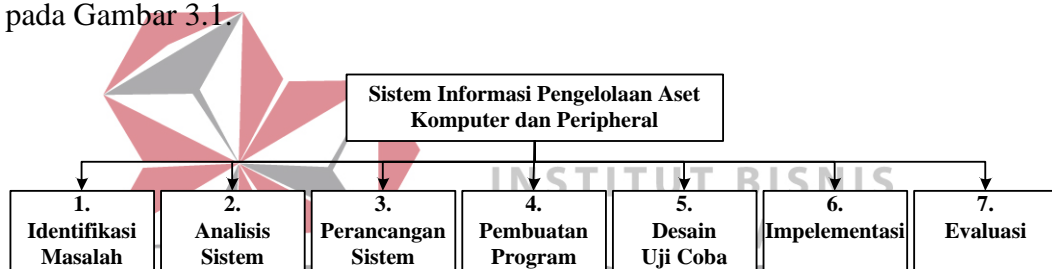


BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Langkah-langkah pelaksanaan analisis dan perancangan sistem informasi pengelolaan aset komputer dan *peripheral* pada PT. SUCOFINDO ini akan menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC), karena merupakan metode pengembangan yang terstruktur dan digunakan oleh sebagian besar perusahaan saat ini, seperti yang telah dikemukakan oleh Turban, dkk (2003). Adapun diagram yang menggambarkan langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Pelaksanaan Sistem Informasi Pengelolaan Aset

3.1 Identifikasi Masalah

Dalam pengumpulan data sebagai penyusunan laporan dan penyelesaian masalah dalam Tugas Akhir ini, dilakukan dengan survei dan wawancara pada bagian *Information Technology* di PT. SUCOFINDO. Kegiatan survei dan wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam membuat sistem informasi pengelolaan aset komputer dan *peripheral*. Data dan informasi yang diperlukan diperoleh dari Bapak Budiyanto selaku Kepala *Information Technology*, dengan memberikan masukan yang lengkap untuk pengembangan sistem informasi pengelolaan aset komputer dan *peripheral* ini.

Dari hasil pengamatan, permasalahan pengelolaan aset komputer dan *peripheral* yang ditemui antara lain, proses pemeliharaan dilakukan apabila ada kerusakan dan tidak ada penjadwalan pemeliharaan secara berkala. Selain itu, tidak adanya informasi penghapusan aset yang bermasalah membuat bagian *Information Technology* sulit memantau keadaan aset yang telah dihapus, tidak dapat diketahui dengan pasti dimana dan apakah aset tersebut masih ada atau tidak. Masalah ini juga menghambat dalam memantau kondisi dan keadaan aset, yaitu tidak adanya informasi mengenai masa manfaat dari suatu aset komputer dan *peripheral*. Selama ini bagian *Information Technology* hanya mencatat data pengguna, nama aset, dan detail aset pada file *excel* tanpa adanya informasi mengenai kapan masa manfaat dari umur suatu aset akan habis.

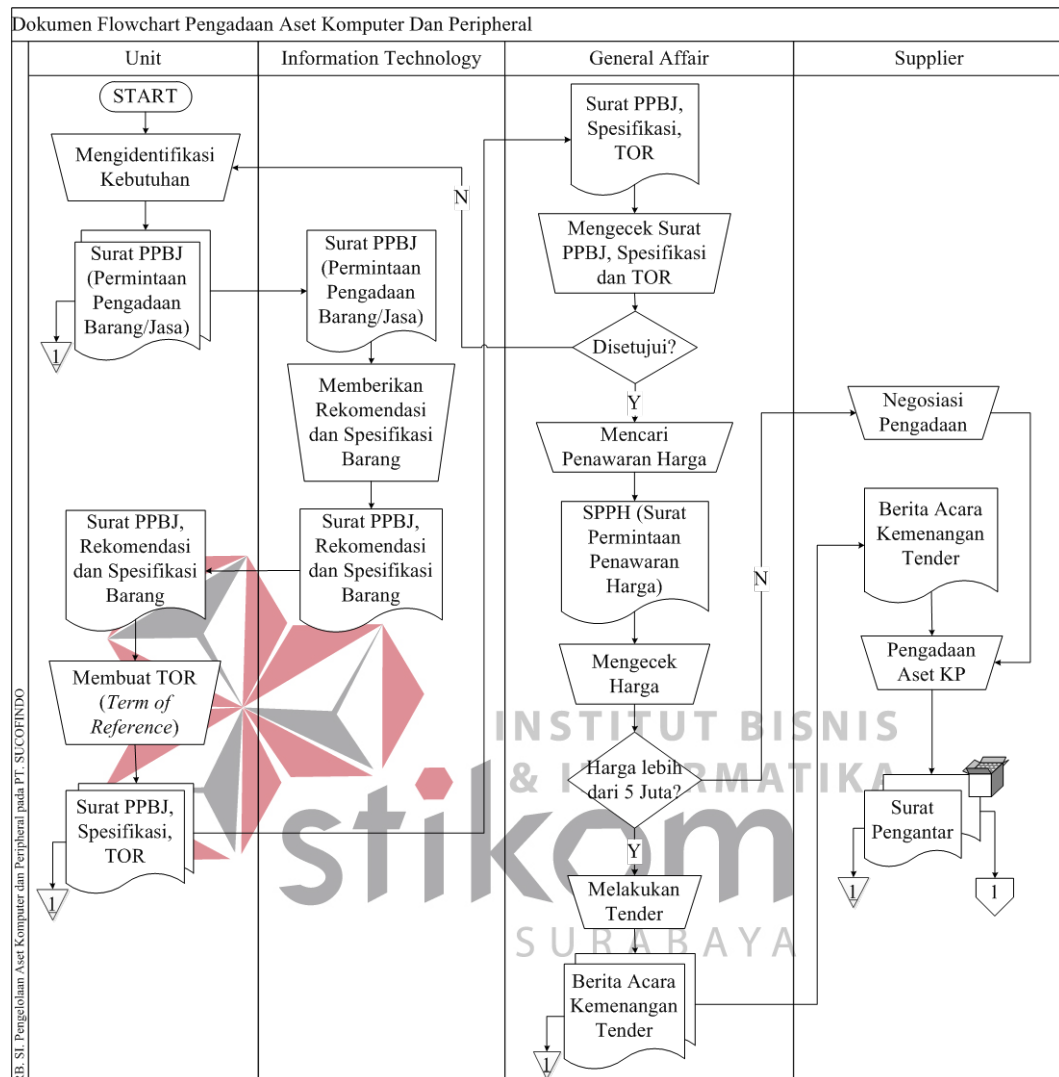
Masalah lainnya, yaitu tidak adanya pencatatan dan pengarsipan histori aset. Saat ini bagian *Information Technology* tidak memiliki informasi berkaitan dengan seluruh aset komputer dan *peripheral* yang dimiliki, misalnya pendataan dari aset yang digunakan, aset yang bermasalah, aset yang diganti atau dipindah. Catatan terhadap seluruh aset yang dimiliki hanya diketahui berdasarkan dokumen *excel* dan catatan tertulis. Hal ini menghambat fungsi bagian *Information Technology* untuk memantau keadaan dan kondisi suatu aset.

Aset yang dibahas pada Tugas Akhir ini adalah aset komputer dan *peripheral*. Pada PT. SUCOFINDO yang termasuk aset komputer dan *peripheral*, meliputi: CPU, monitor, *keyboard*, *mouse*, *scanner*, printer dot matrix, printer inject, printer laser jet, UPS, *speaker*, LCD dan proyektor. Berikut ini adalah gambaran proses bisnis dari hasil identifikasi yang ada, digambarkan dalam *document flow* berikut ini.

A. *Document Flow* Pengadaan Aset Komputer dan *Peripheral*

Pada proses pengadaan aset dimulai dari bagian unit melakukan proses identifikasi kebutuhan aset, dari proses tersebut menghasilkan dua dokumen surat Permintaan Pengadaan Barang/Jasa. Surat tersebut diarsip unit dan diberikan ke bagian *Information Technology* untuk dilakukan proses pemberian rekomendasi dan spesifikasi barang, dari proses tersebut menghasilkan dokumen rekomendasi dan spesifikasi barang beserta surat Permintaan Pengadaan Barang/Jasa yang diberikan kembali ke unit untuk dilakukan proses pembuatan *Term of Reference* oleh unit. Proses pembuatan *Term of Reference* menghasilkan dua dokumen berupa surat Permintaan Pengadaan Barang/Jasa, spesifikasi dan *Term of Reference*. Dokumen tersebut diarsip unit dan diberikan ke *General Affair* untuk dilakukan proses pengecekan dokumen. Apabila dokumen tersebut tidak disetujui *General Affair* maka, unit melakukan identifikasi kebutuhan kembali dan apabila dokumen tersebut disetujui maka, *General Affair* akan melakukan proses penawaran harga. Dari proses tersebut akan menghasilkan dokumen surat permintaan penawaran harga. Dokumen tersebut oleh *General Affair* dilakukan proses pengecekan harga. Jika harganya lebih dari lima juta maka, dilakukan proses tender dan menghasilkan dua dokumen berita acara kemenangan tender. Dokumen tersebut diarsip *General Affair* dan diberikan ke *Supplier* untuk dilakukan proses pengadaan aset. Sedangkan jika harganya kurang dari lima juta maka, melakukan proses negosiasi ke *Supplier* hingga melakukan proses pengadaan aset. Dari proses pengadaan aset akan menghasilkan dua dokumen surat pengantar beserta barang atau aset. Dokumen tersebut diarsip *Supplier* dan diberikan ke *General Affair* beserta barangnya untuk proses penerimaan aset.

Document flow pengadaan aset komputer dan *peripheral* dapat dilihat pada Gambar 3.2.

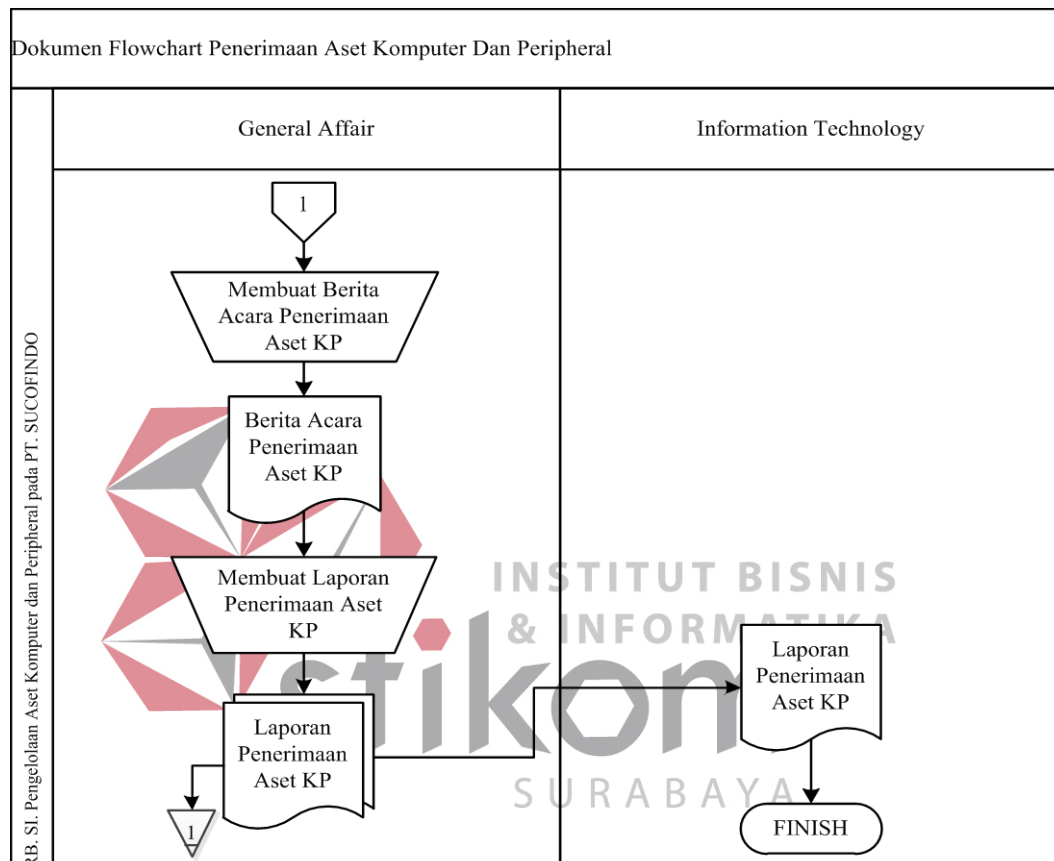


Gambar 3.2 *Document Flow* Pengadaan Aset Komputer dan *Peripheral*

B. *Document Flow* Penerimaan Aset Komputer dan *Peripheral*

Pada proses penerimaan, *General Affair* menerima barang beserta surat pengantar dari *Supplier*. Setelah diterima *General Affair* melakukan proses pembuatan berita acara penerimaan aset, dari proses pembuatan berita acara akan menghasilkan berita acara penerimaan aset. Dokumen berita acara penerimaan digunakan *General Affair* untuk proses pembuatan laporan penerimaan aset.

Proses tersebut menghasilkan dua dokumen laporan penerimaan. Laporan penerimaan diarsip *General Affair* dan diberikan kepada bagian *Information Technology*. *Document flow* penerimaan aset komputer dan *peripheral* dapat dilihat pada Gambar 3.3.

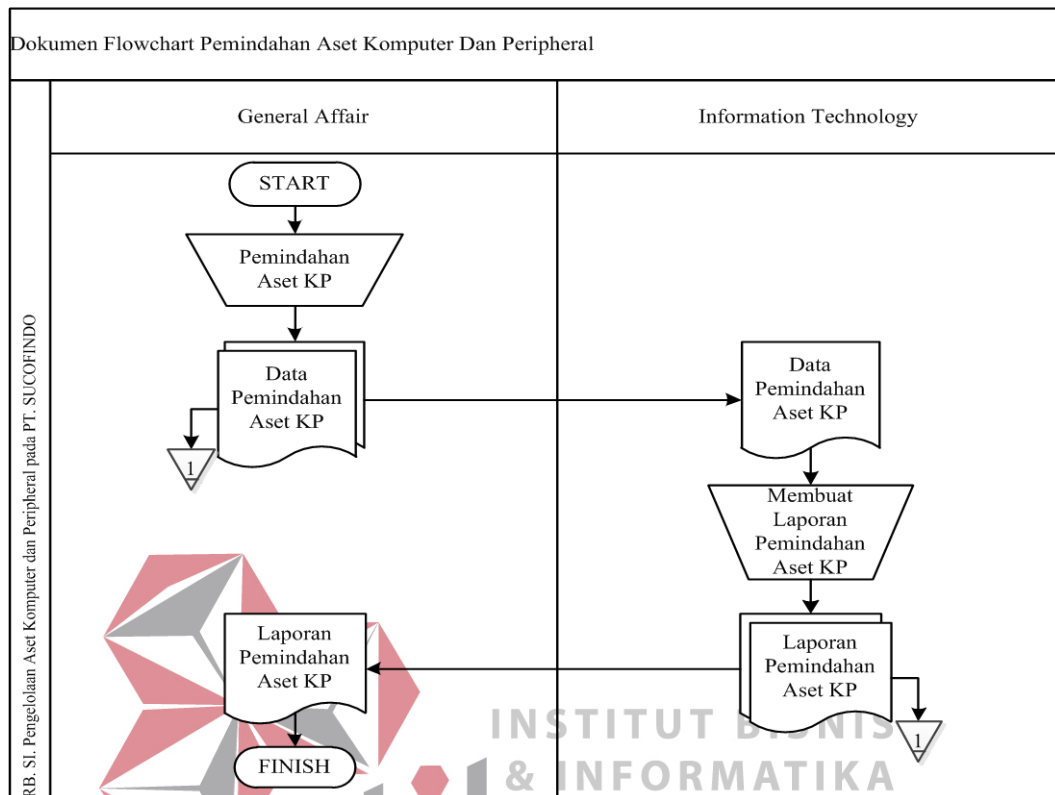


Gambar 3.3 *Document Flow* Penerimaan Aset Komputer dan *Peripheral*

C. *Document Flow* Pemindahan Aset Komputer dan *Peripheral*

Proses pemindahan aset dilakukan oleh *General Affair*. Dari proses pemindahan tersebut menghasilkan dua dokumen data pemindahan. Dokumen diarsip *General Affair* dan diberikan kepada bagian *Information Technology* untuk proses pembuatan laporan pemindahan. Proses pembuatan laporan pemindahan aset menghasilkan dua dokumen laporan pemindahan aset. Laporan pemindahan aset diarsip bagian *Information Technology* dan diberikan kepada *General Affair*.

