

**TUGAS AKHIR**  
**APLIKASI PERMOHONAN PENGHAPUSAN ASET**  
**PADA BARANG MILIK NEGARA (BMN) UNIVERSITAS SRIWIJAYA**  
**BERBASIS WEB**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**JENJANG DIPLOMA III**



Oleh :

**Augustiyana**

**NIM : 09010581620008**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**PROGRAM DIPLOMA KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2019**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**APLIKASI PERMOHONAN PENGHAPUSAN ASET  
PADA BARANG MILIK NEGARA (BMN) UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
BERBASIS WEB**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi  
Manajemen Informatika jenjang DIII

Oleh :

**AUGUSTIYANA**

**09010581620008**

Palembang, Juli 2019

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**



**Yoppy Sazaki, S.Si, M.T**  
NIP. 197406062012101201

**Kanda Januar Miraswan, S.Kom., M.T**  
NIP. 199001092019031012

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi  
Manajemen Informatika,**



**Apriansyah Putra, M. Kom**  
NIP. 197704082009121001

**ABSTRAK**

**APLIKASI PERMOHONAN PENGHAPUSAN ASET  
PADA BARANG MILIK NEGARA (BMN) UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**BERBASIS WEB**

**Oleh**

**AUGUSTIYANA**

**09010581620008**

Barang Milik Negara (BMN) Universitas Sriwijaya masih menerapkan proses pengiriman surat permohonan penghapusan aset dengan cara mengantarkannya langsung ke kantor BMN, untuk memudahkan proses pengiriman surat dilakukan penelitian bertujuan untuk membantu proses pengiriman surat permohonan penghapusan aset dan meminimalisir waktu pengiriman surat. Pada proses pengumpulan data bertujuan untuk memecahkan masalah penyusun menggunakan metode pengumpulan data yang diperoleh melalui studi lapangan yaitu dengan cara observasi dan dokumentasi dan untuk merancang aplikasi perangkat lunak menggunakan metode pengembangan waterfall, dalam menyelesaikan permasalahan diatas, maka dibangunlah sebuah aplikasi permohonan penghapusan aset pada Barang Milik Negara (BMN) Universitas Sriwijaya berbasis web. Dengan demikian aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah proses pengiriman surat permohonan penghapusan aset.

Kata Kunci : Aplikasi, Penghapusan, Aset

Pembimbing I :

Pembimbing II :



**Yopy Sazaki, S.Si, M.T**  
NIP. 197406062012101201



**Kanda Januar Miraswan, S.Kom., MT**  
NIP. 199001092019031012

Mengetahui,  
Koordinator

Program Studi Manajemen Informatika




**Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.**  
NIP. 197704082009121001

**ABSTRACT**  
**ASSET REMOVAL APPLICATION**  
**ON THE STATE-OWNED GOODS (BMN) OF SRIWIJAYA UNIVERSITY WEB**  
**BASED**  
**By**  
**Augustiyana**  
**09010581620008**


*State Property (BMN) Sriwijaya University is still implementing the process of sending an application for asset removal by sending it directly to the BMN office, to facilitate the process of sending a letter of request carried out aiming to assist the process of sending a letter of request for asset removal and minimizing the time for sending a letter. In the process of data collection aims to solve the problem of compilers using the method of data collection obtained through field studies that is by observation and documentation and to design software applications using the waterfall development method, in solving the above problems, then an application for the removal of assets is requested for assets owned Negara (BMN) Sriwijaya University web-based. Thus this application is expected to simplify the process of sending a letter of request for the removal of assets.*

*Keywords: Application, Deletion, Assets*

Pembimbing I :

  
**Yoppy Sazaki, S.Si, M.T**  
**NIP. 197406062012101201**

Pembimbing II :

  
**Kanda Januar Miraswan, S.Kom., MT**  
**NIP. 199001092019031012**

Mengetahui,  
Koordinator  
Program Studi Manajemen Informatika

  
  
**Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP. 197704082009121001**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### Motto :

- ❖ Sebaik-baik manusia adalah manusia yang bermanfaat untuk manusia lain..
- ❖ Jika salah perbaik, jika gagal coba lagi, tapi jika kamu menyerah semua akan sia-sia.

