

Sistem Informasi Pengelolaan *Inventory Fixed Asset* Pada PT. ARK Logistics dan Transport

Haryani

AMIK BSI Jakarta

Jl. Rs. Fatmawati No. 24 Jakarta Selatan

Email: haryani.hyi@bsi.ac.id

Abstract - *Fixed Assets, as known as tangible assets and typically lose value over time (except land) and also be defined as an asset not directly sold to a firm's consumers/end-users. In a logistics & transport industry, these fixed assets include items or tools that help obtain and maintain business operations. For examples table, chair, computer PC. They have an important role which is support the business activities of a company. Sometimes condition of the assets is less reck so it affected its performance. The problems will appear as the tool is not reck, such as operational support will be hampered, and complaints from the customers. To solve the problems, the asset condition monitoring should be done by doing the inventory. Inventory assets is the ability to record assets, it is expected that fixed asset can be monitored the check-out/check-in process from the report by building an inventory system applications. By using that application system can always monitor and making decisions regarding fixed assets.*

Keyword: *Inventory Applications, Fixed Asset.*

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang

Teknologi membawa pengaruh yang sangat besar bagi seluruh aspek kehidupan, salah satunya adalah tingkat persaingan dalam memperoleh pekerjaan yang kemudian mendorong sumber daya manusia untuk memiliki informasi yang lebih tentang kemajuan teknologi. Diperlukan strategi dalam pengolahan data serta diperlukan sarana penunjang untuk membantu mengolah data dengan cepat dan menghasilkan laporan-laporan yang diperlukan perusahaan yang disebut sistem informasi berbasis komputer dan teknologi informasi karena kemampuannya dalam menyajikan informasi secara cepat dan akurat tidak diragukan lagi.

Penggunaan program aplikasi yang ada pada perusahaan mempermudah mengolah data seperti pada penghitungan pengadaan aset, manajemen aset, penyusutan aset dan lelang aset ataupun penghapusan aset perusahaan. Saat ini sistem pengolahan data manajemen aset, penyusutan aset, pelelangan aset dan penghapusan aset masih menggunakan cara manual, yaitu dengan cara mencatat pada media kertas dan direkap ke dalam *Microsoft Excel*, yang tentu saja dapat menghambat penyampaian informasi pada pengguna maupun pengelola aset tersebut, karena aset adalah salah satu kekayaan perusahaan berupa tanah, gedung pabrik, mesin-mesin, kendaraan dan harta tetap lainnya yang dapat dihitung dan menjadi faktor pendukung untuk melihat kemajuan perusahaan.

Setelah mengamati sistem pengelolaan *inventory fixed asset* pada PT. Ark Logistics & Transport yang berlokasi di daerah Jakarta Timur, maka ditemukan beberapa permasalahan, yaitu :

1. PT. ARK Logistics & Transport Jakarta masih menggunakan cara manual dalam hal pengolahan data aset, pengolahan data depresiasi aset, pelelangan aset dan penghapusan data aset. Jadi, informasi tentang hal-hal pengelolaan *fixed asset* dapat dikatakan masih tidak akurat dan lambat untuk sampai ke pihak-pihak yang membutuhkan informasinya.
2. Data-data harga aset, nilai aset dan masa manfaat aset perusahaan masih dicatat di dalam lembar kerja *Microsoft Excel* dan hanya didukung oleh selebar kertas sebagai dokumen pendukung yang ditulis tangan sebagai hasil dari *stock opname*. Selain akan memakan waktu yang lama proses pencatatan pada media kertas akan mengalami kerusakan (terkena air, terbakar atau hilang).
3. Apabila sebuah aset akan dilakukan perbaikan rutin maupun perbaikan diluar rencana atau dapat dikatakan rusak, maka akan sangat mempersulit untuk mengambil keputusan pengelola aset tersebut, karena harus mencari data tersebut satu persatu di dalam *file excel* yang ada dan mencari dokumen pendukung yang memakan waktu untuk mengecek apakah dilakukan perbaikan atau peremajaan aset yang ada.

B. Perumusan Masalah

1. *Fixed asset* tidak dikelola dengan baik pada data *inventory*. Tidak menjalankan Standar Operasional Prosedural (SOP) sesuai dengan yang ditetapkan oleh perusahaan, sehingga banyak aset yang tidak terdata.

2. Bagaimanakan menyajikan blue print pengembangan sistem pengelolaan inventory fixed asset.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Untuk menjawab pertanyaan diatas, perlu ditetapkan tujuan penelitian, tujuan seringkali dipecah menjadi sub-sub tujuan agar memudahkan pencapaian dan pengukuran hasil penelitian.

