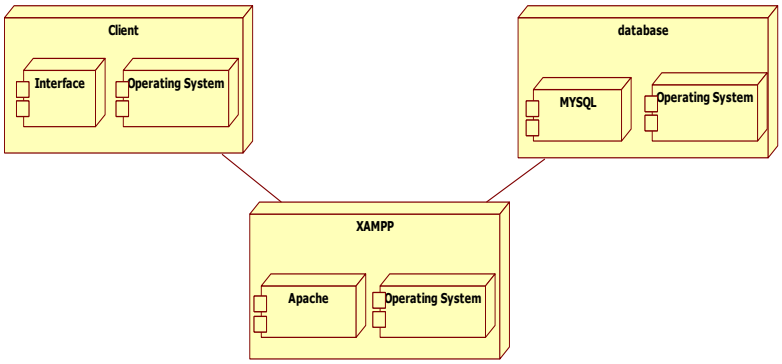
***Use Case Diargam* usulan**



Class Diagram



Deployment Diagram



Impelementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Aset Bebasis WEB di STKIP Pasundan Cimahi antara lain:

1. Macromedia Dreamwever 8
2. XAMPP 1.7.2

Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Aset STKIP Pasundan Cimahi antara lain:

1. Komputer *Server*
   a. *Proccesor* Pentium® dual core CPU T4200 2.00GHz.
   b. *Memory* 2GB atau Lebih.
   c. *Harddisk* 500GB atau lebih.
   d. Modem
   e. *Mouse, keyboard,monitor, dan printer*
2. Komputer *Client*
   a. *Proccesor Pentium* 4 1,8GHz.
   b. *Memory* 1GB atau lebih
   c. *Harddisk* 250GB atau lebih
   d. *Modem*
   e. Mouse, keyboard,monitor

Pengujian Sistem

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *Black Box.*Pengujian *Black Box* berfokus pasa persyaratan atau kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Aset berbasis Web pada STKIP Pasundan Cimahi ini, diharapkan pihak yang terkait dapat lebih baik dalam mengelola aset.
2. Dengan adanya Sistem Informasi Aset berbasis Web pada STKIP Pasundan Cimahi, akan lebih meminimalisir terjadinya kesalahan dalam proses penghitungan nilai aset.
3. Dengan adanya Sistem Informasi Aset berbasis Web pada STKIP Pasundan Cimahi, akan lebih memudahkan dalam membuat laporan aset.

Saran

Adapun saran yang diberikan penulis agar sistem yang telah dibangun dapat lebih optimal lagi, yaitu:

1. Untuk pengembangannya aplikasi ini dapat ditambah dengan fasilitas dan proses-proses lain yang lebih bermanfaat untuk membantu penyelesaian masalah dalam pengolahan data aset.

2. Untuk mengamankan data dan mengantisipasi adanya kemungkinan *error* pada *database* maka disarankan kepada Bagian Dokumentasi untuk mem-*backup database* disetiap bulan untuk setiap periodenya.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir. *PengenalanSistemInformasi*. Andi. Yogyakarta :2003.

AdiNugroho. *RekayasaPerangkatLunakMenggunakan UML dan Java*. Andi. Yogyakarta :2009.

Azhar.Susanto. "Sistem Informasi Manajemen Konsep Dan Pengembangannya" Bandung : Lingga Jaya, 2004.

BethaSidik. *Pemrograman Web Dengan PHP*. Informatika. Bandung :2012.

BunafitNugroho. *PHP dan MySQL dengan Editor Dreamweaver MX*. Andi. Yogyakarta :2004.

BunafitNugroho."membuat sistem informasi penjualan berbasis web dengan PHP dan MySQL" . Yogyakarta : GAVA MEDIA, 2004.
Budhi.Irawan. "Jaringan Komputer". Yogyakarta : GrahaIlmu, 2005.
Fauziyah. Nurlaeli. "Manajemen Aset", Mahasiswa Manajemen Aset, POLBAN, 2014.
Hartono. Jogiyanto."Pengenalan Komputer". Yogyakarta : Andi, 1999.
Hidayat. Novian,(24 November 2015) "Manajemen Aset"[online], 2014, Available : http://novian-hidayat-appraisal.blogspot.co.id/2014/09/definisi-dan-tujuan-manajemen-aset.html.
Martin Flower. *UML Distilled 3th E, PanduanSingkatBahasaPemodelanObjekStandar*. Andi. Yogyakarta :2005.
Jogiyanto. "Analisis dan Desain Sistem Informasi".Yogyakarta:ANDI, 2005.
Kartika 1-1 Medan",Program Studi D-3 Ilmu Komputer,Universitas Sumatra Utara,Medan,2009.
Nitra Febria Jamal, "Desain Web Dinamis Menggunakan Macromedia Dreamweaver 8 pada SMK Nugroho. Adi, "Rational Rose untuk pemodelan berorientasi objek", Bandung :Informatika, 2005.
Sutarman, S.Kom., M.Kom."Pengantar Teknologi Informasi". Jakarta : Bumi Aksara, 2009.