### Kupersembahkan Kepada :

- *Mimi dan Bapak*
- *Aak adi*
- *Saudara dan keluarga besarr*
- *Sahabat seperjuangan*
- *Rekan-rekan MI 201*
- *BEM KM Fasilkom*
- *Almamater Unsri*

## HALAMAN PERNYATAAN

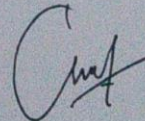
Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Augustiyana  
NIM : 09010581620008  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Permohonan Penghapusan Aset Pada Barang  
Milik Negara (BMN) Universitas Sriwijaya Berbasis Web  
Hasil Pengecekan Software *iThenticate/Turmitin* : 16%

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan atau plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.

Palembang, Agustus 2019



Augustiyana  
NIM.09010581620008

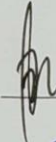
## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

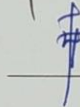
Hari : Sabtu  
Tanggal : 27 Juli 2019

Tim penguji :


1. Ketua Sidang : M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom.



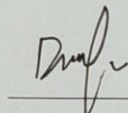
2. Pembimbing I : Yopy Sazaki, S.Si., M.T.



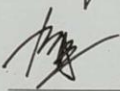
3. Pembimbing II : Kanda Januar Miraswan, S.Kom., M.T.



4. Penguji I : Dedi Kurniawan, M.Sc.



5. Penguji II : Purwita Sari, S.Si., M.Kom.



Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197704082009121001

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat, dan hidayahnya yang telah diberikan kepada penyusun sehingga penyusun bisa menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu, yang diberi Judul “Aplikasi Permohonan Penghapusan Aset Pada Barang Milik Negara (BMN) Universitas Sriwijaya Berbasis Web” dengan baik.

Tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini yaitu untuk memenuhi syarat kelulusan mahasiswa Universitas Sriwijaya khususnya Fakultas Ilmu Komputer pendidikan Diploma Tiga(D3) Program Studi Manajemen Informatika. Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini tidak luput dari dukungan, doa, usaha maupun semangat yang telah diberikan dari beberapa pihak kepada penyusun. Oleh karena itu penyusun dalam keadaan saat ini ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran serta kesempatan penyusun sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik .
2. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Apriansyah,S.Kom,M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Yoppy Sazaki, S.Si, M.T selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan ilmunya serta memberikan bimbingan dan pengarahan yang baik kepada penyusun.



6. Bapak Kanda Januar Miraswan,S.Kom., M.T selaku pembimbing II yang telah memberikan semangat serta arahan yang baik sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
7. Bapak dan ibu dosen beserta staf dan karyawan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan pengetahuan serta bimbingan yang sangat bermanfaat kepada penyusun.
8. Kedua Orang tua, saudara-saudaraku, dan keluarga besar Alm. M. Rasyid yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Saudara kandungku atau kakak kandung yaitu : Noviyadi Djuherman, yang selalu memberi semangat, motivasi, serta perjuangannya selama ini untuk adik satu-satunya dari saya duduk di bangku SMK sampai saya bisa kuliah seperti sekarang ini.
10. Rekan-Rekan yang telah menemani penyusun dan selalu memberikan semangat kepada penyusun sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yaitu: Ryan Duta, Nabilla Hastifatya, Katherina Birgitha, Meirizky Al Arief, Engga Kurnia Putri.
11. Sahabat-sahabatku sesama LO yaitu : Maman, Sausan, Otto, Totok, Agif, Nabilla, Messy, Dina, Fira, Anisa, Aldo, Robi yang telah memberikan semangat dan dukungannya.
12. Teman-teman program studi Manajemen Informatika angkatan 2016 yang telah membantu memberikan informasi dan pengetahuan yang berguna.
13. Semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu per satu dalam melakukan penyelesaian Tugas Akhir ini.

Akhir kata semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak baik penyusun maupun pembaca. Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini penyusun mengharapkan adanya saran dan kritik yang dapat membangun dalam penulisan laporan tugas akhir yang lebih baik lagi .

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Akhirnya, hanya kepada Allah Swt penulis serahkan segalanya mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi kita semua.