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui mekanisme sistem yang berjalan dari pengelolaan inventory fixed asset pada PT. ARK Logistics & Transport.
2. Untuk mengetahui blue print pengembangan sistem pengelolaan fixed asset pada PT. ARK Logistics & Transport.
3. Mengaplikasikan sistem pengelolaan inventory fixed asset untuk mempermudah pengolahan data dengan efisien dan efektif.

Pengelolaan aset, penyusutan aset, pelepasan aset dan penghapusan aset. Karena PT. ARK Logistics & Transport telah memiliki aplikasi untuk pengadaan aset, penulis akan mengintegrasikan antara aplikasi pengadaan aset yang ada dengan aplikasi akuntansi yang telah digunakan.

Manfaat penelitian yang dapat diambil pengetahuannya adalah:

1. Membantu user pengelolaan data aset, pengelolaan depresiasi aset, pelepasan aset dan penghapusan data aset secara efektif dan efisien.
2. Memberikan gambaran penting untuk menunjang kecepatan dan ketepatan dalam penyajian laporan inventory fixed asset.
3. Dengan diterapkannya aplikasi pengelolaan inventory fixed asset ini, pengguna sistem dapat merasakan kemudahan dan efisiensi dalam melakukan pengolahan data aset.
4. Bagi pimpinan perusahaan dapat dengan langsung melakukan monitoring terhadap fixed asset yang dimiliki perusahaan.

D. Perancangan Sistem Informasi

Definisi perancangan menurut Jogiyanto (2005:196), perancangan adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

Menurut Ladjamudin (2005:39), "Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang

diperoleh dari pemilihan alternative sistem yang terbaik".

Sedangkan menurut peneliti perancangan adalah tahapan dalam pengembangan sistem untuk menyelesaikan permasalahan pada sistem yang lama, kemudian dilakukan desain sistem yang baru yang dapat dijadikan alternative pemecahan masalah pada perusahaan.

Menurut Jogiyanto (2005:1) "Sistem adalah jaringan kerja yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu".

Menurut Susanto (2009:18) "Sistem adalah kumpulan atau group dari subsistem atau bagian atau komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu".

Dapat disimpulkan sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut O'brian dalam Yakub (2012:6), bahwa "Sistem informasi (*information system*) merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi".

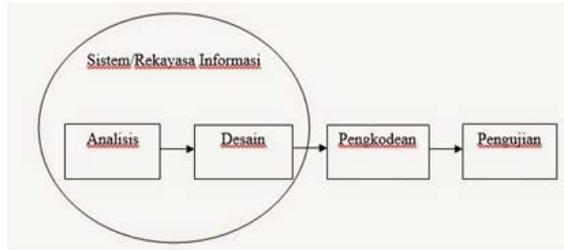
Menurut Mulyanto (2009:29) "sistem informasi sebagai suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan".

Peneliti menyimpulkan bahwa sistem informasi merupakan gabungan dari beberapa komponen baik komponen perangkat lunak maupun perangkat keras yang saling bekerjasama dalam mengumpulkan, mengolah, dan menyebarkan data untuk tujuan tertentu.

E. Model Pengembangan Sistem

Pada metodologi pengembangan sistem ini digunakan metode *waterfall*. Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*). Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011:27) "Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau urut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap *support*".

Berikut adalah gambar model air terjun :



Gambar 1.
Ilustrasi Model Waterfall
Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2011:27)

Fase-fase model waterfall menurut Rosa dan Shalahuddin (2011:27):

1. Analisis
Analisis sistem dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan. Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memilah kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.
3. Pengkodean
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Penguujian
Penguujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Penguujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Menurut Griffin dkk (2006:86) “Aplikasi adalah paket software yang ditulis oleh orang lain”. Menurut Kadir (2005:222) “Perangkat lunak aplikasi (*applications Software*) adalah program

yang biasa dipakai oleh pemakai untuk melakukan tugas-tugas yang spesifik, misalnya untuk membuat dokumen, memanipulasi foto, atau membuat laporan keuangan”. Dapat ditarik kesimpulan software aplikasi adalah fungsi-fungsi atau prosedur-prosedur yang dibuat oleh seorang programmer yang dapat dijalankan oleh pemakai berdasarkan fungsinya.

Menurut Martani (2012:245) “Persediaan merupakan salah satu asset yang penting bagi suatu entitas baik bagi perusahaan retail, manufaktur, jasa. Menurut Rangkuti (2007:16) “Persediaan (*Inventory*) merupakan sebagai suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha tertentu untuk memenuhi permintaan dari konsumen atau pelanggan setiap waktu. Maka dapat disimpulkan bahwa Persediaan (*Inventory*) adalah aktiva yang dimiliki oleh perusahaan, baik untuk dijual ataupun untuk digunakan oleh perusahaan.