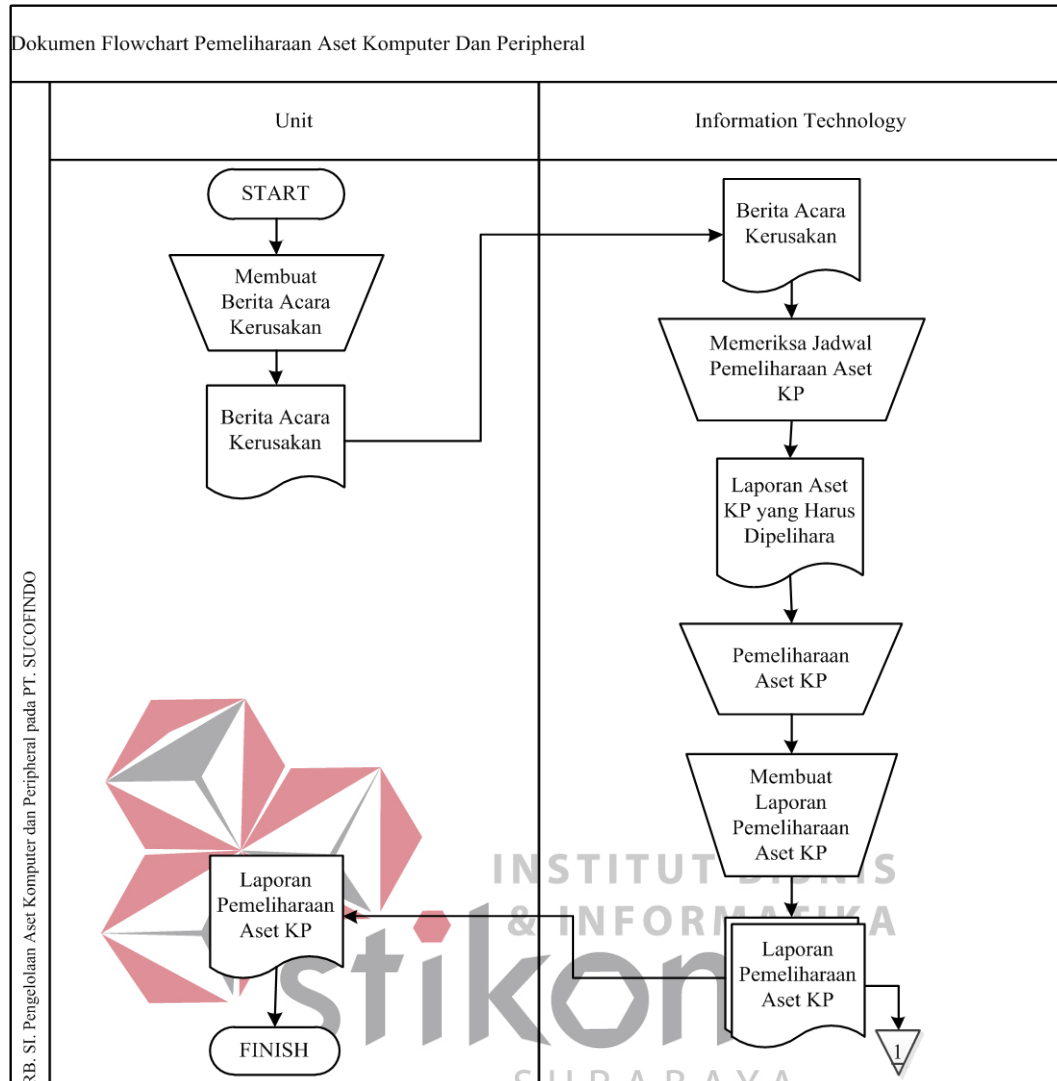
Document flow pemindahan aset komputer dan *peripheral* dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 *Document Flow* Pemindahan Aset Komputer dan *Peripheral*

D. *Document Flow* Pemeliharaan Aset Komputer dan *Peripheral*

Proses pemeliharaan dimulai dari unit melakukan proses pembuatan berita acara kerusakan hingga menghasilkan berita acara kerusakan. Berita acara kerusakan tersebut diserahkan kepada bagian *Information Technology* untuk memeriksa jadwal pemeliharaan aset. Proses tersebut menghasilkan laporan aset yang harus dipelihara. Dari laporan tersebut dilakukan proses pemeliharaan aset dan proses pembuatan laporan pemeliharaan aset. Laporan pemeliharaan aset diarsip oleh bagian *Information Technology* dan diberikan kepada bagian unit. *Document flow* pemeliharaan aset komputer dan *peripheral* dapat dilihat pada Gambar 3.5 di halaman 32.

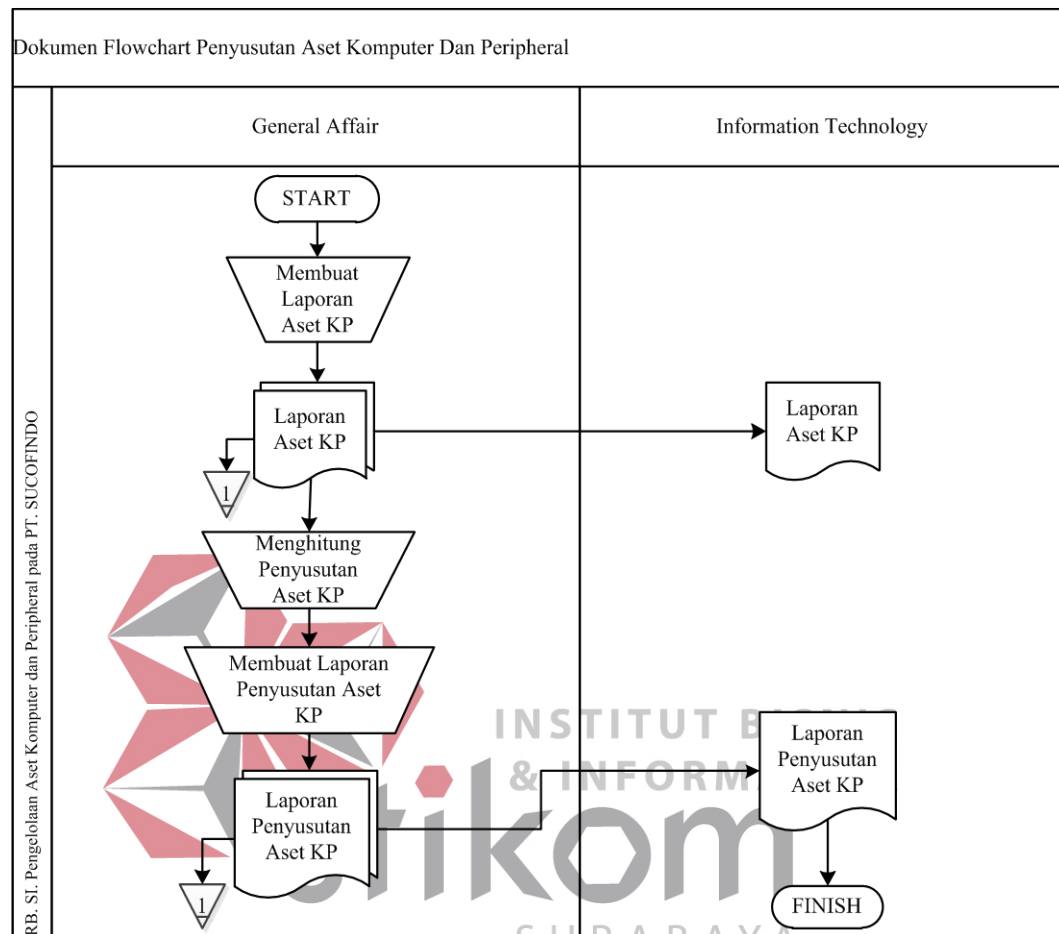


Gambar 3.5 Document Flow Pemeliharaan Aset Komputer dan Peripherals

E. Document Flow Penyusutan Aset Komputer dan Peripherals

Pada proses penyusutan aset dimulai dari *General Affair* melakukan proses pembuatan laporan aset. Proses pembuatan laporan aset menghasilkan dua dokumen laporan aset yang diarsip *General Affair* dan diberikan ke bagian *Information Technology*. Laporan tersebut digunakan untuk proses perhitungan penyusutan dan proses pembuatan laporan penyusutan. Laporan penyusutan diarsip *General Affair* dan diberikan kepada bagian *Information Technology*.

Document flow penyusutan aset komputer dan *peripheral* dapat dilihat pada Gambar 3.6.

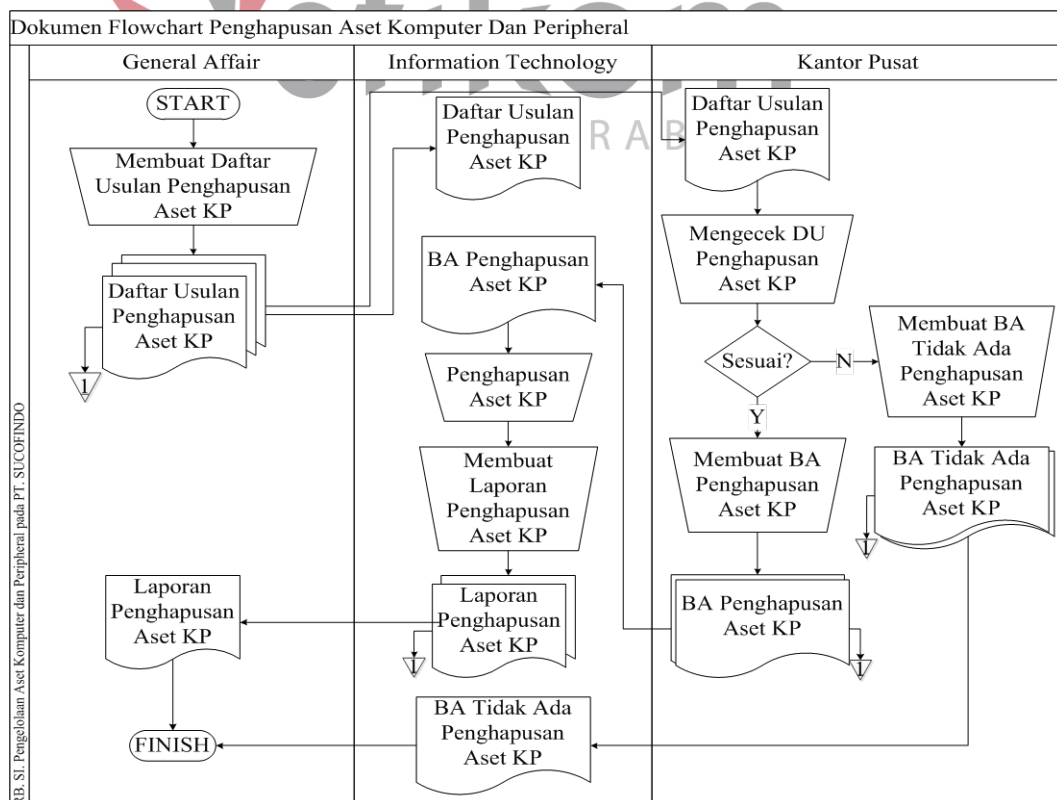


Gambar 3.6 *Document Flow* Penyusutan Aset Komputer dan *Peripheral*

F. *Document Flow* Penghapusan Aset Komputer dan *Peripheral*

Proses penghapusan aset dimulai dari *General Affair* membuat daftar usulan penghapusan aset. Dari proses tersebut menghasilkan tiga dokumen daftar usulan penghapusan aset. Daftar usulan penghapusan diarsip *General Affair* dan diberikan kepada *Information Technology*. Daftar usulan penghapusan yang diserahkan kepada kantor pusat dilakukan proses pengecekan. Apabila pada proses pengecekan tidak sesuai maka, kantor pusat melakukan proses pembuatan berita acara tidak ada penghapusan aset. Dari proses tersebut menghasilkan dua

dokumen berita acara tidak ada penghapusan aset. Dokumen tersebut diarsip kantor pusat dan diberikan kepada *General Affair*. Sedangkan jika pada proses pengecekan sesuai maka, kantor pusat akan melakukan proses pembuatan berita acara penghapusan aset. Dari proses pembuatan berita acara penghapusan aset akan menghasilkan dua dokumen berita acara penghapusan aset. Dokumen berita acara penghapusan aset diarsip oleh kantor pusat dan diberikan kepada bagian *Information Technology* untuk dilakukan proses penghapusan aset. Setelah proses penghapusan aset selesai dilakukan maka, bagian *Information Technology* akan melakukan proses pembuatan laporan penghapusan aset. Proses pembuatan laporan penghapusan aset menghasilkan dua dokumen laporan penghapusan aset. Dokumen laporan penghapusan aset tersebut diarsip bagian *Information Technology* dan diberikan kepada *General Affair*. *Document flow* penghapusan aset komputer dan *peripheral* dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 *Document Flow* Penghapusan Aset Komputer dan *Peripheral*

3.2 Analisis Sistem

Pengelolaan aset komputer dan *peripheral* pada PT. SUCOFINDO masih dilakukan secara manual, dimana proses pengelolaan aset tersebut meliputi pengadaan, penerimaan, pemindahan, pemeliharaan, penyusutan, penghapusan dan pembuatan laporan. Dengan pengelolaan aset komputer dan *peripheral* yang masih manual tersebut, menyebabkan beberapa masalah yang terjadi seperti telah dijelaskan pada sub bab identifikasi masalah. Untuk mempercepat kerja pada bagian *Information Technology* dalam melakukan pengolahan aset komputer dan *peripheral*, maka pada bagian *Information Technology* membutuhkan suatu aplikasi untuk mengelola aset komputer dan *peripheral* yang dapat melakukan pengadaan, penerimaan, pemindahan, pemeliharaan, penyusutan, penghapusan maupun pembuatan laporan aset komputer dan *peripheral*.

Proses pengadaan, penerimaan, pemindahan, pemeliharaan, penyusutan, dan penghapusan dilakukan dengan merancang *database* dan membuat sistem. Data-data dari proses-proses tersebut nantinya akan ditampung dan diolah oleh aplikasi sehingga dapat memberikan informasi dengan lebih terstruktur yang dapat bermanfaat bagi pengguna. Aplikasi menyediakan beberapa menu, yaitu menu pengadaan. Menu ini menyimpan data aset pengadaan dan pemberian label aset. Menu berikutnya adalah menu penerimaan, dimana pada menu ini dapat menyimpan data penerimaan aset, data pengguna aset, dan menghasilkan berita acara penerimaan aset. Pada menu yang ketiga adalah menu pemindahan. Menu ini menyimpan data pemindahan seperti data pengguna, letak, dan kondisi aset. Menu pemindahan ini juga menghasilkan daftar pemindahan aset. Selanjutnya adalah menu pemeliharaan aset, yang dapat menyimpan data pemeliharaan aset.

Selain itu di menu ini juga dapat menjadwalkan pemeliharaan secara berkala dan harian. Menu lainnya yaitu menu penyusutan yang dapat melakukan perhitungan penyusutan dan menyimpan data penyusutan. Menu yang terakhir yaitu menu penghapusan. Pada menu ini dapat menyimpan data penghapusan aset.

Aplikasi pengelolaan aset ini membutuhkan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak sebagai acuan antara pengembang dan *user*. Pada bagian ini mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak meliputi antarmuka *eksternal*, yaitu antarmuka antara sistem dengan sistem lain, perangkat lunak dan perangkat keras dan pengguna; performansi yaitu kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan serta keakuratan; dan atribut yaitu *feature* tambahan yang dimiliki sistem serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak.

Aplikasi pengelolaan aset ini digunakan oleh *user* dengan berinteraksi antarmuka yang ditampilkan dalam layar komputer dengan tampilan halaman *desktop*. Antarmuka ini digunakan *user* untuk menggunakan fasilitas yang diberikan sistem dalam mencatat dan menyimpan daftar pengadaan, penerimaan, pemindahan, pemeliharaan, penyusutan, dan penghapusan. Selain itu, juga dapat melakukan transaksi pengadaan, penerimaan, pemindahan, pemeliharaan, penyusutan, dan penghapusan hingga melakukan pembuatan laporan. Antar muka komunikasi dalam aplikasi pengelolaan aset menggunakan jaringan LAN.

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mendukung aplikasi pengelolaan aset komputer dan *peripheral* adalah sebagai berikut.

1. Windows 7 sebagai sistem operasi komputer.
2. Visual Studio 2008 untuk pembuatan Aplikasi Pengelolaan Aset.
3. SQL Server 2008 sebagai *Database tools* yang digunakan.

Sedangkan perangkat keras yang digunakan untuk mendukung aplikasi pengelolaan aset ini adalah 1 PC sebagai *server*. *Server* yang digunakan sudah tersedia dengan spesifikasi PC sebagai berikut.

1. Hardisk = 500 GB
2. Processor = FC-PGA Mikro 478
3. Monitor = 16"
4. Memori = 4 GB
5. Mouse
6. Keyboard dan Printer

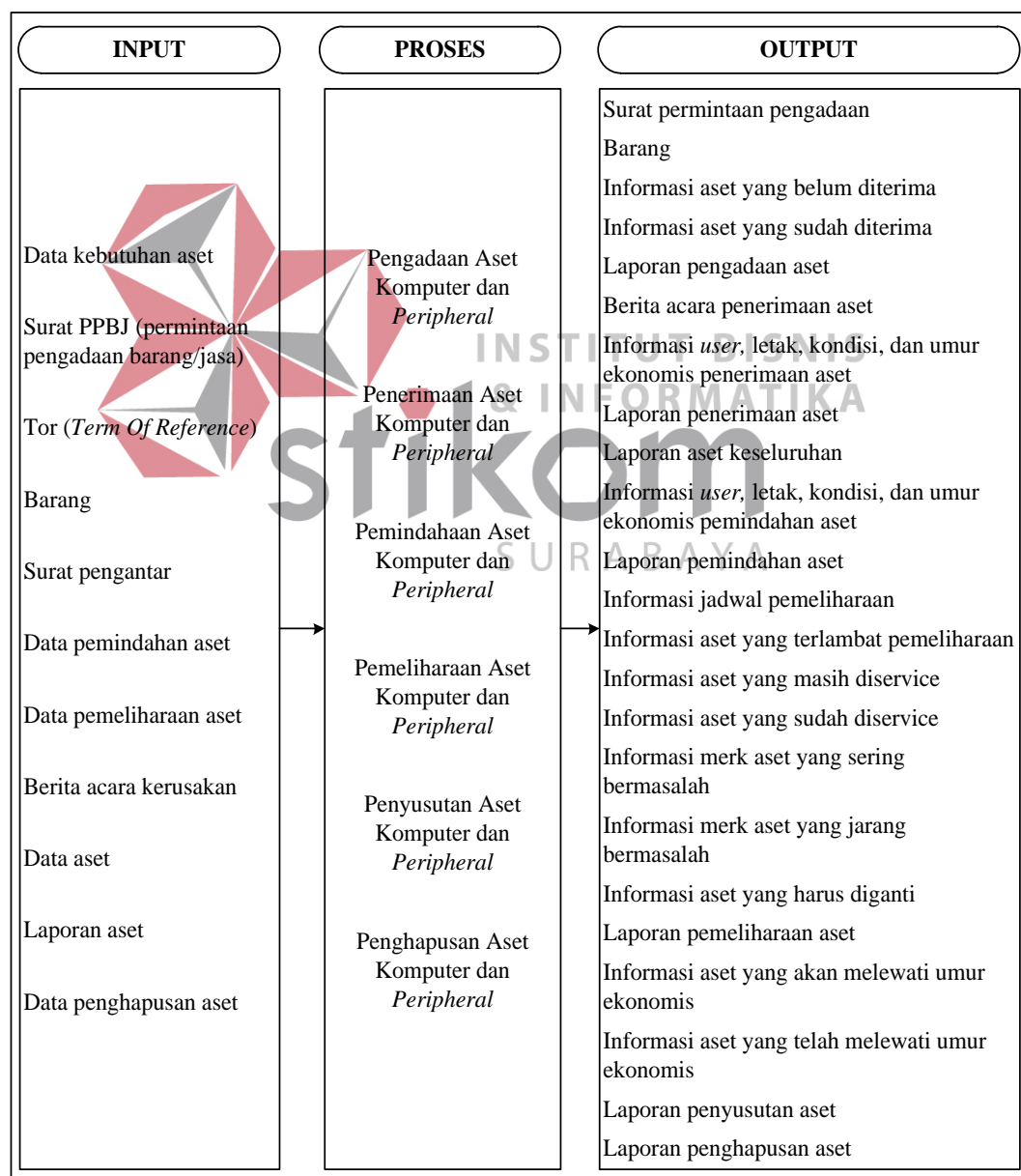
3.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkenaan dengan aplikasi yang dibangun serta untuk memudahkan pemahaman terhadap sistem. Perancangan sistem ini dilakukan dengan menggunakan *system flow* lanjutan dari *document flow* yang sudah terkomputerisasi secara keseluruhan, sehingga pengguna mengetahui hak akses apa saja yang didapatkan ketika *login* pada sistem ini. Setelah *system flow* dibuat, perancangan sistem selanjutnya adalah membuat *Data Flow Diagram* yang berfungsi untuk menggambarkan aliran data yang terjadi didalam sistem dimulai dari tingkat yang rendah hingga tingkat yang tertinggi. Dengan DFD memungkinkan pengembangan sistem untuk membagi sistem menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana. Dilanjutkan dengan membuat *Entity Relationship Diagram* terdiri dari *Conceptual Data Model* dan *Physical Data Model* yang memberikan gambaran mengenai struktur *logical* dari basis data melalui hubungan atau relasi antar entitas yang satu dengan yang lain.