Palembang, Juli 2019

Penyusun,

Augustiyana

NIM. 09010581620008

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I.....	I-1
PENDAHULUAN .....	I-1
1.1    Latar Belakang .....	I-1
1.2    Tujuan dan Manfaat.....	I-2
1.2.1    Tujuan .....	I-2
1.2.2    Manfaat .....	I-3
1.3    Batasan Masalah .....	I-3
1.4    Metodologi Penelitian .....	I-3
1.4.1    Metode Pengumpulan Data .....	I-3
1.4.1.1    Jenis Data .....	I-3
1.4.1.2    Sumber Data.....	I-4
1.4.2    Teknik Pengumpulan Data .....	I-4
1.4.2.1    Studi Lapangan.....	I-4
1.4.2.2    Studi Pustaka/Literatur.....	I-5
1.4.3    Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	I-5
1.4.3.1    Menentukan <i>software</i> dan <i>hardware</i> .....	I-5
1.4.3.2    Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	I-6
1.4.4    Desain.....	I-6
1.4.5    Pengkodeaan ( <i>Coding</i> ) .....	I-7
1.4.6    Pengujian .....	I-7
1.4.7    Pemeliharaan .....	I-7
BAB II.....	<b>II-Error! Bookmark not defined.</b>
LANDASAN TEORI.....	<b>II-Error! Bookmark not defined.</b>

2.1	Penghapusan Aset .....	II-Error! Bookmark not defined.
2.1.1.	Aset Tetap.....	II-Error! Bookmark not defined.
2.1.2.	Siklus Aset.....	II-Error! Bookmark not defined.
2.1.3.	Siklus Manajemen Aset.....	II-Error! Bookmark not defined.
2.2	Teori Umum.....	II-Error! Bookmark not defined.
2.4.1	Pengertian Sistem .....	II-Error! Bookmark not defined.
2.4.1.1	Pengertian Sistem Secara Umum.	II-Error! Bookmark not defined.
2.4.1.2	Pengertian Sistem Menurut Ahli..	II-Error! Bookmark not defined.
2.4.2	Pengertian Informasi .....	II-Error! Bookmark not defined.
2.4.3	Pengertian Aplikasi .....	II-Error! Bookmark not defined.
2.4.4	Pengertian Aset.....	II-Error! Bookmark not defined.
2.3	Teori Khusus .....	II-Error! Bookmark not defined.
2.5.1	Metode Pengembangan Sistem .....	II-Error! Bookmark not defined.
2.5.2	Pengertian <i>Data Flow Diagram (DFD)</i> .....	II-Error! Bookmark not defined.
2.5.3	Pengertian <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	II-Error! Bookmark not defined.
2.5.4	Pengertian Kamus Data ( <i>Data Dictionary</i> ) .....	II-Error! Bookmark not defined.
2.4	Teori Program .....	II-Error! Bookmark not defined.
2.6.1	Pengertian <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i> .....	II-Error! Bookmark not defined.
2.6.2	Pengertian <i>My Structure Query Language (MySQL)</i> .....	II-Error! Bookmark not defined.
2.6.3	Pengertian <i>X, Apache, MySQL, PHP, dan Perl (XAMPP)</i> .....	II-Error! Bookmark not defined.
2.6.4	Pengertian <i>Subline Text</i> .....	II-Error! Bookmark not defined.
2.6.5	Pengertian <i>PHPMYAdmin</i> .....	II-Error! Bookmark not defined.
BAB III	.....	III-Error! Bookmark not defined.
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	.....	III-Error! Bookmark not defined.
3.1.	Analisis Sistem Berjalan .....	III-Error! Bookmark not defined.
3.1.1.	Kelemahan Sistem Yang Ada.....	III-Error! Bookmark not defined.
3.2.	Analisis Sistem Yang Diusulkan.....	III-Error! Bookmark not defined.