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi obyek, dibuatlah sebuah standarisasi bahasa permodelan untuk membangun perangkat lunak dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi obyek. Bahasa permodelan ini adalah *Unified Modelling Language* (UML). Menurut Rosa A.S dan Shalahuddin (2011:113), “UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi obyek”. UML merupakan bahasa visual untuk permodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak.

UML terdiri dari tiga belas macam diagram yang dikelompokkan dalam tiga kategori yaitu (Rosa A.S dan Shalahuddin, 2011:121):

- a. *Structure Diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.
- b. *Behavior Diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem.
- c. *Interactions Diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu sistem.

F. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut pendapat Kroenke (2006:37-40) *Entity-Relationship Diagram* (ERD) adalah suatu pemodelan konseptual yang didesain secara

khusus untuk mengidentifikasi entitas yang menjelaskan data dan hubungan antar data, yaitu dengan menuliskan dalam *cardinality*.

Elemen-elemen yang membentuk ERD diantaranya :

1. *Entity* yaitu suatu entitas yang dapat berupa orang, tempat, obyek, atau kejadian yang dianggap penting bagi perusahaan, sehingga segala atributnya harus dicatat dan disimpan dalam basis data.
2. *Attribute*. Setiap entitas mempunyai karakteristik tertentu yang dinamakan dengan atribut. Contoh dari attribute adalah *Employee Name, Customer Name, Employee ID* dan *Customer ID*.
3. *Identifier* merupakan nama *attribute* yang digunakan untuk mengidentifikasi *entity*. Ada tiga jenis *identifier*, yaitu *Primary Key, Secondary Key* dan *Foreign Key*.
4. *Relationship* merupakan hubungan suatu jalinan antara entitas.
5. *Cardinality* merupakan kendala-kendala yang timbul dalam hubungan antar entitas.

II. Metode Penelitian

A. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dan informasi dalam penelitian ini yaitu melalui :

1. Observasi (*Observation*)
Dengan melihat secara langsung sistem informasi inventory aset yang ada pada PT. Ark Logistick & Transport dari mulai proses pendataan aset, proses pengadaan aset, proses pemesanan pembelian aset, proses pembayaran pemesanan, proses pembuatan laporan pembelian aset, sampai dengan proses pelelangan aset yang sudah tidak terpakai lagi.
2. Wawancara (*Interview*)
Melakukan tanya jawab secara langsung dengan narasumber terkait untuk mengumpulkan data-data dan informasi *fixed asset*.

B. Metode Pengembangan Sistem

1. Analisa Kebutuhan sistem

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan terdapat menu *login* dengan hak akses untuk *user* dan admin dengan kegunaan atau kebutuhan yang berbeda. Jika admin yang melakukan *login* maka admin dapat melakukan penambahan data-data penting seperti data aset, *sortir* aset, penyusutan aset, penghapusan aset dan *user* juga dapat melakukan beberapa transaksi penting (input data aset, lelang aset dan hapus aset) serta

dapat mencetak laporan-laporan yang dibutuhkan seperti laporan data aset, data penyusutan, pelelangan, dan penghapusan tetapi pada aplikasi usulan ini tugas admin hanya mengelola *user* karena yang berperan dalam mengelola aset adalah *user*. Jika *user* yang login, hampir sama dengan admin yang membedakan hanya *user* tidak bisa mengelola data *user* dan *user* yang menjalankan dan mengelola aplikasi aset ini.

2. Desain

Karena program yang dibuat merupakan program berorientasi obyek, maka pada bagian materi konseptual *design* program penulis menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) yang diantaranya terdapat *Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Component Diagram* dan *Deployment Diagram*. Sedangkan untuk *design database*, penulis menggunakan model *Entity Relation Diagram* (ERD) yang terdiri dari tabel *user*, tabel aset, tabel detail aset tabel *supplier*, tabel stok aset, tabel lelang, dan tabel hapus aset. Yang kemudian akan diubah dan dijelaskan ke dalam *Logical Record Structure* atau biasa dikenal dengan LRS.

3. Code Generation

Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* kedalam bahasa yang dapat dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem dan program *desktop* ini menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic .Net*, dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.

4. Testing

Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibangun. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan yang terdapat pada sistem tersebut dan kemudian dapat dilakukan perbaikan. Tahapan *testing* atau uji coba, program ini hanya menggunakan *blackbox testing*. Form yang akan diuji coba dibatasi hanya untuk *form-form* utama yang mendukung proses bisnis.

5. Pemeliharaan (Support)

Perancangan suatu program baik itu berbasis *desktop* maupun *web* tidak mungkin tanpa *support* dari *hardware* dan *software* yang digunakan.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Analisa Kebutuhan User

Analisa kebutuhan adalah mengidentifikasi kebutuhan fungsional sistem disertai dengan penggambaran tahapan analisis, *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram* yang terkait dengan prosedur system yang akan diusulkan.