Proses selanjutnya adalah membuat struktur tabel yang berisi struktur tabel yang telah dibuat pada PDM. Terakhir adalah perancangan antar muka yang nantinya menjadi konsep untuk diterjemahkan kedalam *Visual Basic 2008* sehingga menjadi *form-form* yang terintegrasi pada sistem informasi pengelolaan aset ini.

3.3.1 Model Pengembangan

Rancangan penelitian yang digunakan untuk membantu pembuatan rancang bangun ini berupa diagram blok seperti ditunjukkan pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Diagram Blok

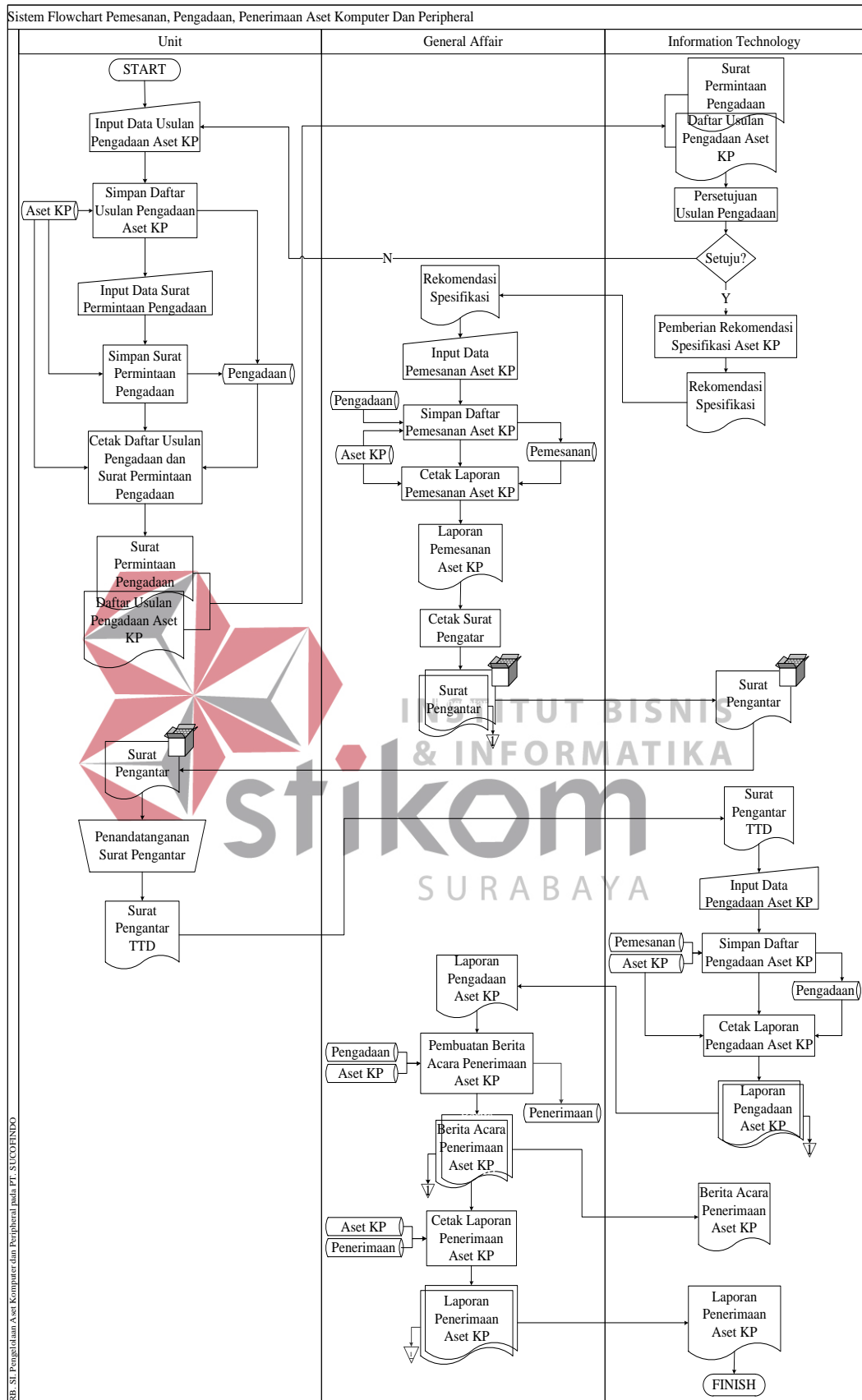
Pada Gambar 3.8 menunjukkan bahwa terdapat *input*, proses, dan *output* yang ada pada diagram blok. Pada bagian *input* adalah bagian dimana data-data yang dibutuhkan dikumpulkan untuk selanjutnya diproses. Bagian proses adalah bagian dimana data-data pada bagian *input* mulai diproses untuk dapat menghasilkan *output* yang informatif. Bagian selanjutnya adalah bagian *output*, yang merupakan hasil dari data-data yang diolah pada bagian proses.

3.3.2 System Flowchart

System flow merupakan proses lanjutan dari *document flow* dimana proses yang masih manual dihilangkan dan basis data dimunculkan. Dalam sistem informasi pengelolaan aset komputer dan *peripheral* pada PT. SUCOFINDO terdapat lima *system flowchart*, yaitu proses pemesanan, pengadaan, dan penerimaan aset, proses pemeliharaan aset, proses penghapusan aset, proses penyusutan aset, dan proses pemindahan aset komputer dan *peripheral*. Berikut ini uraian dari masing-masing proses.

A. *System Flow* Pengadaan, dan Penerimaan Aset Komputer dan *Peripheral*

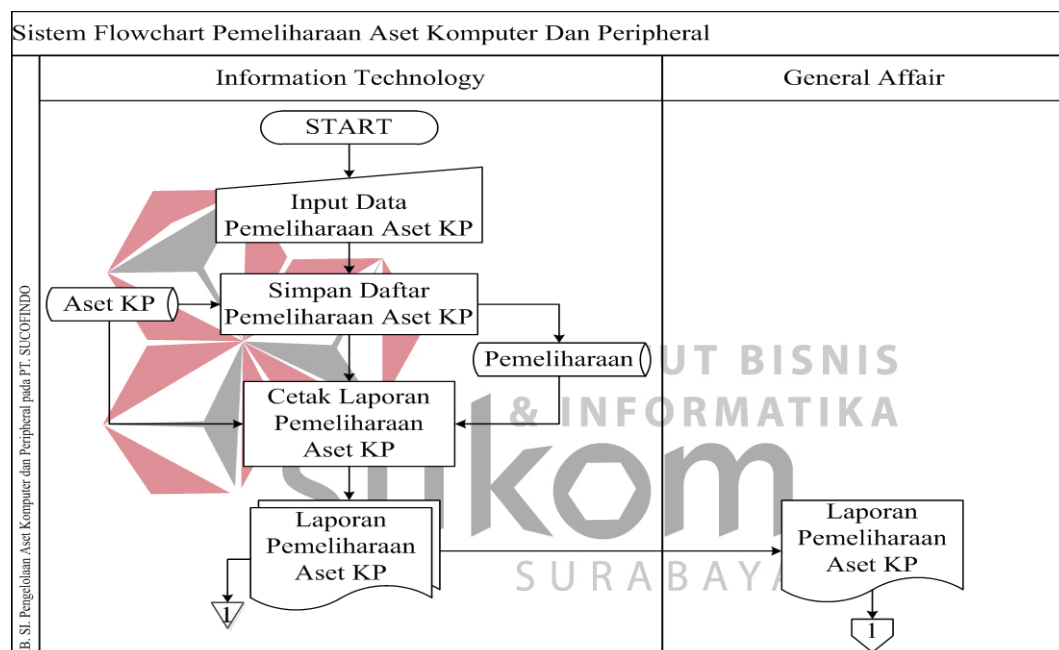
System flow ini dimulai dari unit melakukan *input* data usulan pengadaan. Selanjutnya *Information Technology* melakukan proses persetujuan usulan pengadaan. Jika disetujui maka melakukan pemberian rekomendasi spesifikasi yang diberikan kepada *General Affair* untuk proses *input* data pemesanan. Dari laporan pemesanan selanjutnya adalah cetak surat pengantar. Surat pengantar digunakan untuk melakukan *input* data pengadaan dan cetak laporan pengadaan aset. Laporan pengadaan aset diberikan *General Affair* untuk pembuatan berita acara penerimaan aset dan laporan penerimaan aset. *System flow* pengadaan dan penerimaan aset dapat dilihat pada Gambar 3.9 di halaman 40.



Gambar 3.9 System Flow Pengadaan dan Penerimaan Aset Komputer dan Peripheral

B. *System Flow* Pemeliharaan Aset Komputer dan *Peripheral*

System flow pemeliharaan dimulai dari bagian *Information Technology* melakukan *input* data pemeliharaan aset komputer dan *peripheral*, kemudian disimpan ditabel pemeliharaan. Setelah itu, proses selanjutnya adalah cetak laporan pemeliharaan yang disimpan oleh bagian *Information Technology* dan diberikan kepada bagian *General Affair*. *System flow* pemeliharaan aset komputer dan *peripheral* dapat dilihat pada Gambar 3.10.

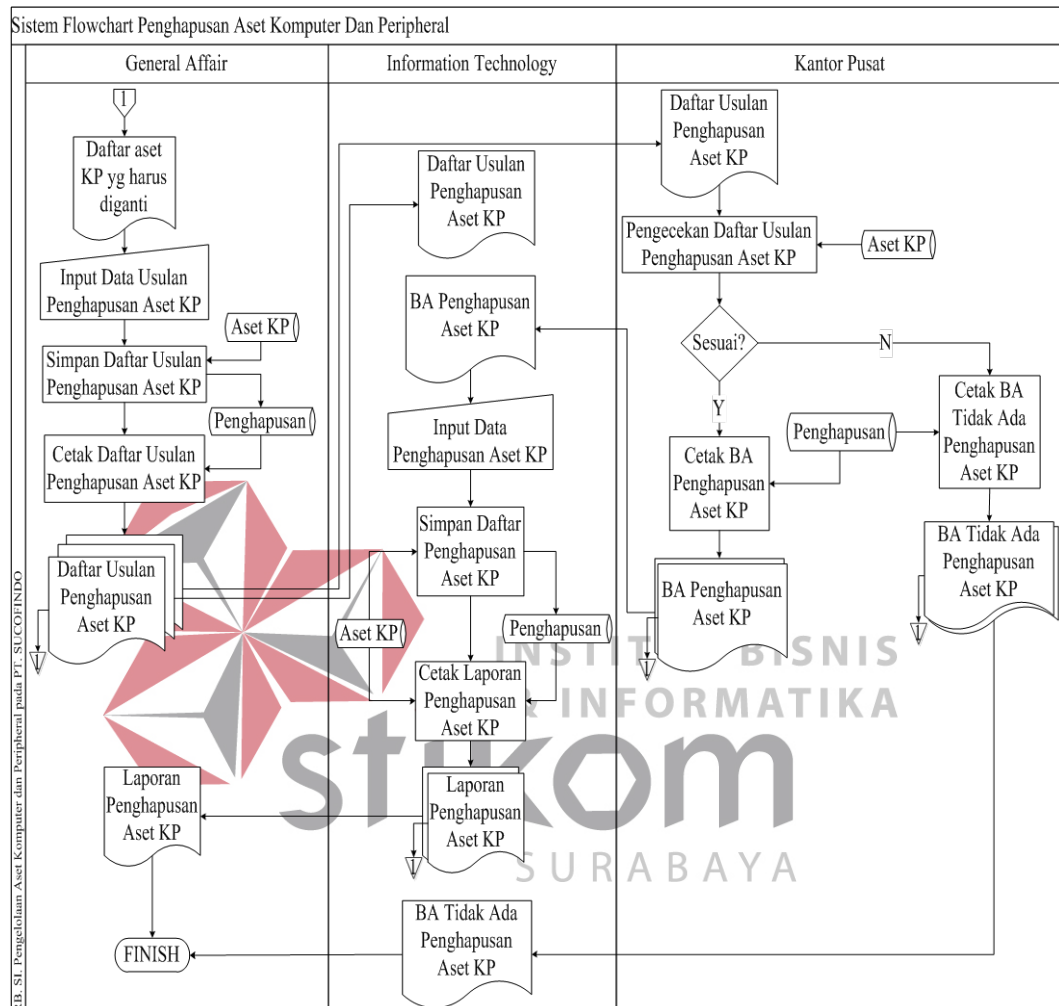


Gambar 3.10 *System Flow* Pemeliharaan Aset Komputer dan *Peripheral*

C. *System Flow* Penghapusan Aset Komputer dan *Peripheral*

System flow penghapusan aset dimulai melakukan *input* data usulan penghapusan aset untuk proses pembuatan daftar usulan penghapusan aset yang diberikan kepada *Information Technology* dan Kantor Pusat untuk dilakukan pengecekan, jika tidak sesuai maka dilakukan pembuatan berita acara tidak ada penghapusan dan jika sesuai maka dilakukan pembuatan berita acara penghapusan aset dan diberikan kepada *Information Technology* untuk proses penghapusan.

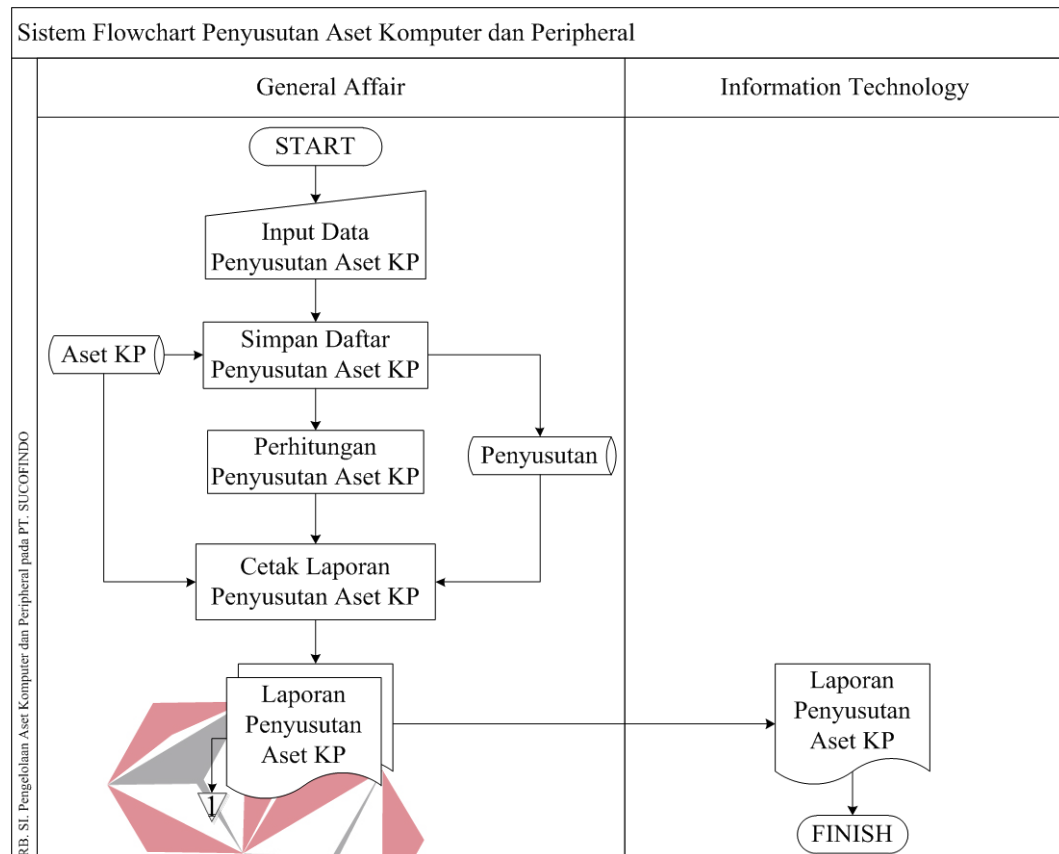
Selanjutnya, melakukan cetak laporan penghapusan yang diarsip *Information Technology* dan diberikan kepada *General Affair*. *System flow* penghapusan aset komputer dan *peripheral* dapat dilihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 *System Flow* Penghapusan Aset Komputer dan *Peripheral*

D. *System Flow* Penyusutan Aset Komputer dan *Peripheral*

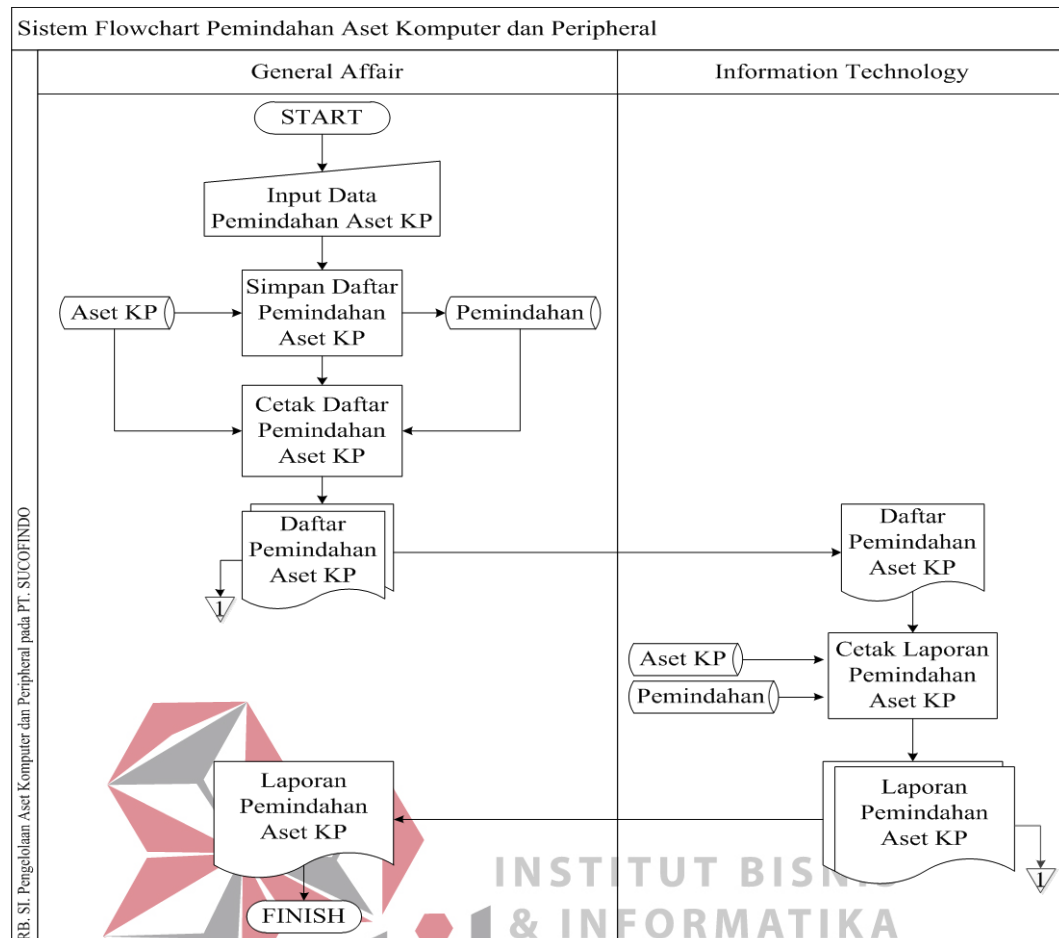
System flow penyusutan dimulai dari *General Affair* melakukan *input data* penyusutan aset untuk proses perhitungan penyusutan aset. Kemudian dilakukan proses cetak laporan. Laporan penyusutan aset tersebut diarsip *General Affair* dan diberikan kepada bagian *Information Technology*. *System flow* penyusutan aset komputer dan *peripheral* dapat dilihat pada Gambar 3.12 di halaman 43.