3.2.1. Kelebihan Sistem Yang Diusulkan....	III-Error! Bookmark not defined.
3.3. Rancangan Sistem .....	III-Error! Bookmark not defined.
3.3.1. Diagram Konteks.....	III-Error! Bookmark not defined.
3.3.2. Diagram Level 1 .....	III-Error! Bookmark not defined.
3.3.3. Diagram Level 2.....	III-Error! Bookmark not defined.
3.4. Proses Bisnis .....	III-Error! Bookmark not defined.
3.5. Kamus Data.....	III-Error! Bookmark not defined.
3.6. Rancangan Tabel.....	III-Error! Bookmark not defined.
3.7. Rancangan Halaman Utama.....	III-Error! Bookmark not defined.
3.7.1. Rancangan Halaman Login .....	III-Error! Bookmark not defined.
3.7.2. Rancangan Halaman <i>Home</i> Admin .	III-Error! Bookmark not defined.
3.7.3. Rancangan Halaman <i>Home</i> User .....	III-Error! Bookmark not defined.
BAB IV .....	IV-Error! Bookmark not defined.
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.1. Hasil.....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2. Pembahasan .....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2.1. Halaman Login .....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2.2. Halaman User .....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2.2.1. Halaman Form Permohonan .....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2.2.2. Halaman Detail Data Permohonan.....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2.2.3. Halaman Input Data Permohonan .....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2.2.4. Halaman Upload Data Permohonan.....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2.3. Halaman Admin .....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2.3.1. Halaman Dashboard Admin.....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2.3.2. Halaman SK Panitia .....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2.3.3. Halaman Berita Acara .....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2.3.4. Halaman Form KPKNL .....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2.3.5. Halaman SK Rektor .....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2.3.6. Halaman Pimpinan Fakultas .....	IV-Error! Bookmark not defined.
4.2.3.7. Halaman Pimpinan Unsri .....	IV-Error! Bookmark not defined.

BAB V.....	<b>V-Error! Bookmark not defined.</b>
KESIMPULAN DAN SARAN.....	<b>V-Error! Bookmark not defined.</b>
5.1. Kesimpulan .....	<b>V-Error! Bookmark not defined.</b>
5.2. Saran.....	<b>V-Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	xvi

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3. 1 Flowchart Analisis Sistem Berjalan ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 2 Diagram Konteks..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 3 Diagram Level 1 ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 4 Diagram Level 2 Proses Login.... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 5 Diagram Level 2 Proses SK Panitia ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 6 Diagram Level 2 Proses Berita Acara ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 7 Diagram Level 2 Proses Kendaraan Dinas. **III-Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 8 Diagram Level 2 Proses Form KPKNL ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 9 Diagram Level 2 Proses Upload SK Rektor.....**III-Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 10 Diagram Level 2 Proses Pimpinan Fakultas.....**III-Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 11 Diagram Level 2 Proses Pimpinan Unsri . **III-Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 12 Diagram Level 2 Proses Form Permohonan ...**III-Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 13 Diagram Level 1 Proses Penghapusan Kendaraan ..... **III-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 14 Entity Relation Diagram (ERD) **III-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 15 Rancangan Halaman Login ..... **III-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 16 Rancangan Halaman Admin..... **III-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 17 Rancangan Halaman User ..... **III-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1 Halaman Login..... **IV-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2 Halaman User..... **IV-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 Halaman Form Permohonan ..... **IV-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4 Halaman Detail Data Permohonan.....**IV-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 5 Halaman Input Data Permohonan**IV-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 6 Halaman Upload Data Permohonan .....**IV-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 7 Halaman Dashboard Admin ..... **IV-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 8 Halaman SK Panitia ..... **IV-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 9 Halaman Berita Acara ..... **IV-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 10 Halaman Form KPKNL ..... **IV-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 11 Halaman SK Rektor ..... **IV-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 12 Halaman Pimpinan Fakultas ..... **IV-Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 13 Halaman Pimpinan Unsri ..... **IV-Error! Bookmark not defined.**



## DAFTAR TABEL

- Tabel 2. 1 Simbol Data Flow Diagram (DFD)...**II-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 2. 2 Simbol Entity Relationship Diagram (ERD) .. **II-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 2. 3 Simbol Kamus Data (Data Dictionary)..... **II-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 1 User ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 2 Form Permohonan..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 3 Penghapusan Kendaraan ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 4 Form Upload ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 5 SK Panitia ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 6 SKP ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 7 Berita Acara ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 8 Kendaraan Dinas ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 9 BA ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 10 Form KPKNL..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 11 KPKNL ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 12 Fakultas ..... **III-Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 13 Pimpinan Fakultas..... **III-Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 14 SK Rektor..... **III-Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 15 Pimpinan Unsri ..... **III-Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 16 Panitia Lelang ..... **III-Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR LAMPIRAN

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dan canggih, serta semakin majunya zaman di era milenial maka penggunaan komputer dan perangkat sejenisnya semakin meningkat dan perannya sangat penting dalam membantu pekerjaan manusia. Kemajuan dalam bidang komputerisasi sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia sehingga menimbulkan dampak positif bagi perkembangan ilmu teknologi dan informasi di lingkungan masyarakat. Kemajuan teknologi dan informasi juga dirasakan dalam bidang usaha, banyak lembaga yang menggunakan jasa teknologi dan informasi sebagai alat untuk membantu segala kegiatan yang sedang berjalan di lembaga tersebut.