Dalam aplikasi sistem informasi *inventory fixed asset* PT. ARK Logistics & Transport terdapat dua pengguna yang saling mendukung dalam lingkungan sistem, yaitu : *administrator* dan *user*. Kedua pengguna tersebut hampir memiliki karakteristik interaksi dengan sistem yang hampir sama dan memiliki kebutuhan informasi yang hampir sama pula, perbedaan antara *admin* dan *user* hanya dipengelolaan *user*. Admin dapat mengelola *user* dan admin tetapi *user* tidak dapat mengelola *user* maupun admin. Adapun karakteristiknya sebagai berikut :

Halaman *user* :

- A1. *User* dapat mengelola input aset.
- A2. *User* dapat mengelola lelang aset.
- A3. *User* dapat mengelola hapus aset.
- A4. *User* dapat mengelola *stock opname*.
- A5. *User* dapat mengelola *depresiasi*.
- A6. *User* mengelola laporan aset.gb

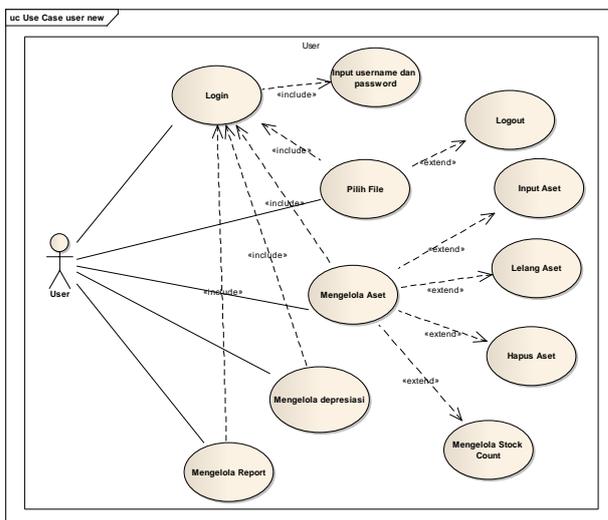
Halaman admin :

- B1. Admin dapat menambah data *user*.
- B2. Admin dapat mengedit data *user*.
- B3. Admin dapat menghapus data *user*.

B. Use Case Diagram

1. Use Case Diagram Fixed Asset User

Use case diagram akses user ini menggambarkan karakteristik user yang dapat melakukan aktivitas untuk mengelola data inventory fixed asset PT. ARK Logistics & Transport



(Sumber: Rossa, Salahuddin)

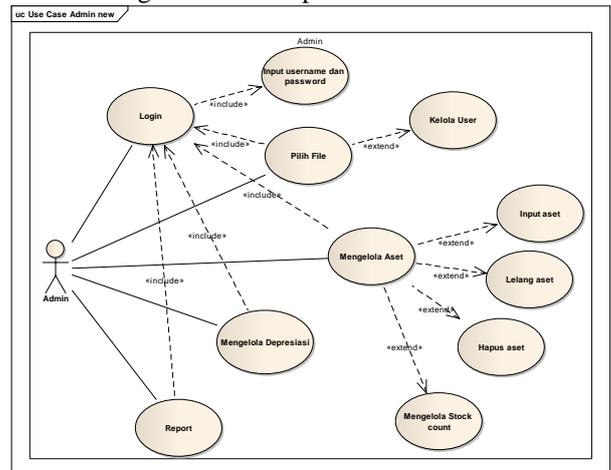
Gambar 2.

Use Case Diagram Akses User

2. Use Case Diagram Fixed Aset Admin

Use case diagram *Fixed Aset Admin* ini menggambarkan karakteristik user sebagai administrator yang dapat melakukan aktivitas

untuk mengelola data inventory fixed asset PT. ARK Logistics & Transport

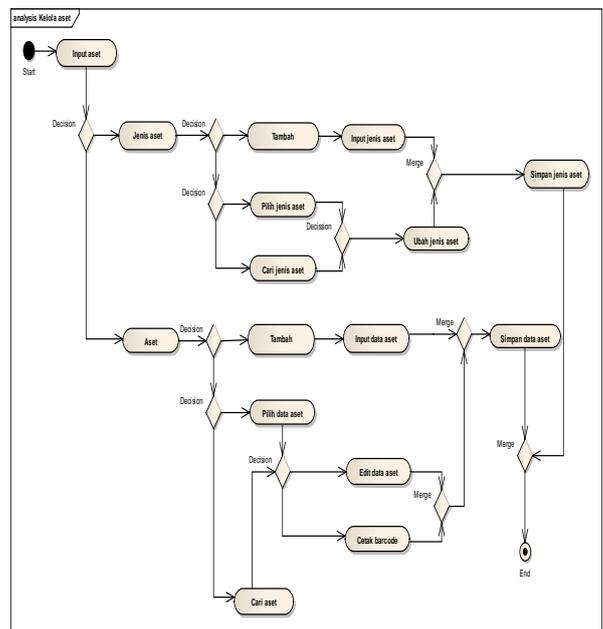


(Sumber: Rossa, Salahuddin)

Gambar 3.