Gambar 3.12 *System Flow* Penyusutan Aset Komputer dan *Peripheral*

E. *System Flow* Pemindahan Aset Komputer dan *Peripheral*

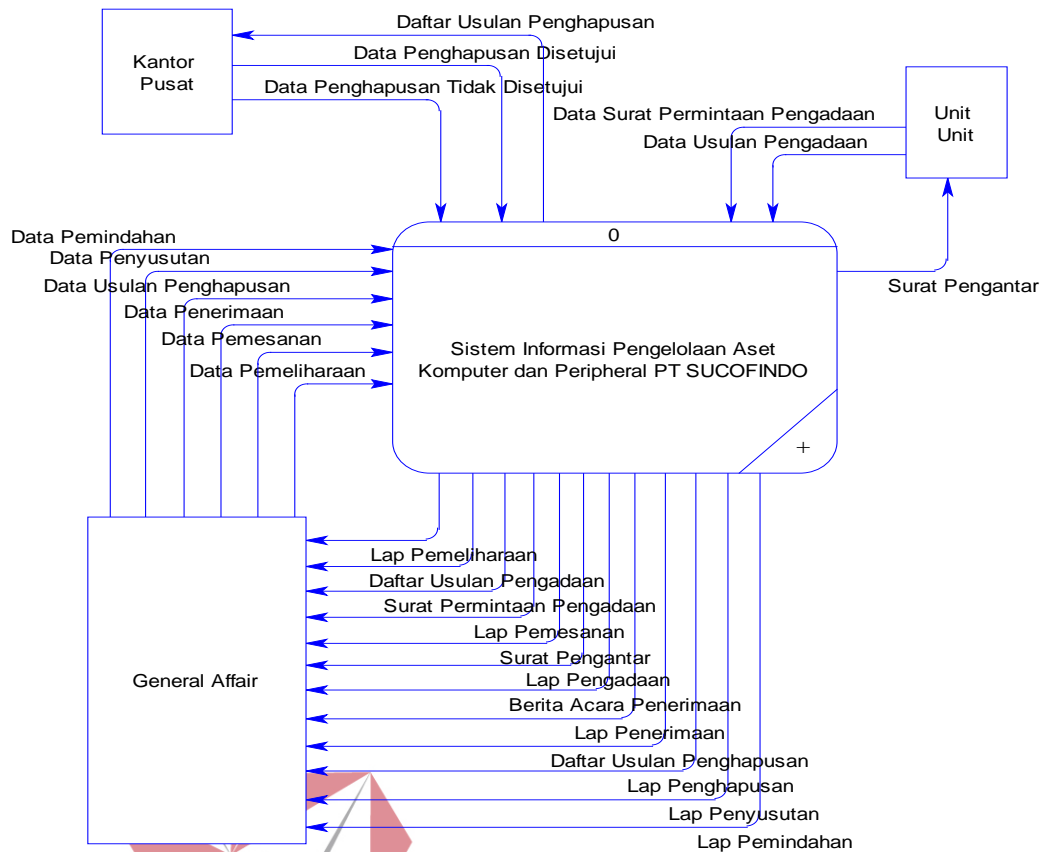
System flow pemindahan aset komputer dan *peripheral* dimulai dari *General Affair* melakukan *input* data pemindahan aset, simpan daftar pemindahan ditabel pemindahan, dan kemudian dilakukan proses cetak daftar pemindahan aset. Daftar pemindahan aset diarsip oleh bagian *General Affair* dan diberikan kepada bagian *Information Technology* untuk proses cetak laporan pemindahan aset komputer dan *peripheral*. Laporan pemindahan aset komputer dan *peripheral* tersebut diarsip oleh bagian *Information Technology* dan diberikan kepada bagian *General Affair*. *System flow* pemindahan aset komputer dan *peripheral* dapat dilihat pada Gambar 3.13 di halaman 44.



Gambar 3.13 *System Flow* Pemindahan Aset Komputer dan *Peripheral*

3.3.3 Context Diagram

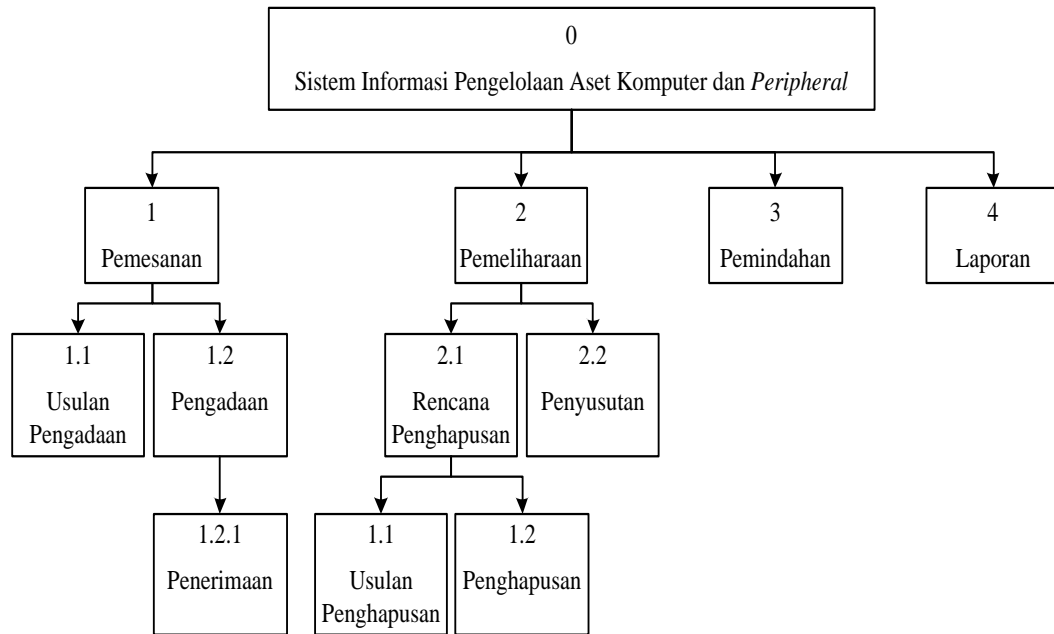
Perancangan DFD dimulai dari *context diagram* menggambarkan *entity* yang berhubungan langsung dengan sistem dan aliran data secara umum. Sedangkan proses-proses yang lebih detail yang terdapat dalam sistem masih belum bisa diketahui. Pada *context diagram* sistem informasi pengelolaan aset komputer dan *peripheral* terdapat tiga *external entity*, yaitu Unit, *General Affair*, dan kantor pusat. Pada *context diagram* ini proses-proses yang lebih detail masih belum terlihat. *Context Diagram* dapat dilihat pada Gambar 3.14 di halaman 45.



Gambar 3.14 Context Diagram

3.3.4 Diagram Berjenjang

Pada diagram berjenjang ini menggambarkan proses umum yang dimiliki pada *context diagram* berupa diagram berjenjang dari sistem informasi pengelolaan aset komputer dan *peripheral* pada PT. SUCOFINDO, yang dibagi menjadi empat proses, yaitu proses pemesanan, proses pemeliharaan, proses pemindahan, dan laporan. Pada proses pemesanan terdiri dari usulan pengadaan dan pengadaan. Sedangkan proses pemeliharaan terdiri dari rencana penghapusan dan penyusutan. Pada proses pengadaan terdiri dari penerimaan dan proses rencana penghapusan terdiri dari usulan penghapusan dan penghapusan. Diagram berjenjang untuk sistem yang akan dibangun ini dapat dilihat pada Gambar 3.15 di halaman 46.



Gambar 3.15 Diagram Berjenjang

3.3.5 Data Flow Diagram

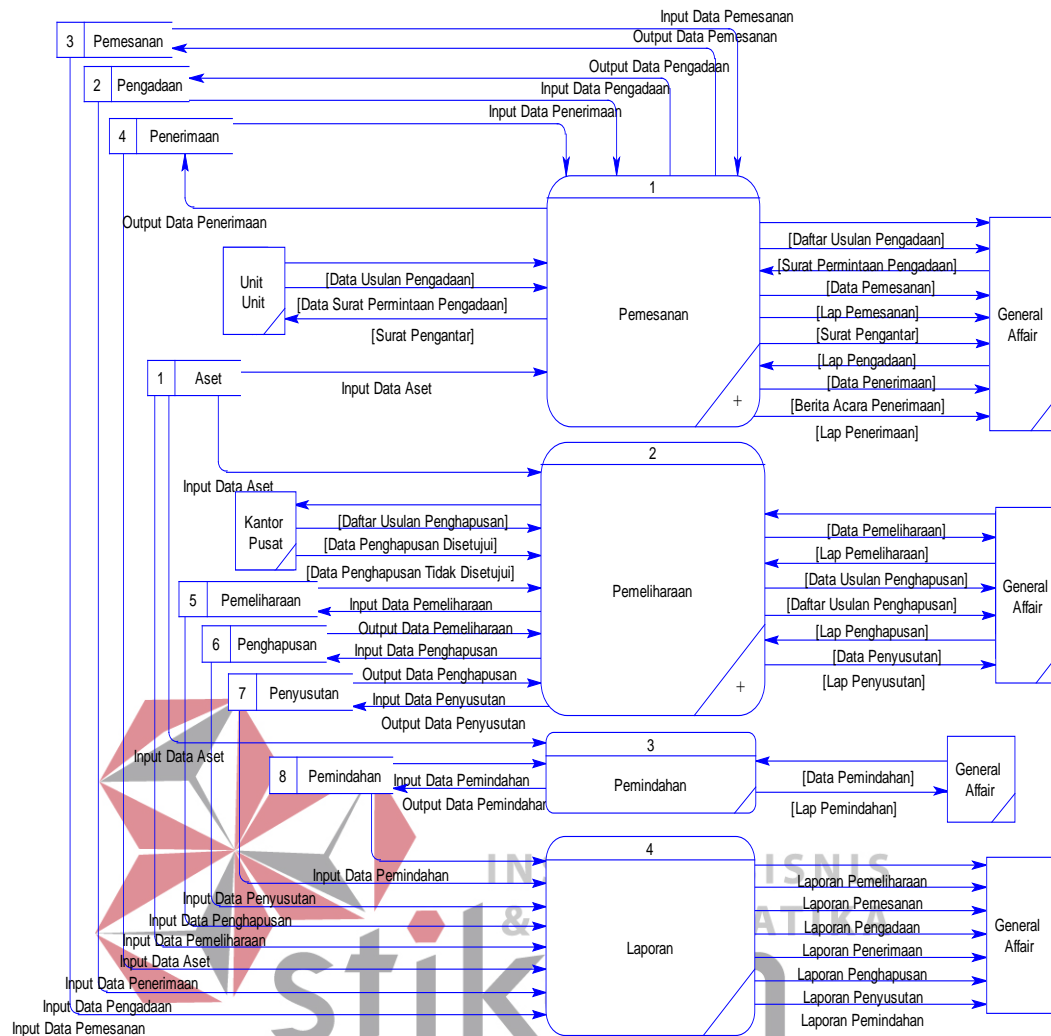
Data Flow Diagram (DFD) merupakan perangkat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur dan lebih detail. DFD menggambarkan seluruh kegiatan yang terdapat pada sistem secara jelas.

a. Diagram Level 0

Pada DFD level 0 terdapat empat proses, yaitu:

1. Proses pemesanan
2. Proses pemeliharaan
3. Proses pemindahan
4. Proses pembuatan laporan

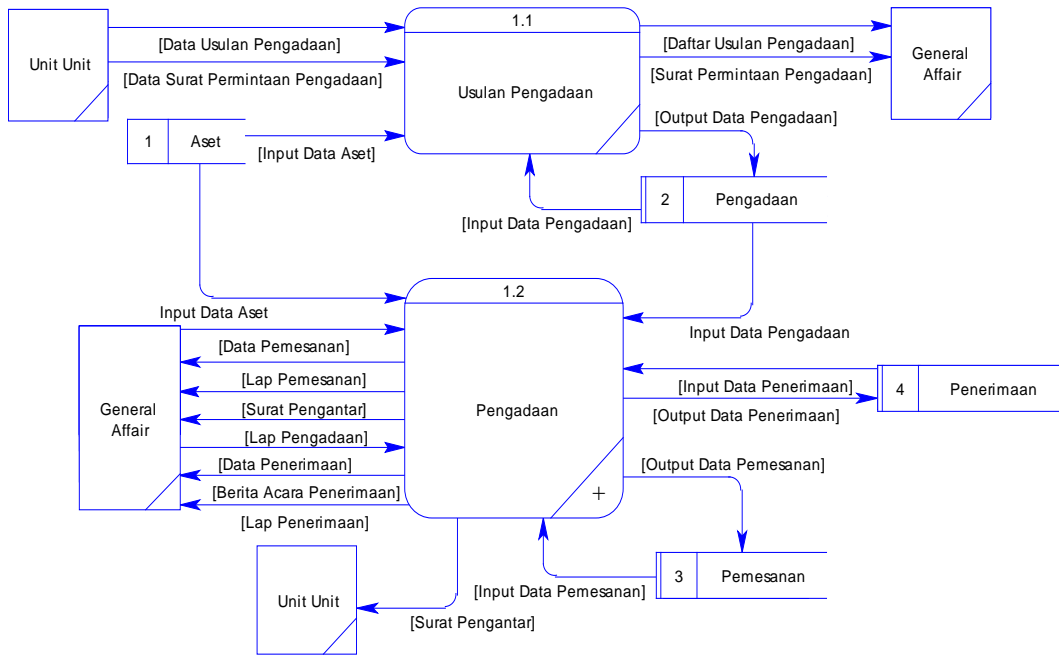
Diagram level 0 dapat dilihat pada Gambar 3.16 di halaman 47.



Gambar 3.16 Diagram Level 0

b. Diagram Level 1 Proses Pemesanan

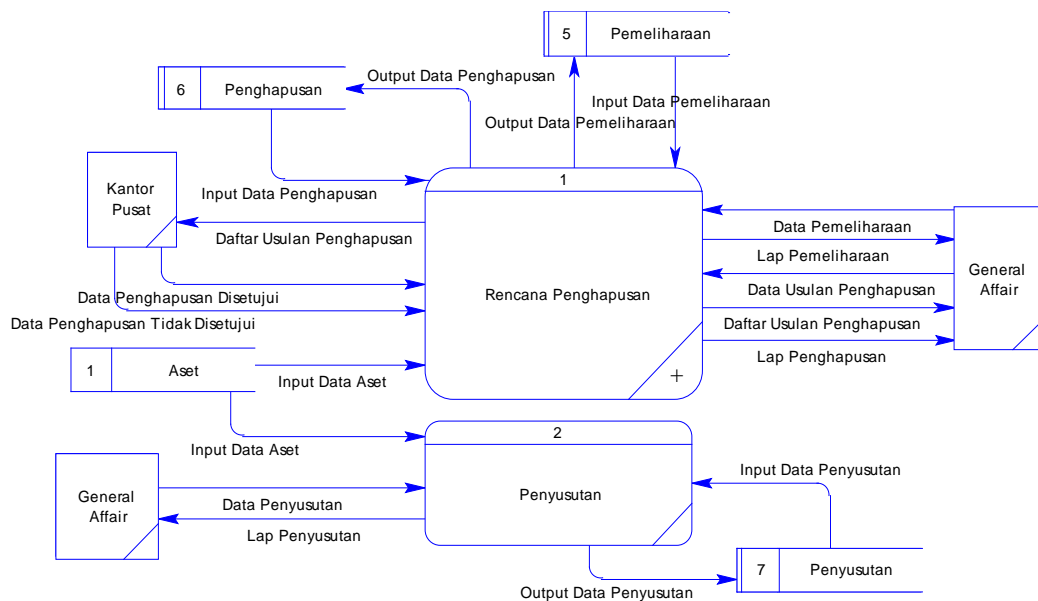
Pada DFD level 1 proses pemesanan dibagi menjadi dua proses, yaitu proses usulan pengadaan dan proses pengadaan. Diagram level 1 proses pemesanan dapat dilihat pada Gambar 3.17 di halaman 48.