Barang Milik Negara adalah semua barang yang dibeli atau diperoleh atas beban Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) atau berasal dari perolehan lainnya yang sah. Dalam hal ini terbebas pada barang yang bersifat terwujud (*tangible*) yang meliputi barang persediaan dan asset tetap (*fixed assets*). Barang Milik Negara (BMN) memerlukan pengelolaan dan penatausahaan yang baik ini akan sangat berguna dalam kondisi fisik, pengamanan, pengakuan, peralihan hak, penilaian, dan praktik akuntansi yang terkait dengan barang tersebut. (Pasal 1 Ayat 10 UU No.1/2004 : Perbendaharaan Negara)

Pengelolaan Barang Milik Negara (BMN) yang meliputi perencanaan kebutuhan dan penganggaran, pengadaan, penggunaan, pemanfaatan, pengamanan dan pemeliharaan, penilaian, penghapusan, pemindah tanganan, penatausahaan, pembinaan, pengawasan dan pengendalian. (PP No.27/2014)

Barang Milik Negara (BMN) Universitas Sriwijaya selama ini masih menerapkan proses pengiriman surat permohonan penghapusan secara manual yaitu dengan cara mengirimkan surat permohonan penghapusan aset langsung ke kantor Barang Milik Negara (BMN) Universitas Sriwijaya dan belum secara *online* , serta untuk meminimalisir waktu pengiriman surat permohonan penghapusan aset.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin mengangkat masalah ini sebagai bahan penelitian dalam penyusunan Tugas Akhir dengan judul “Aplikasi Permohonan Penghapusan Aset Pada Barang Milik Negara (BMN) Universitas Sriwijaya Berbasis Web”.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi permohonan penghapusan secara online yang akan digunakan oleh Barang Milik Negara (BMN) Universitas Sriwijaya dan Barang Milik Negara (BMN) masing-masing fakultas serta unit kegiatan lainnya yang ada di ruang lingkup Universitas Sriwijaya.

### 1.2.2 Manfaat

Adapun manfaat dilakukan penelitian sebagai berikut :

1. Dapat mempersingkat waktu pengiriman berkas dari fakultas atau unit kegiatan lainnya ke admin BMN.
2. Dapat membantu meningkatkan kinerja karyawan.
3. Dapat merekap data permohonan penghapusan aset dengan mudah dan cepat.
4. Dapat memberikan informasi status permohonan penghapusan aset pada BMN Unsri.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan Laporan Tugas Akhir ini tidak menyimpang dari permasalahan pokok, maka penulis membatasi ruang lingkup dari permasalahan yang akan dibahas, yaitu:

1. File berupa *pdf*, *png* atau *jpg*.
2. Khusus hanya untuk usulan permohonan penghapusan kendaraan dinas.
3. *Software* pembangun yang digunakan dalam pembuatan aplikasi permohonan penghapusan aset adalah *Subline*, dan bahasa pemrogramannya menggunakan *PHP* dengan databasenya menggunakan *MySQL*.

### 1.4 Metodologi Penelitian

#### 1.4.1 Metode Pengumpulan Data

##### 1.4.1.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer berupa dokumentasi permohonan penghapusan aset. Adapun sumber data tersebut dijelaskan di bawah ini.

#### **1.4.1.2 Sumber Data**

Data merupakan dokumentai permohonan penghapusan aset berbentuk *file word, pdf*, atau *hard copy* yang di ambil dari kantor Barang Milik Negara (BMN) Univeritas Sriwijaya menggunakan surat izin pengambilan data.

#### **1.4.2 Teknik Pengumpulan Data**

Data informasi yang digunakan dalam penelitian ini di peroleh melalui :

##### **1.4.2.1 Studi Lapangan**

Peneliti melakukan penelitian dengan mendatangi langsung Kantor Barang Milik Negara (BMN) Universitas Sriwijaya yang menjadi tempat penelitian dalam rangka memperoleh data yang diperlukan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah :

1. Observasi, adalah suatu teknik pengumpulan data dengan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yang ada dilapangan.