Use Case Diagram Akses Admin

3. **Activity Diagram User mengelola data aset**
Activity diagram user ini menggambarkan kegiatan pengelolaan data aset yang dilakukan oleh user untuk menginput data aset baru.



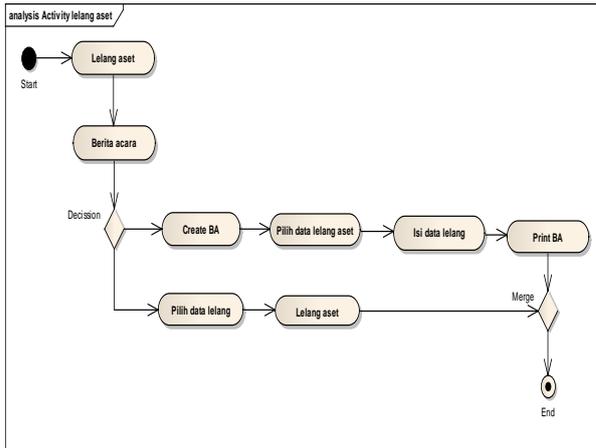
(Sumber: Rossa, Salahuddin)

Gambar 4

Activity Diagram User mengelola data aset

4. **Activity Diagram User mengelola lelang aset**

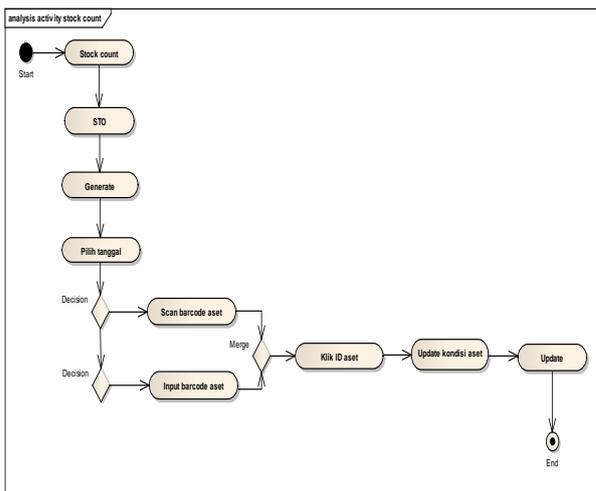
Activity diagram user ini menggambarkan kegiatan pengelolaan data aset yang dilakukan oleh user yaitu untuk mengelola data pelelangan aset.



(Sumber: Rossa, Salahuddin)

Gambar 5
Activity Diagram User mengelola lelang aset

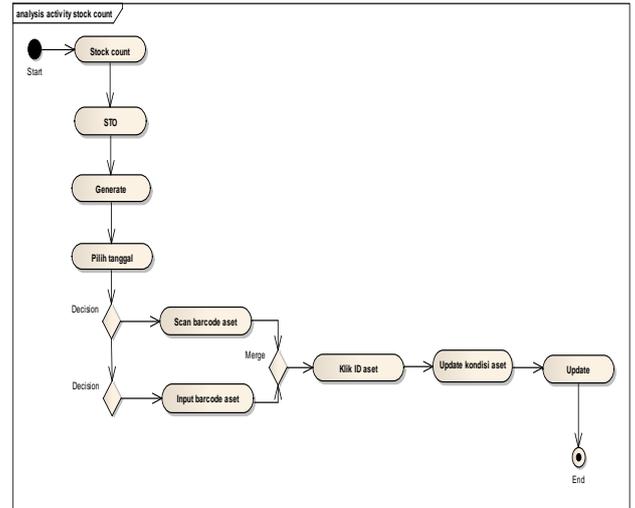
5. **Activity Diagram User mengelola hapus aset**
Activity ini menggambarkan kegiatan yang dilakukan oleh user untuk menghapus data aset.