Gambar 3.17 Diagram Level 1 Proses Pemesanan

c. Diagram Level 1 Proses Pemeliharaan

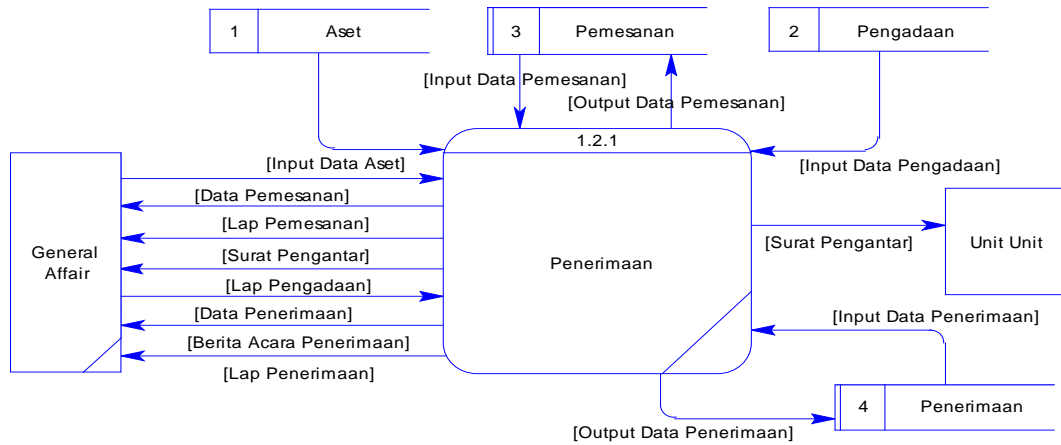
Pada DFD level 1 proses pemeliharaan dibagi menjadi dua proses, yaitu proses rencana penghapusan dan proses penyusutan. Diagram level 1 proses pemeliharaan dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 Diagram Level 1 Proses Pemeliharaan

d. Diagram Level 2 Proses Pengadaan

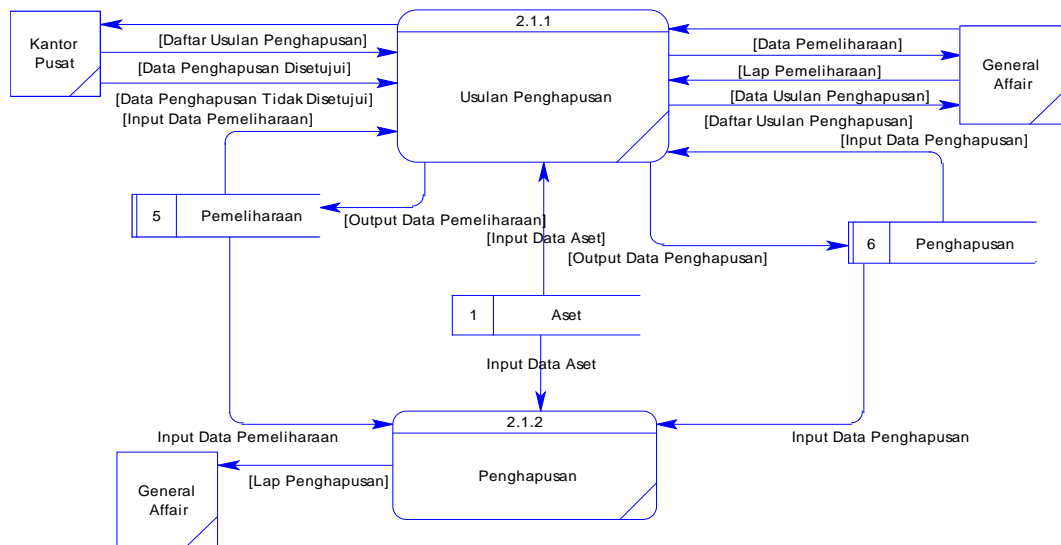
Pada DFD level 1 proses pengadaan dibagi menjadi satu proses, yaitu proses penerimaan. Diagram level 1 proses pengadaan dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 Diagram Level 2 Proses Pengadaan

e. Diagram Level 2 Proses Rencana Penghapusan

Pada DFD level 1 proses rencana penghapusan dibagi menjadi dua proses, yaitu proses usulan penghapusan dan proses penghapusan. Diagram level 1 proses rencana penghapusan dapat dilihat pada Gambar 3.20.



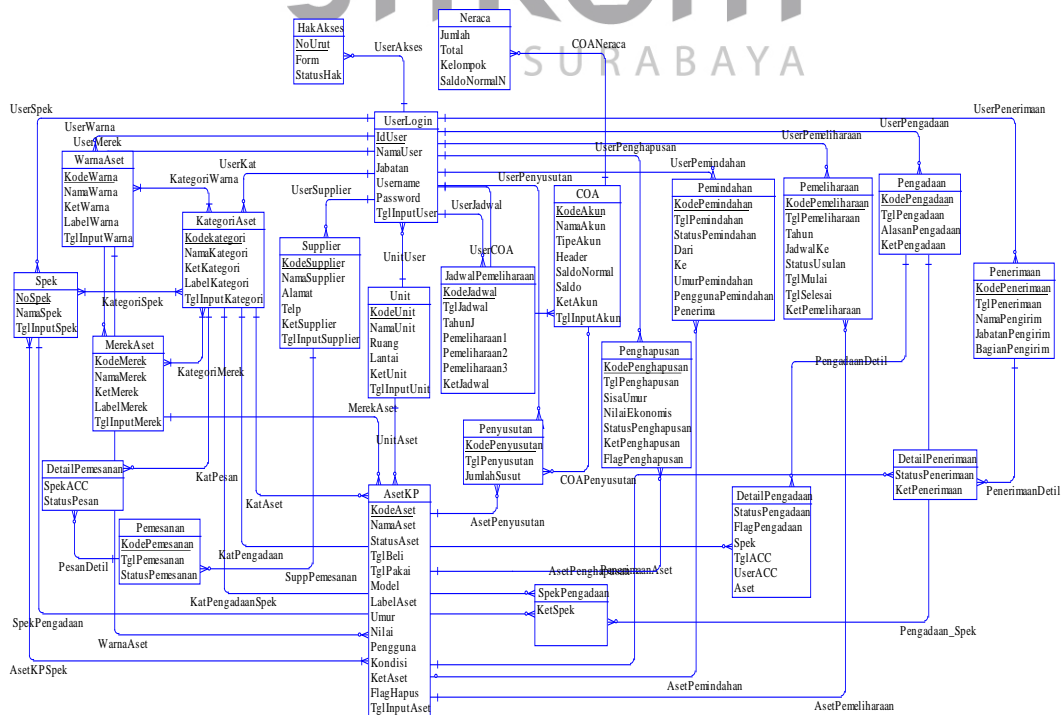
Gambar 3.20 Diagram Level 2 Proses Rencana Penghapusan

3.3.6 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan proses yang menunjukkan hubungan antar entitas dan relasinya. ERD menyediakan bentuk untuk menunjukkan struktur keseluruhan kebutuhan data dari pemakai. Entity Relationship Diagram terbagi menjadi Conceptual Data Model (CDM) dan Physical Data Model (PDM).

a. Conceptual Data Model

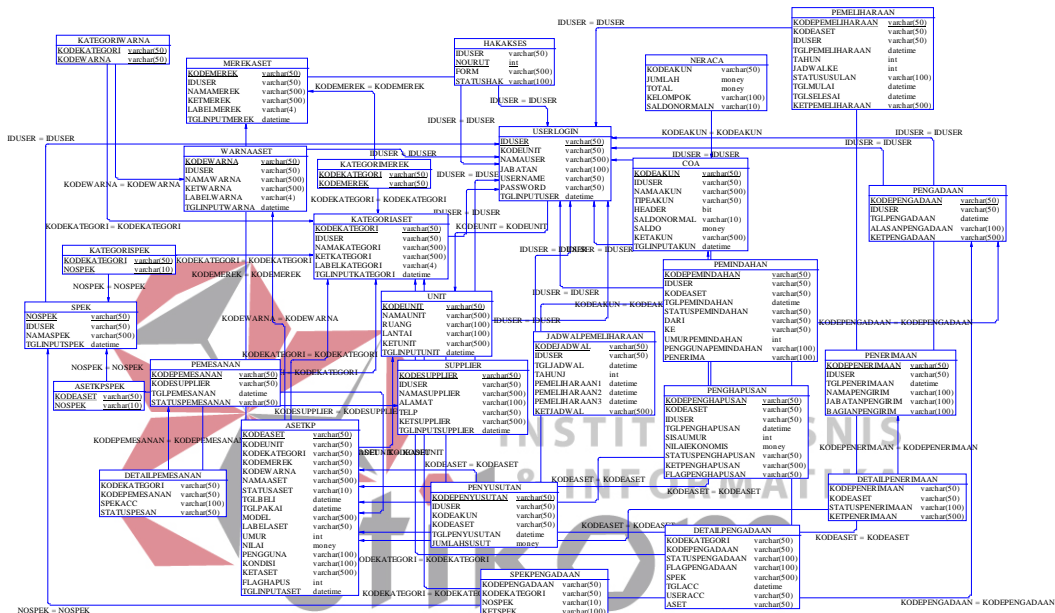
Conceptual Data Model (CDM) dari rancang bangun sistem informasi pengelolaan aset komputer dan peripheral pada PT. SUCOFINDO, dijelaskan bahwa sistem di perusahaan ini memiliki 19 entitas yang saling berkaitan untuk menyediakan data yang dibutuhkan. Kemudian merelasikan entitas-entitas yang saling berhubungan untuk menghasilkan rancangan ERD dalam bentuk Conceptual Data Model (CDM). Conceptual Data Model dapat dilihat pada Gambar 3.21.



Gambar 3.21 Conceptual Data Model

b. Physical Data Model

Dari rancangan *Conceptual Data Model* (CDM), maka dapat di-generate untuk menghasilkan rancangan *Physical Data Model* (PDM). PDM ini merupakan gambaran dari struktur database dari sistem informasi pengelolaan aset komputer dan peripheral pada PT. SUCOFINDO. *Physical Data Model* dapat dilihat pada Gambar 3.22.



Gambar 3.22 *Physical Data Model*

Pada Gambar 3.22 mengenai *Physical Data Model* pada proses Sistem Informasi Pengelolaan Aset Komputer dan *Peripheral*, dijelaskan bahwa setiap tabel database memiliki keterangan tipe data yang berguna untuk melakukan penyimpanan database dan pemanggilan isi database ke dalam program Sistem Informasi Pengelolaan Aset Komputer dan *Peripheral* pada PT. SUCOFINDO.

3.3.7 Struktur Tabel

Struktur tabel digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Pengelolaan Aset Komputer dan *Peripheral* pada PT. SUCOFINDO. Data-data dibawah ini akan menjelaskan satu per satu secara detil dari struktur tabel sistem.

1. Nama Tabel : Aset KP

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Aset KP

Tabel 3.1 Aset KP

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodeAset	Varchar	50	Primary Key
2	KodeUnit	Varchar	50	
3	KodeKategori	Varchar	50	
4	KodeMerek	Varchar	50	
5	KodeWarna	Varchar	50	
6	NamaAset	Varchar	500	
7	StatusAset	Varchar	10	
8	TglBeli	Datetime	-	
9	TglPakai	Datetime	-	
10	Model	Varchar	500	
11	LabelAset	Varchar	50	
12	Umur	Int	-	
13	Nilai	Money	-	
14	Pengguna	Varchar	100	
15	Kondisi	Varchar	100	
16	KetAset	Varchar	500	
17	FlagHapus	Int	-	
18	TglInputAset	Datetime	-	

2. Nama Tabel : Kategori Aset

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Kategori Aset

Tabel 3.2 Kategori Aset

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodeKategori	Varchar	50	Primary Key
2	IdUser	Varchar	50	

Tabel 3.2 Kategori Aset

No	Name	Type	Size	Keterangan
3	NamaKategori	Varchar	500	
4	KetKategori	Varchar	500	
5	LabelKategori	Varchar	4	
6	TglInputKategori	Datetime	-	

3. Nama Tabel : Merek Aset

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Merek Aset

Tabel 3.3 Merek Aset

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodeMerek	Varchar	50	Primary Key
2	IdUser	Varchar	50	
3	NamaMerek	Varchar	500	
4	KetMerek	Varchar	500	
5	LabelMerek	Varchar	4	
6	TglInputMerek	Datetime	-	

4. Nama Tabel : Kategori Merek

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Kategori Merek

Tabel 3.4 Kategori Merek

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodeMerek	Varchar	50	Primary Key
2	KodeKategori	Varchar	50	

5. Nama Tabel : Warna Aset

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Warna Aset

Tabel 3.5 Warna Aset

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodeWarna	Varchar	50	Primary Key
2	IdUser	Varchar	50	
3	NamaWarna	Varchar	500	

Tabel 3.5 Warna Aset

No	Name	Type	Size	Keterangan
4	KetWarna	Varchar	500	
5	LabelWarna	Varchar	4	
6	TglInputWarna	Datetime	-	

6. Nama Tabel : Kategori Warna

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Kategori Warna

Tabel 3.6 Kategori Warna

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodeWarna	Varchar	50	Primary Key
2	KodeKategori	Varchar	50	Primary Key

7. Nama Tabel : Spek

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Spek

Tabel 3.7 Spek

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	NoSpek	Varchar	50	Primary Key
2	IdUser	Varchar	50	
3	NamaSpek	Varchar	500	
4	TglInputSpek	Datetime	-	

8. Nama Tabel : Kategori Spek

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Kategori Spek

Tabel 3.8 Kategori Spek

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodeKategori	Varchar	50	Primary Key
2	NoSpek	Varchar	10	Primary Key

9. Nama Tabel : Aset KP Spek

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Aset KP Spek

Tabel 3.9 Aset KP Spek

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodeAset	Varchar	50	Primary Key
2	NoSpek	Varchar	10	Primary Key

10. Nama Tabel : Pengadaan

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Pengadaan

Tabel 3.10 Pengadaan

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodePengadaan	Varchar	50	Primary Key
2	IdUser	Varchar	50	
3	TglPengadaan	Datetime	-	
4	AlasanPengadaan	Varchar	100	
5	KetPengadaan	Varchar	500	

11. Nama Tabel : Pengadaan Spek

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Spek Pengadaan

Tabel 3.11 Pengadaan Spek

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodePengadaan	Varchar	50	
2	KodeKategori	Varchar	50	
3	NoSpek	Varchar	10	
4	KetSpek	Varchar	100	

12. Nama Tabel : Pengadaan Detail

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Detail Pengadaan

Tabel 3.12 Pengadaan Detail

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodeKategori	Varchar	50	

Tabel 3.12 Pengadaan Detail

No	Name	Type	Size	Keterangan
2	KodePengadaan	Varchar	50	
3	StatusPengadaan	Varchar	100	
4	FlagPengadaan	Varchar	100	
5	Spek	Varchar	500	
6	TglAcc	Datetime	-	
7	UserAcc	Varchar	50	
8	Aset	Varchar	50	

13. Nama Tabel : Pemesanan

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Pemesanan

Tabel 3.13 Pemesanan

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodePemesanan	Varchar	50	Primary Key
2	KodeSupplier	Varchar	50	
3	TglPemesanan	Datetime	-	
4	StatusPemesanan	Varchar	50	

14. Nama Tabel : Pemesanan Detail

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Detail Pemesanan

Tabel 3.14 Pemesanan Detail

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodeKategori	Varchar	50	
2	KodePemesanan	Varchar	50	
3	SpekACC	Varchar	100	
4	StatusPesan	Varchar	50	

15. Nama Tabel : Penerimaan

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Penerimaan

Tabel 3.15 Penerimaan

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodePenerimaan	Varchar	50	Primary Key

Tabel 3.15 Penerimaan

No	Name	Type	Size	Keterangan
2	IdUser	Varchar	50	
3	TglPenerimaan	Datetime	-	
4	NamaPengirim	Varchar	100	
5	JabatanPengirim	Varchar	100	
6	BagianPengirim	Varchar	100	

16. Nama Tabel : Penerimaan Detail

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Detail Penerimaan

Tabel 3.16 Penerimaan Detail

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodePenerimaan	Varchar	50	
2	KodeAset	Varchar	50	
3	StatusPenerimaan	Varchar	100	
4	KetPenerimaan	Varchar	500	

17. Nama Tabel : Pemindahan

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Pemindahan

Tabel 3.17 Pemindahan

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodePemindahan	Varchar	50	Primary Key
2	IdUser	Varchar	50	
3	KodeAset	Varchar	50	
4	TglPemindahan	Datetime	-	
5	StatusPemindahan	Varchar	50	
6	Dari	Varchar	50	
7	Ke	Varchar	50	
8	UmurP	Int	-	
9	PenggunaP	Varchar	100	
10	Penerima	Varchar	100	

18. Nama Tabel : Penyusutan

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Penyusutan

Tabel 3.18 Penyusutan

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodePenyusutan	Varchar	50	Primary Key
2	IdUser	Varchar	50	
3	KodeAkun	Varchar	50	
4	KodeAset	Varchar	50	
5	TglPenyusutan	Datetime	-	
6	JumlahSusut	Money	-	

19. Nama Tabel : Penghapusan

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Penghapusan

Tabel 3.19 Penghapusan

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodePenghapusan	Varchar	50	Primary Key
2	KodeAset	Varchar	50	
3	IdUser	Varchar	50	
4	TglPenghapusan	Datetime	-	
5	SisaUmur	Int	-	
6	NilaiEkonomis	Money	-	
7	StatusPenghapusan	Varchar	50	
8	KetPenghapusan	Varchar	500	
9	FlagPenghapusan	Varchar	50	

20. Nama Tabel : Jadwal Pemeliharaan

Fungsi : Untuk Menyimpan Jadwal Pemeliharaan

Tabel 3.20 Jadwal Pemeliharaan

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodeJadwal	Varchar	50	Primary Key
2	IdUser	Varchar	50	
3	TglJadwal	Datetime	-	
4	TahunJ	Int	-	

Tabel 3.20 Jadwal Pemeliharaan

No	Name	Type	Size	Keterangan
5	Pemeliharaan1	Datetime	-	
6	Pemeliharaan2	Datetime	-	
7	Pemeliharaan3	Datetime	-	
8	KetJadwal	Varchar	500	

21. Nama Tabel : Pemeliharaan

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Pemeliharaan

Tabel 3.21 Pemeliharaan

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodePemeliharaan	Varchar	50	Primary Key
2	KodeAset	Varchar	50	
3	IdUser	Varchar	50	
4	TglPemeliharaan	Datetime	-	
5	Tahun	Int	-	
6	JadwalKe	Int	-	
7	StatusUsulan	Varchar	100	
8	TglMulai	Datetime	-	
9	TglSelesai	Datetime	-	
10	KetPemeliharaan	Varchar	500	

22. Nama Tabel : Neraca

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Neraca

Tabel 3.22 Neraca

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	NoNeraca	I	-	Primary Key
2	KodeAkun	Varchar	50	
3	Jumlah	Money	-	
4	Total	Money	-	
5	Kelompok	Varchar	100	
6	SaldoNormalN	Varchar	10	

23. Nama Tabel : COA

Fungsi : Untuk Menyimpan Data COA

Tabel 3.23 COA

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodeAkun	Varchar	50	Primary Key
2	IdUser	Varchar	50	
3	NamaAkun	Varchar	500	
4	TipeAkun	Varchar	50	
5	Header	Bit	-	
6	SaldoNormal	Varchar	10	
7	Saldo	Money	-	
8	KetAkun	Varchar	500	
9	TglInputAkun	Datetime	-	

24. Nama Tabel : Supplier

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Supplier

Tabel 3.24 Supplier

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodeSupplier	Varchar	50	Primary Key
2	IdUser	Varchar	50	
3	NamaSupplier	Varchar	500	
4	Alamat	Varchar	100	
5	Telp	Varchar	50	
6	KetSupplier	Varchar	500	
7	TglInputSupplier	Datetime	-	

25. Nama Tabel : Unit

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Unit

Tabel 3.25 Unit

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	KodeUnit	Varchar	50	Primary Key
2	NamaUnit	Varchar	500	
3	Ruang	Varchar	100	
4	Lantai	Varchar	100	

Tabel 3.25 Unit

No	Name	Type	Size	Keterangan
5	KetUnit	Varchar	500	
6	TglInputUnit	Datetime	-	

26. Nama Tabel : *User Login*

Fungsi : Untuk Menyimpan Data *User Login*

Tabel 3.26 *User Login*

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	IdUser	Varchar	50	Primary Key
2	KodeUnit	Varchar	50	
3	NamaUser	Varchar	500	
4	Jabatan	Varchar	100	
5	Username	Varchar	50	
6	Password	Varchar	50	
7	TglInputUser	Datetime	-	

27. Nama Tabel : Hak Akses

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Hak Akses

Tabel 3.27 Hak Akses

No	Name	Type	Size	Keterangan
1	NoHak	I	-	Primary Key
2	IdUser	Varchar	50	
3	NoUrut	Int	-	
4	Form	Varchar	500	
5	StatusHak	Varchar	100	

3.3.8 Desain Input dan Output

Desain *input* atau *output* merupakan rancangan *input* atau *output* berupa *form* untuk menu utama, *login*, master, transaksi, *History*, dan laporan. Desain *input* atau *output* juga merupakan acuan pembuat aplikasi dalam Sistem Informasi Pengelolaan Aset Komputer dan *Peripheral* pada PT. SUCOFINDO.