2. Dokumentasi, adalah pengumpulan data yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat pada tugas akhir ini yang terdapat pada dokumentasi Instansi.

#### **1.4.2.2 Studi Pustaka/Literatur**

Data yang telah terlebih dahulu dikumpulkan dan di laporkan oleh pihak lain dari penelitian, atau dikenal dengan nama studi literatur. Dalam mencari acuan dalam menulis laporan tugas akhir, penulis mengambil beberapa buku untuk referensi dan acuan dan menjadi landasan dalam penulisan laporan tugas akhir ini.

#### **1.4.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Dalam pengembangan perangkat lunak, peneliti menggunakan model *Waterfall* (Pressman, 2002). Metode ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu

##### **1.4.3.1 Menentukan *software* dan *hardware***

1. Menentukan *software* yang akan digunakan mulai dari database sampai program yang akan dipakai untuk pembuatan program.
2. Menentukan perangkat keras (*hardware*) yang dipakai misalnya, komputer, harddisk, dan alat-alat tulis yang menunjang program. dan alat-alat tulis yang menunjang program



### 1.4.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis sistem merupakan suatu identifikasi permasalahan dan menentukan studi kelayakan.

1. Identifikasi Masalah :

Penulis mengumpulkan masalah yang terdiri dari data pegawai serta data yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun dan mempelajari masalah yang ada.

2. Studi Kelayakan :

Setelah mempelajari data-data yang telah terkumpul, maka penulis melakukan studi kelayakan dengan cara mengamati peorses pengelolaan data form dari data pegawai.

### 1.4.4 Desain

Penulis mendesain sistem untuk menentukan langkah-langkah operasi dalam proses pengadaan barang & jasa, menentukan prosedur untuk mendukung operasi-operasi sistem sebagai berikut:

1. Membuat ERD (*Entity Relationship Diagram*)
2. Membuat DFD (*Data Flow Diagram*)
3. Membuat Kamus Data (*Database*)
4. Membuat desain *input* atau desain *form*

5. Membuat desain *file* atau desain *table*
6. Membuat desain *output*

#### **1.4.5 Pengkodeaan (*Coding*)**

Dimana pada tahap ini kelanjutan dari desain yang dibuat diterjemahkan di dalam bahasa pemrograman dengan menggunakan *Personal Home Page (PHP)* dan *My Structured Query Language (MySQL)* sebagai *Data Base Management System (DBMS)* nya.

#### **1.4.6 Pengujian**

Untuk menentukan kesalahan dari aplikasi dan memastikan bahwa input yang diberikan akan menghasilkan atau memberi hasil sesuai dengan yang diharapkan.

#### **1.4.7 Pemeliharaan**

Pada tahapan ini sistem secara sistematis diperbaiki dan ditingkatkan. Hasil dari tahapan ini adalah versi baru dari perangkat lunak yang telah dibuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S., R., & Shalahudin, M. (2013). *rekayasa perangkat lunak terstruktur dan beorientasi objek*. bandung: informatika.
- Anastaia , D., & Setiawati, L. (2011). *sistem informasi akuntansi, perancangan, prosedur dan penerapan. edisi 1*. Yogyakarta: yogyakarta: Andi.
- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- H.M, J. (1999). *Analisis dan disain sistem informasi*. yogyakarta: andi.
- harip, s. (2010). *aplikasi web/asp.net + cd*. jakarta: elex media kompitindo.
- Madcoms. (2016). *sukses membangun toko online dengan php & MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Muchtar, H. (2011). *manajemen aset (privat dan publik)*. Yogyakarta: LaksBang.
- Nugroho, B. (2013). *dasar pemograman web PHP - mysql dengan dreamweaver*. yogyakarta: Gava Media.
- Ph,D., R. P. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Yogyakarta.
- Romney, M. B., & Paul, J. S. (2015). *Accounting Informaton Systems, 13th ed*. England: Pearson Education Limited.
- sukamto, R., & Shalahudin, M. (2014). *rekayasa perangkat lunak terstruktur dan beorientasi objek*. bandung: informatika bandung.
- Supono, & Putratama, V. (2016). *pemrogaman web dengan menggunakan PHP dan framework codeigniter*. yogyakarta: deepublish.
- wicaksono, y. (2008). *membangun bisnis online dengan mambo++ C*. Jakarta: PR. Elex Media Komputindo.