(Sumber: Rossa, Salahuddin)

Gambar 6
Activity Diagram User Menghapus Data Aset

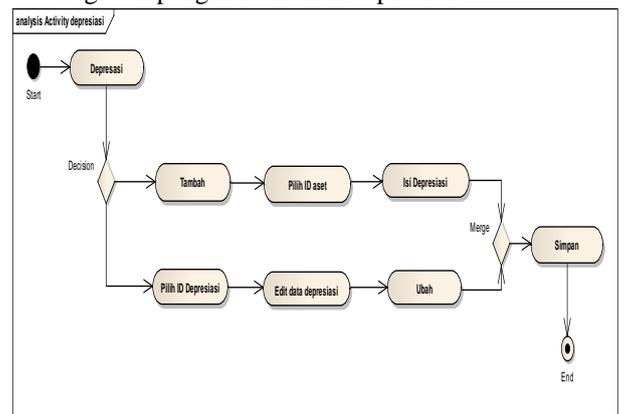
6. **Activity Diagram User mengelola stock count**
Activity diagram user ini menggambarkan kegiatan pengelolaan akun stok yang tersedia.



(Sumber: Rossa, Salahuddin)

Gambar 7
Activity Diagram User Mengelola Data Stock Count

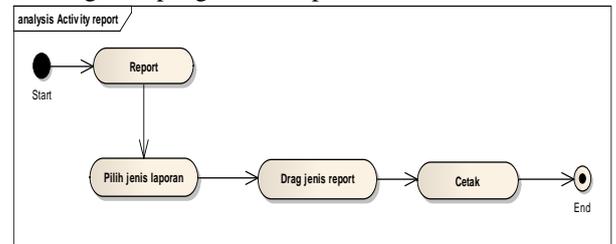
7. **Activity Diagram User mengelola depresiasi**
Activity diagram user ini menggambarkan kegiatan pengelolaan akun depresiasi.



(Sumber: Rossa, Salahuddin)

Gambar 8.
Activity Diagram User mengelola depresiasi

8. **Activity Diagram User mengelola report**
Activity diagram user ini menggambarkan kegiatan pengelolaan laporan.

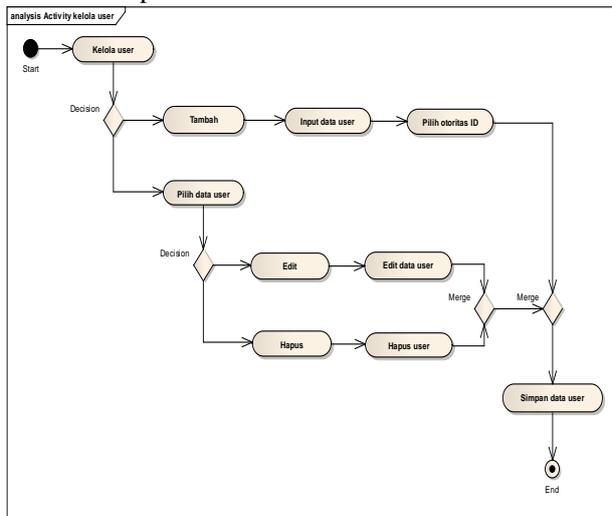


(Sumber: Rossa, Salahuddin)

Gambar 9.
Activity Diagram User mengelola report

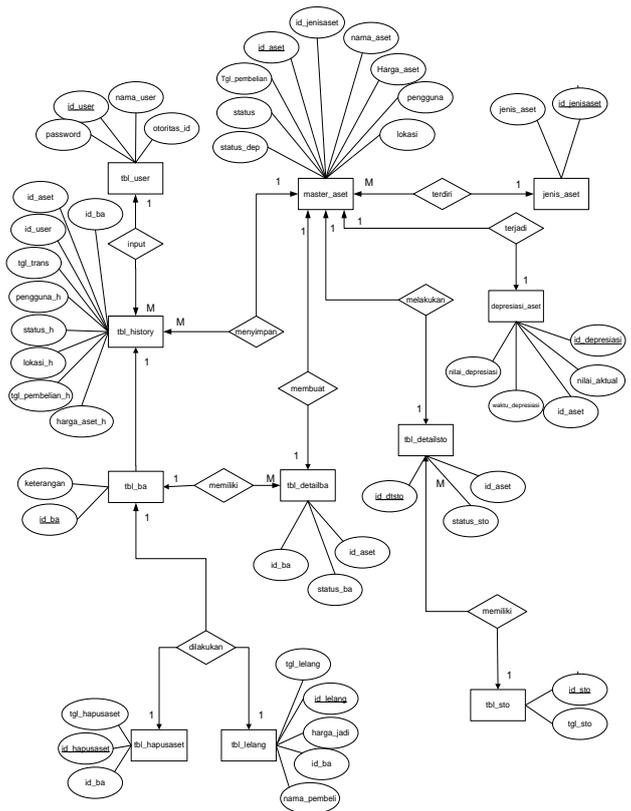
9. **Activity Diagram admin mengelola user**

Activity diagram user ini menggambarkan kegiatan pengelolaan data user yang dilakukan oleh pihak administrator.