A. Desain *Form* Menu Utama

Form menu utama terdapat menu utama yang terdiri dari menu yang mengarah ke halaman file, master, transaksi, dan laporan. Desain *form* menu utama dapat dilihat pada Gambar 3.23.

FORM MENU UTAMA			
FILE	MASTER	TRANSAKSI	LAPORAN
Logo Perusahaan			

Gambar 3.23 Desain *Form* Menu Utama

B. Desain *Form* Login

Form login ini digunakan untuk menentukan hak akses *user* dalam program.

Desain *form login* dapat dilihat pada Gambar 3.24.

FORM LOGIN	
Username :	<input type="text"/>
Password :	<input type="password"/>
<input type="button" value="LOGIN"/> <input type="button" value="EXIT"/>	

Gambar 3.24 Desain *Form* Login

C. Desain *Form* Master

1. Desain *Form* Master Aset

Form master aset ini digunakan untuk melakukan *input* data aset, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* yang digunakan untuk menampung semua proses ini. Desain *form* master aset dapat dilihat pada Gambar 3.25 di halaman 63.

MASTER ASET									
Kode	:	<input type="text"/>			Label	:	<input type="text"/>		
Kategori	:	<input type="text"/>	▼	Status	:	<input type="text"/>			
Merek	:	<input type="text"/>	▼	Tgl Beli	:	<input type="text"/>			
Warna	:	<input type="text"/>	▼	Tgl Pakai	:	<input type="text"/>			
Tipe	:	<input type="text"/>			Masa	:	<input type="text"/>	Tahun	
Nama	:	<input type="text"/>			Nilai Uang	:	<input type="text" value="Rp"/>		
Spesifikasi	:	<input type="text"/>			Unit/Bagian	:	<input type="text"/>	▼	
		No	Kode	Nama	Pilih	Keterangan			
		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>			
		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>			
		<input type="button" value="Simpan"/>		<input type="button" value="Ubah"/>		<input type="button" value="Hapus"/>		<input type="button" value="Keluar"/>	
No	Kode Aset	Nama Kategori	Nama Merek	Spesifikasi	Tgl Beli	Tgl Pakai	Masa Manfaat	Nilai Uang	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

Gambar 3.25 Desain *Form* Master Aset

2. Desain *Form* Master Kategori

Form master kategori digunakan untuk melakukan *input* data kategori aset, didalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* untuk menampung semua proses ini.

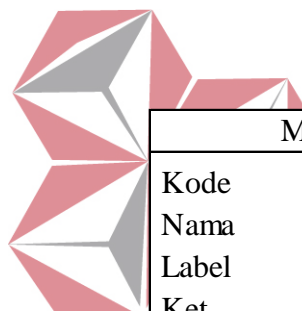
Desain *form* master kategori dapat dilihat pada Gambar 3.26 di halaman 64.

3. Desain *Form* Master Merek

Form master merek ini digunakan untuk melakukan *input* data merek aset, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* untuk menampung semua proses ini.

Desain *form* master merek dapat dilihat pada Gambar 3.27 di halaman 64.

MASTER KATEGORI ASET														
Kode		:												
Nama		:												
Label		:												
Ket		:												
Pilih Merek				Pilih Warna				Pilih Spek						
Kode	Nama	Pilih		Kode	Nama	Pilih		Kode	Nama	Pilih				
		<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				
		<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>				
Simpan				Ubah				Hapus			Keluar			
Kode	Nama			Label			Keterangan							

Gambar 3.26 Desain *Form* Master Kategori


MASTER MEREK ASET														
Kode		:												
Nama		:												
Label		:												
Ket		:												
Simpan				Ubah				Hapus			Keluar			
Kode	Nama			Label			Keterangan							

Gambar 3.27 Desain *Form* Master Merek

4. Desain *Form* Master Spesifikasi

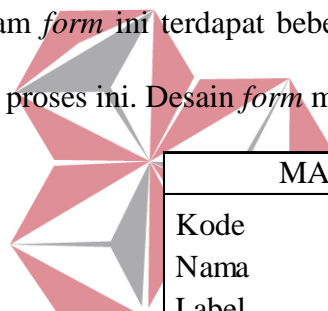
Form master spesifikasi ini digunakan untuk melakukan *input* data spesifikasi aset, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* yang digunakan untuk menampung semua proses ini. Desain *form* master spesifikasi dapat dilihat pada Gambar 3.28 di halaman 65.

MASTER SPESIFIKASI ASET		
Kode	:	<input type="text"/>
Nama	:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Keluar"/>		
Kode	Nama	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	

Gambar 3.28 Desain *Form* Master Spesifikasi

5. Desain *Form* Master Warna

Form master warna ini digunakan untuk melakukan *input* data warna aset, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* yang digunakan untuk menampung semua proses ini. Desain *form* master warna dapat dilihat pada Gambar 3.29.



MASTER WARNA ASET			
Kode	:	<input type="text"/>	
Nama	:	<input type="text"/>	
Label	:	<input type="text"/>	
Ket	:	<input type="text"/>	
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Keluar"/>			
Kode	Nama	Label	Keterangan
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Gambar 3.29 Desain *Form* Master Warna

6. Desain *Form* Master Bagian

Form master bagian ini digunakan untuk melakukan *input* data unit, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* untuk menampung semua proses ini. Desain *form* master bagian dapat dilihat pada Gambar 3.30 di halaman 66.

MASTER BAGIAN				
Kode	:			
Nama	:			
Ruang	:			
Lantai	:			
Ket	:			
		<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Ubah"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
Kode	Nama	Ruang	Lantai	Ket

Gambar 3.30 Desain *Form* Master Bagian

7. Desain *Form* Master Karyawan

Form master karyawan digunakan untuk melakukan *input* data karyawan, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* untuk menampung semua proses ini.

Desain *form* master karyawan dapat dilihat pada Gambar 3.31.

MASTER KARYAWAN			
Kode	:		
Nama	:		
Jabatan	:		
Unit/Bagian	:		▼
		<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
		<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Keluar"/>
Kode	Nama	Jabatan	Unit/Bagian

Gambar 3.31 Desain *Form* Master Karyawan

8. Desain *Form* Master *Supplier*

Form master *supplier* ini digunakan untuk melakukan *input* data *supplier*, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* untuk menampung semua proses ini.

Desain *form* master *supplier* dapat dilihat pada Gambar 3.32 di halaman 67.

MASTER SUPPLIER					
Kode	:				
Nama	:				
Alamat	:				
No. Telp	:				
Ket	:				
		<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Ubah"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Keluar"/>
Kode	Nama	Alamat	No. Telp	Ket	

Gambar 3.32 Desain *Form* Master Supplier9. Desain *Form* Master COA

Form master COA ini digunakan untuk melakukan *input* data COA, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* yang digunakan untuk menampung semua proses ini. Desain *form* master COA dapat dilihat pada Gambar 3.33.

MASTER COA						
Tipe Akun	:					▽
No. Akun	:					
Nama Akun	:					
Saldo Normal	:					
Saldo	:	Rp				
Ket	:					
		<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Ubah"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Keluar"/>	
Tipe Akun	No. Akun	Nama Akun	Saldo Normal	Saldo	Ket	

Gambar 3.33 Desain *Form* Master COA

D. Desain *Form* Transaksi

1. Desain *Form* Transaksi Usulan Pengadaan

Form transaksi usulan pengadaan ini digunakan untuk melakukan transaksi usulan pengadaan aset, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* yang digunakan untuk menampung semua proses ini. Desain *form* transaksi usulan pengadaan dapat dilihat pada Gambar 3.34.

TRANSAKSI USULAN PENGADAAN ASET			
No. Transaksi	:		
Tanggal	:		
Aset Yang Dibutuhkan		Detail Pengusul	
Kategori Aset	:		Search
Nama	:		
Spesifikasi	:		
		Kode	Nama
			Pilih
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>
		Tambah	
			Alasan
Detail Usulan Pengadaan		History Usulan Pengadaan	
		SIMPAN	KELUAR

Gambar 3.34 Desain *Form* Transaksi Usulan Pengadaan

2. Desain *Form* Persetujuan dan Penolakan Usulan Pengadaan

Form persetujuan dan penolakan usulan pengadaan aset digunakan untuk melakukan persetujuan dan penolakan usulan pengadaan aset. Desain *form* persetujuan dan penolakan usulan pengadaan aset dapat dilihat pada Gambar 3.35 di halaman 69.

PERSETUJUAN DAN PENOLAKAN USULAN PENGADAAN ASET								
Kode Usulan	Tanggal Usulan	Aset yg Dibutuhkan	Spek	Alasan Pengadaan	Ket	Nama Pengusul	Bagian	Konfirmasi
								<input type="checkbox"/>
								<input type="checkbox"/>
								<input type="checkbox"/>

Gambar 3.35 Desain *Form* Persetujuan dan Penolakan Usulan Pengadaan

3. Desain *Form* Rekomendasi Spesifikasi Aset

Form rekomendasi spesifikasi aset ini digunakan untuk melakukan pemberian rekomendasi spesifikasi aset, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* yang digunakan untuk menampung semua proses ini. Desain *form* rekomendasi spesifikasi aset dapat dilihat pada Gambar 3.36.

REKOMENDASI SPESIFIKASI ASET		
No Transaksi :	<input type="text"/>	
Kategori Aset :	<input type="text"/>	
Nama :	<input type="text"/>	
Spesifikasi Yang Diminta :	<input type="text"/>	
Spesifikasi		
Kode	Nama	Pilih
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

Gambar 3.36 Desain *Form* Rekomendasi Spesifikasi Aset

4. Desain *Form* Transaksi Pemesanan

Form transaksi pemesanan aset digunakan untuk melakukan transaksi pemesanan aset, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* yang digunakan untuk menampung semua proses ini. Desain *form* transaksi pemesanan dapat dilihat pada Gambar 3.37 di halaman 70.

TRANSAKSI PEMESANAN ASET		
No. Transaksi	:	<input type="text"/>
Tanggal	:	<input type="text"/>
Supplier		
Kode	:	<input type="text"/>
Nama	:	<input type="text"/>
Alamat	:	<input type="text"/>
Telepon	:	<input type="text"/>
Detail Pemesanan Aset		
No. Usulan	:	<input type="text"/>
Tanggal	:	<input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/>		<input type="button" value="KELUAR"/>

Gambar 3.37 Desain *Form* Transaksi Pemesanan5. Desain *Form* Transaksi Pengadaan

Form transaksi pengadaan digunakan untuk melakukan transaksi pengadaan aset, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* untuk menampung semua proses ini. Desain *form* transaksi pengadaan dapat dilihat pada Gambar 3.38.

TRANSAKSI PENGADAAN ASET											
Kode Usulan	Tgl Usulan	Aset yg Dibutuhkan	Spek	Alasan Pengadaan	Kode Aset	Nama Aset	Status	Ket	Nama Pengusul	Bagian	Konfirmasi
											<input type="checkbox"/>
											<input type="checkbox"/>
											<input type="checkbox"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/>										<input type="button" value="KELUAR"/>	

Gambar 3.38 Desain *Form* Transaksi Pengadaan6. Desain *Form* Transaksi Penerimaan

Form transaksi penerimaan ini digunakan untuk melakukan transaksi penerimaan aset, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* yang digunakan untuk menampung semua proses ini. Desain *form* transaksi penerimaan dapat dilihat pada Gambar 3.39 di halaman 71.

TRANSAKSI PENERIMAAN ASET		
No. Transaksi	:	<input type="text"/>
Tanggal	:	<input type="text"/>
No. Pengadaan	:	<input type="text"/>
Detail Penerima		
Kode User	:	<input type="text"/>
Nama	:	<input type="text"/>
Jabatan	:	<input type="text"/>
Bagian	:	<input type="text"/>
Detail Aset		History Pemesanan
<input type="text"/>		<input type="text"/>
SIMPAN		KELUAR

Gambar 3.39 Desain *Form* Transaksi Penerimaan

7. Desain *Form* Jadwal Pemeliharaan

Form jadwal pemeliharaan aset digunakan untuk menentukan jadwal pemeliharaan aset, didalam *form* ini terdapat *toolbox* yang digunakan untuk menampung semua proses ini. Desain *form* jadwal pemeliharaan aset dapat dilihat pada Gambar 3.40 di halaman 72.

8. Desain *Form* Transaksi Pemeliharaan


Form transaksi pemeliharaan ini digunakan untuk melakukan transaksi pemeliharaan aset, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* yang digunakan untuk menampung semua proses ini. Desain *form* transaksi pemeliharaan dapat dilihat pada Gambar 3.41 di halaman 72.

JADWAL PEMELIHARAAN					
Kode Jadwal	:	<input type="text"/>			
Tanggal	:	<input type="text"/>			
Tahun	:	<input type="text"/>			
Pemeliharaan 1	:	<input type="text"/>	<i>Bulan Jan - Apr</i>		
Pemeliharaan 2	:	<input type="text"/>	<i>Bulan Mei - Agu</i>		
Pemeliharaan 3	:	<input type="text"/>	<i>Bulan Sep - Des</i>		
Keterangan	:	<input type="text"/>			

Kode Jadwal	Tanggal	Tahun	Pemeliharaan 1	Pemeliharaan 2	Pemeliharaan 3

SIMPAN

KELUAR

Gambar 3.40 Desain *Form* Jadwal Pemeliharaan


TRANSAKSI PEMELIHARAAN ASET		
Kode Pemeliharaan	:	<input type="text"/>
Tanggal	:	<input type="text"/>
Tahun	:	<input type="text"/>
Jadwal Pemeliharaan	:	<input type="text"/>
Detail Aset		
Kode Aset	:	<input type="text"/>
Nama Aset	:	<input type="text"/>
Pemeliharaan Ke	:	<input type="text"/>
Status	:	<input type="text"/>
Tanggal Servis	:	<input type="text"/>
Tanggal Selesai	:	<input type="text"/>
Keterangan	:	<input type="text"/>

SIMPAN

KELUAR

Gambar 3.41 Desain *Form* Transaksi Pemeliharaan

9. Desain *Form* Transaksi Pemeliharaan Harian

Form transaksi pemeliharaan aset harian digunakan untuk melakukan transaksi pemeliharaan aset harian. Desain *form* transaksi pemeliharaan aset harian dapat dilihat pada Gambar 3.42.

TRANSAKSI PEMELIHARAAN ASET HARIAN		
Kode Pemeliharaan	:	<input type="text"/>
Tanggal	:	<input type="text"/>
Detail Aset		
Kode Aset	:	<input type="text"/>
Nama Aset	:	<input type="text"/>
Pemeliharaan Ke	:	<input type="text"/>
Status	:	<input type="text"/>
Tanggal Servis	:	<input type="text"/>
Tanggal Selesai	:	<input type="text"/>
Keterangan	:	<input type="text"/>
		<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="KELUAR"/>

Gambar 3.42 Desain *Form* Transaksi Pemeliharaan Harian

10. Desain *Form* Transaksi Usulan Penghapusan

Form transaksi usulan penghapusan aset digunakan untuk melakukan transaksi usulan penghapusan aset. Desain *form* transaksi usulan penghapusan dapat dilihat pada Gambar 3.43 di halaman 74.

11. Desain *Form* Transaksi Penghapusan

Form transaksi penghapusan ini digunakan untuk melakukan transaksi penghapusan aset, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* yang digunakan untuk menampung semua proses ini. Desain *form* transaksi penghapusan dapat dilihat pada Gambar 3.44 di halaman 74.

TRANSAKSI USULAN PENGHAPUSAN ASET	
Kode	: <input type="text"/>
Tanggal	: <input type="text"/>
Detail Aset	
Kode Aset	: <input type="text"/>
Nama Aset	: <input type="text"/>
Umur	: <input type="text"/>
Nilai Aset	: <input type="text"/>
Umur Ekonomis	: <input type="text"/>
Nilai Ekonomis	: <input type="text"/>
Status Penghapusan	: <input type="text"/>
Keterangan	: <input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="KELUAR"/>	

Gambar 3.43 Desain *Form* Transaksi Usulan Penghapusan

TRANSAKSI PENGHAPUSAN ASET									
Kode Usulan	Tanggal	Kode Aset	Nama Aset	Umur Ekonomis	Sisa Umur Ekonomis	Nilai Aset	Nilai Sisa Aset	Status	Konfirmasi
									<input type="checkbox"/>
									<input type="checkbox"/>
									<input type="checkbox"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="KELUAR"/>									

Gambar 3.44 Desain *Form* Transaksi Penghapusan

12. Desain *Form* Transaksi Penyusutan

Form transaksi penyusutan ini digunakan untuk melakukan transaksi penyusutan aset, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* yang digunakan untuk menampung semua proses ini. Desain *form* transaksi penyusutan dapat dilihat pada Gambar 3.45 di halaman 75.

TRANSAKSI PENYUSUTAN ASET		
Kode Penyusutan	:	<input type="text"/>
Tanggal	:	<input type="text"/>
Detail Aset		
Kode Aset	:	<input type="text"/>
Nama Aset	:	<input type="text"/>
Nilai Penyusutan	:	<input type="text"/>
Kode Akun	:	<input type="text"/>
		<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="KELUAR"/>

Gambar 3.45 Desain *Form* Transaksi Penyusutan

13. Desain *Form* Transaksi Pemindahan

Form transaksi pemindahan ini digunakan untuk melakukan transaksi pemindahan aset, di dalam *form* ini terdapat beberapa *toolbox* yang digunakan untuk menampung semua proses ini. Desain *form* transaksi pemindahan dapat dilihat pada Gambar 3.46.

TRANSAKSI PEMINDAHAN ASET		
Kode	:	<input type="text"/>
Tanggal	:	<input type="text"/>
Detail Aset		
Kode Aset	:	<input type="text"/>
Nama Aset	:	<input type="text"/>
Unit Asal	:	<input type="text"/>
Kondisi Awal	:	<input type="text"/>
Umur Ekonomis	:	<input type="text"/> Tahun
Pengguna Asal	:	<input type="text"/>
Unit Tujuan	:	<input type="text"/> ▾
Penerima	:	<input type="text"/> ▾
Kondisi Akhir	:	<input type="text"/>
Alasan Pemindahan	:	<input type="text"/>
		<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="KELUAR"/>

Gambar 3.46 Desain *Form* Transaksi Pemindahan

E. Desain *Form History*

1. Desain *Form History* Usulan Pengadaan

Form history usulan pengadaan digunakan untuk melihat *history* usulan pengadaan. Desain *form history* usulan pengadaan dapat dilihat pada Gambar 3.47

HISTORY USULAN PENGADAAN ASET			
Filter			
<input type="checkbox"/> Tanggal	<input type="text"/>	s/d	<input type="text"/>
		<input type="radio"/> Semua	<input type="radio"/> Disetujui
		<input type="radio"/> Proses ACC	<input type="radio"/> Ditolak
		<input type="button" value="Tampil"/>	<input type="button" value="Keluar"/>

Gambar 3.47 Desain *Form History* Usulan Pengadaan

2. Desain *Form History* Pemesanan

Form history pemesanan ini digunakan untuk melihat *history* pemesanan.

Desain *form history* pemesanan dapat dilihat pada Gambar 3.48.

HISTORY PEMESANAN ASET			
Filter			
<input type="checkbox"/> Tanggal	<input type="text"/>	s/d	<input type="text"/>
		<input type="checkbox"/> Supplier	<input type="text"/>
		<input type="button" value="Tampil"/>	<input type="button" value="Keluar"/>

Gambar 3.48 Desain *Form History* Pemesanan

3. Desain *Form History* Pengadaan

Form history pengadaan ini digunakan untuk melihat *history* pengadaan.

Desain *form history* pengadaan dapat dilihat pada Gambar 3.49 di halaman 77.

HISTORY PENGADAAN ASET				
Filter				
<input type="checkbox"/> Tanggal	<input type="text"/>	s/d	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Kategori <input type="text"/>
			<input type="button" value="Tampil"/>	<input type="button" value="Keluar"/>

Gambar 3.49 Desain *Form History* Pengadaan

4. Desain *Form History* Penerimaan

Form history penerimaan ini digunakan untuk melihat *history* penerimaan.

Desain *form history* penerimaan dapat dilihat pada Gambar 3.50.

HISTORY PENERIMAAN ASET				
Filter				
<input type="checkbox"/> Tanggal	<input type="text"/>	s/d	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Bagian <input type="text"/>
			<input type="button" value="Tampil"/>	<input type="button" value="Keluar"/>

Gambar 3.50 Desain *Form History* Penerimaan

5. Desain *Form History* Pemeliharaan

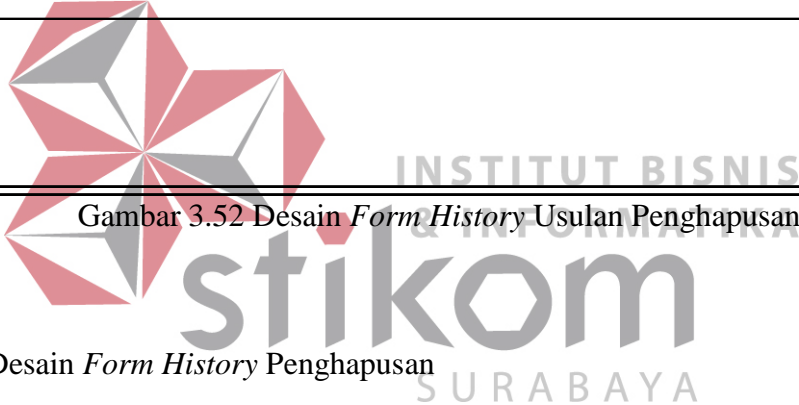
Form history pemeliharaan aset ini digunakan untuk melihat *history* pemeliharaan. Desain *form history* pemeliharaan dapat dilihat pada Gambar 3.51.

HISTORY PEMELIHARAAN ASET				
Filter				
<input type="checkbox"/> Tanggal	<input type="text"/>	s/d	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Kondisi <input type="text"/>
			<input type="button" value="Tampil"/>	<input type="button" value="Keluar"/>

Gambar 3.51 Desain *Form History* Pemeliharaan

6. Desain *Form History* Usulan Penghapusan

Form history usulan penghapusan aset ini digunakan untuk melihat *history* usulan penghapusan aset. Desain *form history* usulan penghapusan aset dapat dilihat pada Gambar 3.52.

HISTORY USULAN PENGHAPUSAN ASET			
Filter			
<input type="checkbox"/> Tanggal	<input type="text"/>	s/d	<input type="text"/>
			<input type="radio"/> Semua <input type="radio"/> Dilelang <input type="radio"/> Dimusnahkan <input type="radio"/> Disumbangkan
<input type="checkbox"/> Range	<input type="text"/>	s/d	<input type="text"/>
Sisa Umur			
		<input type="button" value="Tampil"/>	<input type="button" value="Keluar"/>
			

Gambar 3.52 Desain *Form History* Usulan Penghapusan

7. Desain *Form History* Penghapusan

Form history penghapusan aset ini digunakan untuk melihat *history* penghapusan aset. Desain *form history* penghapusan aset dapat dilihat pada Gambar 3.53 di halaman 79.

8. Desain *Form History* Penyusutan

Form history penyusutan aset ini digunakan untuk melihat *history* penyusutan aset. Desain *form history* penyusutan aset dapat dilihat pada Gambar 3.54 di halaman 79.

HISTORY PENGHAPUSAN ASET	
Filter	
<input type="checkbox"/> Tanggal	<input type="text"/> s/d <input type="text"/> <input type="radio"/> Semua <input type="radio"/> Dilelang
<input type="checkbox"/> Range	<input type="text"/> s/d <input type="text"/> <input type="radio"/> Dimusnahkan <input type="radio"/> Disumbangkan
Sisa Umur	
<input type="checkbox"/> Range	<input type="text"/> s/d <input type="text"/>
Nilai Ekonomis	
<input type="button" value="Tampil"/> <input type="button" value="Keluar"/>	

Gambar 3.53 Desain *Form History* Penghapusan

HISTORY PENYUSUTAN ASET	
Filter	
<input type="checkbox"/> Tanggal	<input type="text"/> s/d <input type="text"/> <input type="radio"/> Semua <input type="radio"/> Dilelang
<input type="checkbox"/> Range	<input type="text"/> s/d <input type="text"/> <input type="radio"/> Dimusnahkan <input type="radio"/> Disumbangkan
Nilai Ekonomis	
<input type="button" value="Tampil"/> <input type="button" value="Keluar"/>	

Gambar 3.54 Desain *Form History* Penyusutan

9. Desain *Form History* Pemindahan

Form history pemindahan aset ini digunakan untuk melihat *history* pemindahan aset. Desain *form history* pemindahan aset dapat dilihat pada Gambar 3.55 di halaman 80.

HISTORY PEMINDAHAN ASET					
Filter					
<input type="checkbox"/> Tanggal	<input type="text"/>	s/d	<input type="text"/>		
<input type="checkbox"/> Unit Asal	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Unit Tujuan	<input type="text"/>	<input type="button" value="Tampil"/>	<input type="button" value="Keluar"/>

Gambar 3.55 Desain *Form History* PemindahanF. Desain *Form* Laporan1. Desain *Form* Laporan Data Master Aset

Form laporan data master aset digunakan untuk melihat laporan data master aset. Desain *form* laporan data master aset dapat dilihat pada Gambar 3.56.

LAPORAN DATA ASET						
Kode Aset	Nama Aset	Status	Kategori	Merek	Warna	Model
Total Aset :						

Gambar 3.56 Desain *Form* Laporan Data Master Aset2. Desain *Form* Laporan Data Kategori Aset

Form laporan data kategori aset digunakan untuk melihat laporan data kategori aset. Desain *form* laporan data kategori aset dapat dilihat pada Gambar 3.57 di halaman 81.

LAPORAN DATA KATEGORI ASET			
Kode Kategori	Nama Kategori	Keterangan	Label

Gambar 3.57 Desain *Form* Laporan Data Kategori Aset

3. Desain *Form* Laporan Data Merek Aset

Form laporan data merek aset digunakan untuk melihat laporan data merek aset. Desain *form* laporan data merek aset dapat dilihat pada Gambar 3.58.

LAPORAN DATA MEREK ASET			
Kode Merek	Nama Merek	Keterangan	Label

Gambar 3.58 Desain *Form* Laporan Data Merek Aset

4. Desain *Form* Laporan Data Warna Aset

Form laporan data warna aset digunakan untuk melihat laporan data warna aset. Desain *form* laporan data warna aset dapat dilihat pada Gambar 3.59.

LAPORAN DATA WARNA ASET			
Kode Warna	Nama Warna	Keterangan	Label

Gambar 3.59 Desain *Form* Laporan Data Warna Aset

5. Desain *Form* Laporan Data *Supplier*

Form laporan data *supplier* digunakan untuk melihat laporan data *supplier*.

Desain *form* laporan data *supplier* dapat dilihat pada Gambar 3.60.

LAPORAN DATA SUPPLIER			
Kode Supplier	Nama Supplier	Alamat	Telepon

Gambar 3.60 Desain *Form* Laporan Data *Supplier*

6. Desain *Form* Laporan Data Karyawan

Form laporan data karyawan digunakan untuk melihat laporan data karyawan. Desain *form* laporan data karyawan dapat dilihat pada Gambar 3.61.

LAPORAN DATA KARYAWAN		
Kode Karyawan	Nama Karyawan	Jabatan

Gambar 3.61 Desain *Form* Laporan Data Karyawan

7. Desain *Form* Daftar Usulan Pengadaan Aset

Form daftar usulan pengadaan aset digunakan untuk melihat laporan daftar usulan pengadaan aset. Desain *form* daftar usulan pengadaan aset dapat dilihat pada Gambar 3.62 di halaman 83.

DAFTAR USULAN PENGADAAN ASET		
No. Usulan :		
Tanggal :		
Nama Aset	Spesifikasi yang diminta	Status

Gambar 3.62 Desain *Form* Daftar Usulan Pengadaan Aset

8. Desain *Form* Laporan Pengadaan

Form laporan pengadaan aset digunakan untuk melihat laporan pengadaan aset. Desain *form* laporan pengadaan aset dapat dilihat pada Gambar 3.63.

LAPORAN PENGADAAN ASET			
Kode Pengadaan :		Kode Karyawan :	
Tanggal :		Nama Karyawan :	
		Jabatan :	
		Bagian :	
Nama Aset	Jumlah	Spesifikasi	Status

Gambar 3.63 Desain *Form* Laporan Pengadaan

9. Desain *Form* Laporan Pemesanan

Form laporan pemesanan aset digunakan untuk melihat laporan pemesanan aset. Desain *form* laporan pemesanan aset dapat dilihat pada Gambar 3.64 di halaman 84.

LAPORAN PEMESANAN ASET	
No. Transaksi :	Kode Supplier :
Tanggal :	Nama Supplier :
No. Refrensi :	
Nama Kategori	Spesifikasi

Gambar 3.64 Desain *Form* Laporan Pemesanan

10. Desain *Form* Laporan Penerimaan

Form laporan penerimaan aset digunakan untuk melihat laporan penerimaan aset. Desain *form* laporan penerimaan aset dapat dilihat pada Gambar 3.65.

LAPORAN PENERIMAAN ASET			
No. Transaksi :	Kode Pengguna :		
Tanggal :	Nama Pengguna :		
No. Refrensi :	Kode Bagian :		
	Nama Bagian :		
Nama Aset	Kode Aset	Umur	Keterangan

Gambar 3.65 Desain *Form* Laporan Penerimaan

11. Desain *Form* Laporan Aset Masih Diservis

Form laporan aset masih diservis digunakan untuk melihat laporan aset masih diservis. Desain *form* laporan aset masih diservis dapat dilihat pada Gambar 3.66 di halaman 85.

LAPORAN ASET MASIH DISERVIS				
Kode Aset	Nama Aset	Status Pemeliharaan	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai

Gambar 3.66 Desain *Form* Laporan Aset Masih Diservis

12. Desain *Form* Laporan Aset Sudah Diservis

Form laporan aset sudah diservis digunakan untuk melihat laporan aset yang sudah diservis. Desain *form* laporan aset yang sudah diservis dapat dilihat pada Gambar 3.67.

LAPORAN ASET SUDAH DISERVIS				
Kode Aset	Nama Aset	Status Pemeliharaan	Tanggal Selesai	

Gambar 3.67 Desain *Form* Laporan Aset Sudah Diservis

13. Desain *Form* Laporan Merek Aset Jarang Rusak

Form laporan aset jarang rusak digunakan untuk melihat laporan aset yang jarang rusak. Desain *form* laporan aset yang jarang rusak dapat dilihat pada Gambar 3.68 di halaman 86.

LAPORAN MEREK ASET JARANG RUSAK				
No	Kode Merek	Nama Merek	Status Pemeliharaan	Kerusakan

Gambar 3.68 Desain *Form* Laporan Merek Aset Jarang Rusak

14. Desain *Form* Laporan Merek Aset Sering Rusak

Form laporan merek aset sering rusak digunakan untuk melihat laporan merek aset yang sering rusak. Desain *form* laporan merek aset yang sering rusak dapat dilihat pada Gambar 3.69.

LAPORAN MEREK ASET SERING RUSAK				
No	Kode Merek	Nama Merek	Status Pemeliharaan	Kerusakan

Gambar 3.69 Desain *Form* Laporan Merek Aset Sering Rusak

15. Desain *Form* Laporan Aset Terlambat Dipelihara

Form laporan aset terlambat dipelihara digunakan untuk melihat laporan aset terlambat dipelihara. Desain *form* laporan aset terlambat dipelihara dapat dilihat pada Gambar 3.70 di halaman 87.

LAPORAN ASET TERLAMBAT DIPELIHARA				
Kode Aset :				
Nama Aset :				
Tahun :				
Jadwal Ke	Pemeliharaan 1	Pemeliharaan 2	Pemeliharaan 3	Tanggal Pemeliharaan

Gambar 3.70 Desain *Form* Laporan Aset Terlambat Dipelihara

16. Desain *Form* Laporan Aset Harus Diganti

Form laporan aset harus diganti digunakan untuk melihat laporan aset harus diganti. Desain *form* laporan aset harus diganti dapat dilihat pada Gambar 3.71.

LAPORAN ASET HARUS DIGANTI			
Kode Aset	Nama Aset	Umur	Sisa Umur

Gambar 3.71 Desain *Form* Laporan Aset Harus Diganti

17. Desain *Form* Laporan Aset Mengalami Penyusutan

Form laporan aset mengalami penyusutan digunakan untuk melihat laporan aset yang mengalami penyusutan. Desain *form* laporan aset yang mengalami penyusutan dapat dilihat pada Gambar 3.72 di halaman 88.

LAPORAN ASET YANG MENGALAMI PENYUSUTAN				
Kode Aset	Nama Aset	Tanggal Pakai	Umur	Sisa Umur

Gambar 3.72 Desain *Form* Laporan Aset Mengalami Penyusutan

18. Desain *Form* Laporan Jadwal Pemeliharaan

Form laporan jadwal pemeliharaan aset digunakan untuk melihat laporan jadwal pemeliharaan aset. Desain *form* laporan jadwal pemeliharaan aset dapat dilihat pada Gambar 3.73.

JADWAL PEMELIHARAAN ASET		
No. Jadwal	:	
Tanggal	:	
Tahun	:	
Periode Ke-1	Periode Ke-2	Periode Ke-3

Gambar 3.73 Desain *Form* Laporan Jadwal Pemeliharaan

19. Desain *Form* Laporan Aset Keseluruhan

Form laporan aset keseluruhan digunakan untuk melihat laporan aset secara keseluruhan. Desain *form* laporan aset keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 3.74 di halaman 89.

LAPORAN ASET KESELURUHAN				
Kode Aset	Nama Aset	Nama Kategori	Model/Tipe	Status

Gambar 3.74 Desain *Form* Laporan Aset Keseluruhan

20. Desain *Form* Laporan Pemindahan

Form laporan pemindahan digunakan untuk melihat laporan pemindahan aset. Desain *form* laporan pemindahan dapat dilihat pada Gambar 3.75.

LAPORAN PEMINDAHAN ASET			
No. Pemindahan :		Tujuan Pengguna Aset	
Tanggal :		Nama Pengguna :	
Asal Pengguna		Jabatan :	
Bagian :			
Nama Pengguna :			
Kode Aset	Nama Aset	Kondisi Aset	Umur

Gambar 3.75 Desain *Form* Laporan Pemindahan

21. Desain *Form* Surat Permintaan Pengadaan

Form surat permintaan pengadaan aset digunakan untuk melihat laporan surat permintaan pengadaan aset. Desain *form* surat permintaan pengadaan aset dapat dilihat pada Gambar 3.76 di halaman 90.

Perihal	: Surat Permintaan Pengadaan Aset Baru		
Nomor	:		
Tanggal Pengajuan	:		
Kepada Yth	:		
Mengajukan permintaan pengadaan aset baru untuk kegiatan operasional. Adapun rincian aset adalah sebagai berikut.			
Nama Aset	Jumlah	Spesifikasi	Keterangan

Gambar 3.76 Desain *Form* Surat Permintaan Pengadaan22. Desain *Form* Daftar Usulan Pengadaan

Form daftar usulan pengadaan aset digunakan untuk melihat laporan daftar usulan pengadaan aset. Desain *form* daftar usulan pengadaan aset dapat dilihat pada Gambar 3.77.