(Sumber: Rossa, Salahuddin)
Gambar 10.

Activity Diagram Admin mengelola data user



Gambar 11
Entity Relationship Diagram Fixed Aset

C. Database

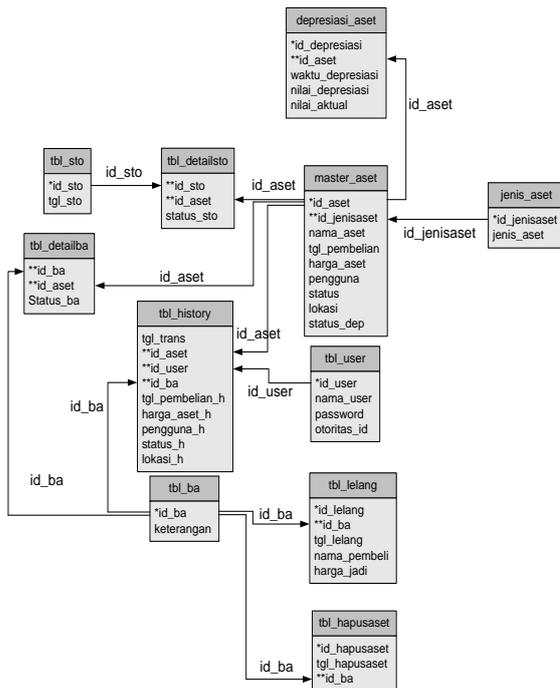
Menggambarakan hubungan antar tabel yang dibuat beserta relasi antar tabel. Dalam penggambarannya menggunakan *Entity Relationship Diagram*, *Logical Record Structure*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.

1. Entity Relationship Diagram

Perancangan basis data menghasilkan pemetaan tabel – tabel yang digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

2. Logical Record Structure

Representasi dari struktur tabel database pengelolaan database fixed aset ini digambarkan dengan Logical Record Structure yang terdiri dari entitas depresiasi aset, entitas sto, entitas detail sto, entitas master aset, entitas jenis aset, entitas berita acara, entitas detail berita acara, entitas user, entitas history, entitas lelang. Pada database fixed aset ini terdapat entitas history yang berfungsi sebagai file sejarah dari semua aktivitas pengelolaan data fixed aset, ketika terjadi pelelangan aset, penghapusan aset maka data-data tersebut akan tersimpan didalam entitas history. Jika data-data tersebut dibutuhkan dalam jangka waktu yang lama dapat dibuka kembali pada entitas history.

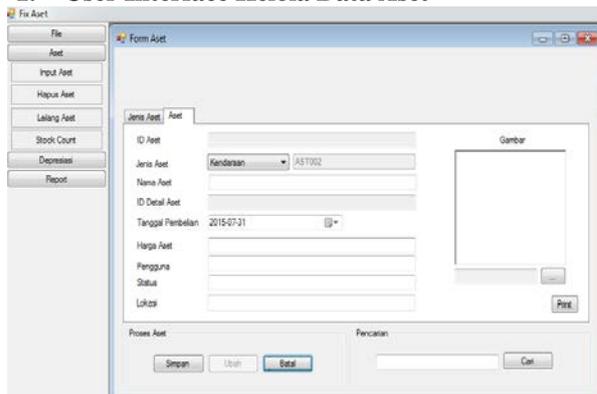


Gambar 12.
Logical Record Structure Fixed Asset

D. User Interface

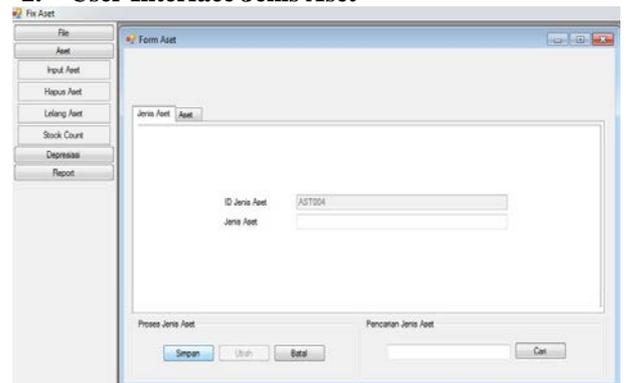
Implementasi sistem informasi pengelolaan fixed aset ini digunakan untuk komunikasi antara pengguna sistem dengan sistem informasi pengelolaan fixed aset. Dalam sistem informasi pengelolaan fixed aset ini terdapat beberapa user interface, diantaranya:

1. User Interface Kelola Data Aset



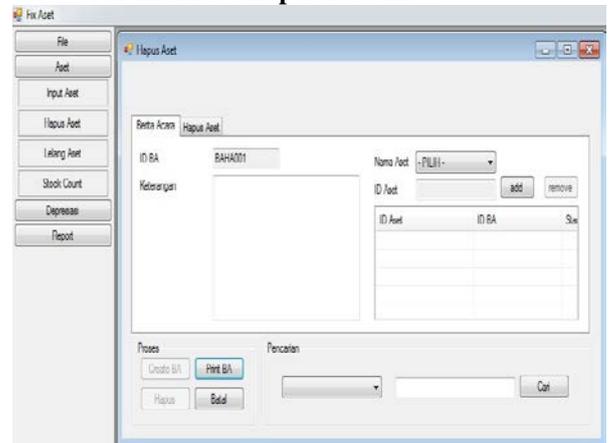
Gambar 13.
Tampilan Form Aset

2. User Interface Jenis Aset



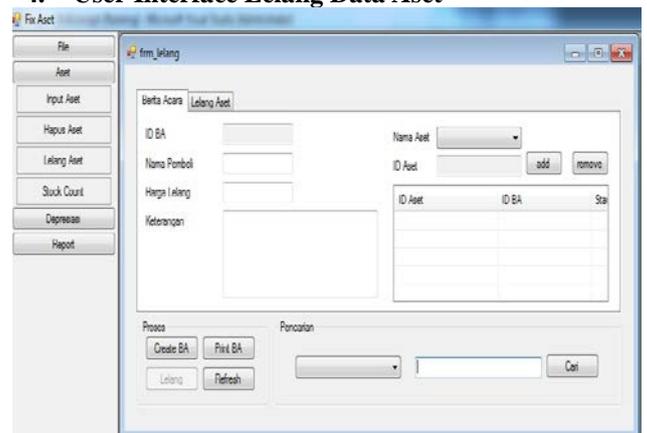
Gambar 14.
Tampilan Form Jenis Aset

3. User Interface Hapus Data Aset



Gambar 15.
Tampilan Form Hapus Aset

4. User Interface Lelang Data Aset



Gambar 16.
Tampilan Form Lelang Aset

5. User Interface Stock Count

Gambar 17.
Tampilan Form Stock Count

6. User Interface Kelola Depresiasi

Gambar 18.
Tampilan Form Depresiasi

7. User Interface Report

id_aset	id_pemaset	jenis_aset	nama_aset	tgl_pemb...	harga_aset	pergerakan	status	lokasi
AST001130001	AST001	IT	Laptop Dell V...	8/13/2015	5500000	Dimas	Input	HOGA
AST001130002	AST001	IT	PC all in one...	8/13/2015	6000000	Devry	Input	HOKR

Gambar 19.
Tampilan Form Report

2. Kesimpulan

1. Melihat sistem yang berjalan masih menggunakan manual, mulai dari pencatatan, dokumen keluaran hingga

pembuatan *report*. Maka dari itu perlu dibuatkan sistem usulan yang terkomputerisasi agar segala bentuk proses yang berjalan dapat dideteksi pada histori pengolahan aset yang bertujuan agar mempercepat, mengurangi kesalahan dan memudahkan bagian aset dalam mengelola pergerakan aset.

2. Memudahkan dalam pengambilan keputusan bagian aset dalam pekerjaannya, sehingga mengefisienkan waktu.
3. Mempermudah dalam pencarian data aset.
4. Meminimalisasi penggelapan aset karena data masih diinput secara manual.
5. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya dirancang aplikasi inventory berbasis dekstop yang dapat terintegrasi dengan bagian-bagian terkait di PT. Ark Logistick dan Transport.
6. *Report* aset yang akan diberikan kepada pimpinan lebih akurat.

REFERENSI

- Aditama, Roki 2013, Sistem Informasi Akademik Kampus Berbasis Web dengan PHP, Yogyakarta: Lokomedia.
- Fathansyah. 2007. Buku Teks Komputer Basis Data. Bandung: Informatika.
- Kadir, Abdul. 2009. Membuat Aplikasi Web dengan PHP dan Database MySQL. Yogyakarta: Andi Offset.
- Martani, Dwi, dkk. 2012. Akuntansi Keuangan Menengah Berbasis PSAK. Jilid 1. Salemba Empat Jakarta.
- Mulyanto, Agus. 2009. Sistem Informasi Konsep & Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mustakini, Jogiyanto Hartono. 2009. Sistem Informasi Teknologi. Yogyakarta: Andi offset.
- Rangkuti, Freddy. 2007. Manajemen Persediaan. Rajawali Pers. Jakarta
- Rosa, A.S, & Salahuddin, M. 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung: Modula.
- Yakub. 2012. Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.