DAFTAR USULAN PENGADAAN ASET		
No. Usulan	:	
Tanggal	:	
Nama Aset	Spesifikasi yang Diminta	Status

Gambar 3.77 Desain *Form* Daftar Usulan Pengadaan23. Desain *Form* Surat Pengantar

Form surat pengantar digunakan untuk melihat surat pengantar. Desain *form* surat pengantar dapat dilihat pada Gambar 3.78 di halaman 91.

SURAT PENGANTAR		
No. Transaksi	:	
Tanggal	:	
Kategori Aset	Jumlah	Spesifikasi
Bag IT	Pengirim	Penerima
		Bag GA

Gambar 3.78 Desain *Form* Surat Pengantar

24. Desain *Form* Berita Acara Penerimaan

Form berita acara penerimaan digunakan untuk melihat berita acara penerimaan. Desain *form* berita acara penerimaan dapat dilihat pada Gambar 3.79 di halaman 92.

25. Desain *Form* Laporan Aset Sudah Diterima

Form laporan aset sudah diterima digunakan untuk melihat laporan aset yang sudah diterima. Desain *form* laporan aset sudah diterima dapat dilihat pada Gambar 3.80 di halaman 92.

26. Desain *Form* Laporan Aset Belum Diterima

Form laporan aset belum diterima digunakan untuk melihat laporan aset belum diterima. Desain *form* laporan aset belum diterima dapat dilihat pada Gambar 3.81 di halaman 92.

BERITA ACARA PENERIMAAN ASET				
Nomor :				
No.	Nama Barang	Jumlah	Satuan	No. Refrensi
<p style="text-align: center;">Surabaya,</p> <p>Pengirim Barang Mengetahui</p> <p style="text-align: center;">GA</p>				

Gambar 3.79 Desain *Form* Berita Acara Penerimaan

LAPORAN ASET SUDAH DITERIMA			
No. Penerimaan :			
Tgl Penerimaan :			
No. Usulan :			
Kode Aset	Nama Aset	Penerima	Bagian

Gambar 3.80 Desain *Form* Laporan Aset Sudah Diterima

LAPORAN ASET BELUM DITERIMA			
No. Pengadaan :			
Tgl Usulan :			
Tgl Pengadaan :			
Kode Aset	Nama Aset	Penerima	Bagian

Gambar 3.81 Desain *Form* Laporan Aset Belum Diterima

27. Desain *Form* Laporan Pemeliharaan

Form laporan pemeliharaan digunakan untuk melihat laporan pemeliharaan aset. Desain *form* laporan pemeliharaan dapat dilihat pada Gambar 3.82.

LAPORAN PEMELIHARAAN ASET				
Kode Aset :				
Nama Aset :				
No. Pemeliharaan	Tahun	Jadwal Ke	Tanggal	Ket Pemeliharaan

Gambar 3.82 Desain *Form* Laporan Pemeliharaan28. Desain *Form* Daftar Usulan Penghapusan

Form daftar usulan penghapusan digunakan untuk melihat daftar usulan penghapusan. Desain *form* usulan penghapusan dapat dilihat pada Gambar 3.83.

DAFTAR USULAN PENGHAPUSAN ASET				
No. Usulan :				
Tanggal :				
Kode Aset	Nama Aset	Sisa Umur	Nilai Sisa Ekonomis	Status

Gambar 3.83 Desain *Form* Daftar Usulan Penghapusan29. Desain *Form* Laporan Penghapusan

Form laporan penghapusan digunakan untuk melihat laporan penghapusan. Desain *form* laporan penghapusan dapat dilihat pada Gambar 3.84 di halaman 94.

LAPORAN PENGHAPUSAN ASET					
No. Penghapusan	Tanggal	Kode Aset	Nama Aset	Sisa Umur	Sisa Nilai

Gambar 3.84 Desain *Form* Laporan Penghapusan

30. Desain *Form* Laporan Neraca

Form laporan neraca digunakan untuk melihat laporan neraca. Desain *form* laporan neraca dapat dilihat pada Gambar 3.85.

NERACA					
Tanggal					
No. Akun	Aktiva	Saldo	No. Akun	Passiva	Saldo
	TOTAL			TOTAL	

Gambar 3.85 Desain *Form* Laporan Neraca

31. Desain *Form* Laporan Status Usulan Pengadaan Disetujui

Form laporan status usulan pengadaan disetujui digunakan untuk melihat laporan status usulan pengadaan disetujui. Desain *form* laporan status usulan pengadaan disetujui dapat dilihat pada Gambar 3.86 di halaman 95.

32. Desain *Form* Laporan Status Usulan Pengadaan Ditolak

Form laporan status usulan pengadaan ditolak digunakan untuk melihat laporan status usulan pengadaan ditolak. Desain *form* laporan status usulan pengadaan ditolak dapat dilihat pada Gambar 3.87 di halaman 95.

LAPORAN STATUS USULAN PENGADAAN DISETUJUI		
Kode Usulan	:	
Tanggal	:	
Daftar aset dibawah ini telah disetujui :		
Kode Aset	Nama Aset	Spesifikasi
Pengusul		Tanggal Bagian IT

Gambar 3.86 Desain *Form* Laporan Status Usulan Pengadaan Disetujui

LAPORAN STATUS USULAN PENGADAAN DITOLAK			
SURABAYA			
Kode Usulan	:		
Tanggal	:		
Daftar aset dibawah ini tidak disetujui :			
Kode Aset	Nama Aset	Spesifikasi	Alasan
Pengusul		Tanggal Bagian IT	

Gambar 3.87 Desain *Form* Laporan Status Usulan Pengadaan Ditolak

33. Desain *Form* Laporan Rekomendasi dan Spesifikasi Aset

Form laporan rekomendasi dan spesifikasi aset digunakan untuk melihat laporan rekomendasi dan spesifikasi aset. Desain *form* laporan rekomendasi dan spesifikasi aset dapat dilihat pada Gambar 3.88.

LAPORAN REKOMENDASI DAN SPESIFIKASI ASET	
Kode Usulan	:
Tanggal	:
Nama Aset	:
Spesifikasi Yang Diminta	Spesifikasi Yang Direkomendasikan

Gambar 3.88 Desain *Form* Laporan Rekomendasi dan Spesifikasi Aset

34. Desain *Form Invoice*

Form invoice digunakan untuk melihat *invoice*. Desain *form invoice* dapat dilihat pada Gambar 3.89.

INVOICE			
No. Pemesanan	:	Kode Supplier	:
Tanggal	:	Nama Supplier	:
No. Usulan	:	Alamat	:
		Telepon	:
Nama Aset	Spesifikasi	Jumlah	Harga
Total			
			Tanggal
			Disetujui Oleh:
			General Affair

Gambar 3.89 Desain *Form Invoice*

3.4 Pembuatan Program

Program atau aplikasi berupa sistem aplikasi *desktop* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic 2008*, karena bahasa pemrograman ini mudah digunakan dan memiliki tingkat keamanan yang cukup baik. Selain itu, *Visual Basic 2008* ini merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi *Windows* yang berbasis grafis *Graphical User Interface*, sehingga diminati oleh banyak orang. Dalam pembuatan sistem ini, juga menggunakan *SQL Server 2008* untuk pengolahan *databasenya*, karena *SQL Server 2008* termasuk aplikasi yang memiliki tingkat pengolahan data yang mudah dioperasikan.

3.5 Desain Uji Coba

Desain uji coba bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi telah dibuat dengan benar sesuai dengan kebutuhan atau tujuan yang diharapkan. Kekurangan atau kelemahan sistem pada tahap ini akan dievaluasi sebelum diimplementasikan. Proses pengujian menggunakan *Black Box Testing* yaitu aplikasi akan diuji dengan melakukan berbagai percobaan untuk membuktikan bahwa aplikasi yang telah dibuat sudah sesuai dengan tujuan. Adapun uji coba yang akan dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Uji coba fungsi aplikasi
2. Uji coba kesesuaian hasil informasi
3. Uji Coba Kemudahan, Kecepatan, dan Tampilan Aplikasi

3.5.1 Uji Coba Fungsi Aplikasi

Proses uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi dari aplikasi pengelolaan aset komputer dan *peripheral* pada PT. SUCOFINDO telah berjalan dengan benar. Setiap fitur yang disediakan akan diuji hasilnya sesuai dengan tabel *test case*. Desain uji coba fungsi aplikasi adalah sebagai berikut.

A. Desain Uji Coba Fungsi *Login*

Fungsi login digunakan untuk melakukan pembatasan hak akses pengguna. Pada fungsi ini terdapat pemeriksaan kelengkapan masukan. Sistem memberikan pesan agar pengguna melengkapi masukan ketika ada masukan yang belum diisi oleh pengguna. Desain *test case* ujicoba fungsi *login* dapat dilihat pada tabel 3.28.

Tabel 3.28 Desain *Test Case* Fungsi *Login*

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
1	Memastikan <i>username</i> dan <i>password</i> terisi	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> tidak diisi	Muncul peringatan bahwa <i>username</i> dan <i>password</i> tidak terisi
2	Memastikan bahwa <i>username</i> terisi	Memasukkan <i>username</i> tidak diisi	Muncul peringatan bahwa <i>form</i> tidak dapat diakses
3	Memastikan bahwa <i>password</i> terisi	Memasukkan <i>password</i> tidak diisi	Muncul peringatan bahwa <i>form</i> tidak dapat diakses
4	Memastikan pemeriksaan <i>username</i> dan <i>password</i> yang diinputkan benar	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> benar	Muncul <i>form</i> menu
5	Memastikan pemeriksaan <i>username</i> dan <i>password</i> yang diinputkan benar	Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> salah	Muncul pesan <i>username</i> dan <i>password</i> salah

B. Desain Uji Coba Fungsi Hasil Informasi

Pada fungsi hasil informasi memeriksa apakah semua data yang diminta sistem telah terisi semua. Jika data masukan tidak lengkap, maka sistem akan memberikan pesan kesalahan. Desain *test case* untuk uji coba fungsi informasi dapat dilihat pada Tabel 3.29.

Tabel 3.29 Desain *Test Case* Fungsi Hasil Informasi

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
6	Memastikan kebenaran data	Memasukkan data tidak ada	Muncul pesan data tidak ada
7	Memastikan pencarian data benar	Memasukkan data benar	Muncul hasil informasi

C. Desain Uji Coba Fungsi *View* Hasil Informasi

Pada desain uji coba fungsi simpan hasil informasi, uji coba dilakukan dengan tujuan apakah sistem berhasil melakukan penyimpanan dengan benar. Desain *test case* untuk uji coba fungsi simpan hasil informasi dapat dilihat pada tabel 3.30.

Tabel 3.30 Desain *Test Case* Fungsi *View* Hasil Informasi

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	<i>Output yang diharapkan</i>
8	Memastikan fungsi <i>view</i> dapat berjalan	Menampilkan data hasil informasi	Muncul informasi yang telah tersimpan
9	Memastikan fungsi <i>update</i> data dapat berjalan	Memperbarui data	Muncul informasi data telah di <i>update</i>
10	Memastikan fungsi tambah data dapat berjalan	Menambahkan data	Muncul informasi data telah ditambahkan pada <i>database</i>

D. Desain Uji Coba Fungsi Aplikasi

Pada desain uji coba fungsi aplikasi dilakukan uji coba fungsi *button* untuk memanggil *form* yang berkaitan dengan fungsi *rule*. Desain *test case* untuk uji coba fungsi aplikasi dapat dilihat pada Tabel 3.31.

Tabel 3.31 Desain *Test Case* Fungsi Aplikasi

Test Case	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
8	Memastikan tombol simpan usulan pengadaan berfungsi	Menekan tombol simpan	Muncul informasi usulan pengadaan
9	Memastikan pemanggilan form surat permintaan pengadaan aset aktif	Menekan tombol tampilkan informasi surat permintaan pengadaan aset	Muncul form surat permintaan pengadaan aset
10	Memastikan pemanggilan form daftar usulan pengadaan aset aktif	Menekan tombol tampilkan informasi daftar usulan pengadaan aset	Muncul form daftar usulan pengadaan aset
11	Memastikan tombol simpan pemesanan aset berfungsi	Menekan tombol simpan	Muncul informasi pemesanan aset
12	Memastikan pemanggilan form surat pengantar aktif	Menekan tombol tampilkan informasi surat pengantar	Muncul form surat pengantar
13	Memastikan tombol simpan pengadaan aset berfungsi	Menekan tombol simpan	Muncul informasi pengadaan aset
14	Memastikan tombol simpan penerimaan aset berfungsi	Menekan tombol simpan	Muncul informasi penerimaan aset
15	Memastikan pemanggilan form berita acara penerimaan aktif	Menekan tombol tampilkan informasi berita acara penerimaan	Muncul form berita acara penerimaan
16	Memastikan tombol simpan	Menekan tombol simpan	Muncul informasi pemeliharaan aset

Tabel 3.31 Desain *Test Case* Fungsi Aplikasi

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	Output yang diharapkan
	pemeliharaan aset berfungsi		
17	Memastikan tombol simpan usulan penghapusan aset berfungsi	Menekan tombol simpan	Muncul informasi usulan penghapusan aset
18	Memastikan pemanggilan form daftar usulan penghapusan aset aktif	Menekan tombol tampilkan informasi daftar usulan penghapusan aset	Muncul form daftar usulan penghapusan aset
19	Memastikan tombol simpan penghapusan aset berfungsi	Menekan tombol simpan	Muncul informasi penghapusan aset
20	Memastikan tombol simpan penyusutan aset berfungsi	Menekan tombol simpan	Muncul informasi penyusutan aset
21	Memastikan tombol simpan pemindahan aset berfungsi	Menekan tombol simpan	Muncul informasi pemindahan aset
22	Memastikan pemanggilan form daftar pemindahan aset aktif	Menekan tombol tampilkan informasi daftar pemindahan aset	Muncul form daftar pemindahan aset

E. Desain Uji Coba Kontrol Informasi

Pada desain uji coba informasi dilakukan pengujian terhadap kontrol pengalihan data. Desain test case untuk uji coba fungsi kontrol informasi dapat dilihat pada Tabel 3.32.

Tabel 3.32 Desain *Test Case* Kontrol Informasi

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	Output yang diharapkan
23	Memastikan kontrol pengalihan	Menekan salah satu kontrol pengalihan	Muncul data sesuai kontrol pengalihan data

Tabel 3.32 Desain *Test Case* Kontrol Informasi

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	Output yang diharapkan
	data berfungsi	data	
24	Memastikan pembuatan informasi dalam tabel berfungsi	Menekan tombol tampil	Muncul tabel sesuai parameter yang ditentukan
25	Memastikan data tampil dengan baik	Menekan kontrol pengalihan data	Muncul data sesuai dengan <i>database</i>

3.5.2 Uji Coba Kesesuaian Hasil Laporan

Uji coba kesesuaian hasil laporan merupakan uji coba yang bertujuan untuk memastikan bahwa hasil laporan yang didapat pada aplikasi sesuai dengan kebutuhan *user* yang ditetapkan. Uji coba ini dilakukan dengan membuat sebuah contoh kasus, selanjutnya kasus tersebut diselesaikan dengan dua cara yaitu menggunakan aplikasi dan menggunakan sistem yang berjalan saat ini. Setelah mendapatkan hasil laporan yang dibutuhkan, maka kedua hasil tersebut dibandingkan apakah memperoleh hasil yang sama. Desain *test case* dari pengujian ini dapat dilihat pada Tabel 3.33.

Tabel 3.33 Desain *Test Case* Kesesuaian Hasil Laporan

<i>Test Case</i>	Tujuan	<i>Input</i>	Output yang diharapkan
26	Mengetahui kesesuaian hasil laporan	Contoh kasus yang diselesaikan sama dengan cara manual menggunakan aplikasi	Hasil laporan manual sama dengan hasil laporan pada aplikasi

3.5.3 Uji Coba Kemudahan, Kecepatan, dan Tampilan Aplikasi

Uji coba ini akan dilakukan dengan cara membagikan angket kepada beberapa jenis pengguna aplikasi, yaitu bagian unit, bagian *Information Technology*, dan bagian *General Affair*. Berikut ini adalah desain angket yang akan diberikan kepada beberapa jenis pengguna.

ANGKET PENGUJIAN APLIKASI

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir dengan topik sistem informasi pengelolaan aset komputer dan *peripheral*, kami mahasiswa STIKOM Surabaya yang telah mendapatkan persetujuan dari pihak perusahaan, akan menyebarkan angket untuk mendapatkan informasi dari pengujian aplikasi. Untuk mencapai tujuan ini saya mengharap kesediaan Bapak/Ibu untuk bekerjasama dengan cara memberikan informasi yang sejujurnya sesuai dengan kenyataan. Atas kesediaan yang Bapak/Ibu berikan, kami mengucapkan terima kasih.

Penjelasan dan Petunjuk Pengisian Angket:

1. Angket atau soal ini diajukan dalam rangka pembuatan Tugas Akhir.
2. Jawaban Bapak/Ibu adalah rahasia dan orang lain tidak mengetahuinya.
3. Dibawah ini disediakan beberapa bentuk pertanyaan terkait masalah pengujian aplikasi yang sedang diuji. Untuk pertanyaan di bawah ini adalah pertanyaan tertutup.
4. Berilah tanda centang (√) pada pilihan yang tersedia menurut jawaban Bapak/Ibu.

Berikut ini adalah angket yang akan digunakan untuk pengujian aplikasi pengelolaan aset komputer dan *peripheral* pada PT. SUCOFINDO.

1. Kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (*background*)

<input type="checkbox"/> Tidak Baik	<input type="checkbox"/> Kurang Baik	<input type="checkbox"/> Baik	<input type="checkbox"/> Sangat Baik
-------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------	--------------------------------------
2. Kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang (*background*)

<input type="checkbox"/> Tidak Baik	<input type="checkbox"/> Kurang Baik	<input type="checkbox"/> Baik	<input type="checkbox"/> Sangat Baik
-------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------	--------------------------------------
3. Ketepatan ukuran tulisan

<input type="checkbox"/> Tidak Baik	<input type="checkbox"/> Kurang Baik	<input type="checkbox"/> Baik	<input type="checkbox"/> Sangat Baik
-------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------	--------------------------------------

4. Ketepatan pemilihan jenis tulisan
- Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
5. Ketepatan pemilihan warna tulisan
- Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
6. Kesesuaian ukuran tombol
- Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
7. Kesesuaian warna tombol
- Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
8. Kesesuaian bentuk tombol
- Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
9. Ketepatan fungsi tombol dengan tujuan menu yang diinginkan
- Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
10. Ketepatan penyampaian laporan
- Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
11. Kemudahan pengoperasian aplikasi
- Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
12. Kenyamanan menggunakan aplikasi secara keseluruhan
- Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik
13. Kecepatan waktu yang dibutuhkan saat aplikasi dijalankan
- Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

Berilah saran untuk pengembangan aplikasi manajemen aset komputer dan *peripheral* di masa mendatang.

Saran:

.....