

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aset merupakan sumber daya dengan nilai ekonomi yang dimiliki atau dikendalikan oleh individu, perusahaan, atau negara dengan harapan akan memberikan manfaat di masa depan. Aset dilaporkan di neraca perusahaan dan dibeli atau dibuat untuk meningkatkan nilai perusahaan atau menguntungkan operasi perusahaan. Aset dapat dianggap sebagai sesuatu yang dapat menghasilkan arus kas, mengurangi pengeluaran, atau meningkatkan penjualan, terlepas dari apakah itu peralatan produksi atau paten. Adapun jenis aset yaitu aset lancar, aset tetap, aset keuangan, aset tak terwujud.

Salah satu jenis aset yang sering didengar sebuah perusahaan yaitu aset tetap. Aset tetap adalah aset berwujud jangka panjang yang digunakan dalam operasi bisnis. Jenis aset ini memberikan keuntungan finansial jangka panjang, memiliki masa manfaat lebih dari satu tahun, dan diklasifikasikan sebagai *property, plant, and equipment (PP&E)*. Aset jenis ini sangat penting bagi perusahaan mana pun, karena sangat mempengaruhi kelangsungan kegiatan di tengah kompetisi bersama pesaing. Di samping itu, pengelolaan yang baik juga akan mempengaruhi pandangan dan keputusan investor dalam tanam modal. investor akan melakukan evaluasi seberapa efektif penggunaan aset perusahaan sehingga bisa mendapatkan keberhasilan yang maksimal dari segala bentuk kerjasama yang dilakukan. Tetapi tidak sedikit juga perusahaan yang aset tetapnya belum terkelola dengan baik

Salah satu perusahaan yang aset nya belum terkelola dengan baik yaitu Gameqoo Cloud Gaming by PT. Telkom Indonesia. Gameqoo Cloud Gaming by PT. Telkom Indonesia saat ini belum mempunyai sistem informasi yang dapat mengelola aset nya. Masalah yang akan terjadi jika perusahaan tidak memiliki sistem yang dapat memberikan informasi aset nya dapat menyebabkan data aset yang ada di perusahaan tidak terkelola dengan baik. Sehingga pengelola aset sulit untuk melakukan permintaan penyediaan aset, perbaikan aset, dan pembuatan laporan aset.

Untuk meminimalisir permasalahan tersebut maka diperlukan sistem informasi secara digital agar memberikan kemudahan kepada pengguna dalam permintaan penyediaan aset, perbaikan aset dan pembuatan laporan aset di perusahaan. Sistem

informasi manajemen aset juga merupakan sistem yang dapat menjalankan proses bisnis manajemen aset menjadi rapi dan terstruktur.

Sesuai dengan uraian di atas, perlunya aplikasi pengelolaan barang di perusahaan Gameqoo Cloud Gaming by PT. Telkom Indonesia yang membutuhkan sarana informasi berbentuk aplikasi berbasis web. Untuk penelitian ini, peneliti mengambil judul tentang “Rancang Bangun aplikasi pengelolaan barang perusahaan Gameqoo Cloud Gaming by PT. Telkom Indonesia”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disebutkan sebelumnya yang menjadi pokok pembahasan dalam tugas akhir ini, yaitu :

- Bagaimana melakukan pengelolaan terhadap semua barang yang dimiliki oleh Gameqoo Cloud Gaming by PT. Telkom Indonesia?
- Bagaimana membangun aplikasi sistem manajemen barang agar dapat digunakan dan seluruh data barang dapat terkontrol oleh *user*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan dari penulisan tugas akhir ini yaitu untuk membantu Gameqoo Cloud Gaming by PT. Telkom Indonesia dalam melakukan pengelolaan barang perusahaan sehingga dapat melakukan pengontrolan terhadap aset perusahaan yang nilainya tidak sedikit. Sedangkan tujuan lainnya mencakup beberapa hal berikut :

- Untuk menghasilkan sistem manajemen aset yang dapat digunakan Gameqoo Cloud Gaming by PT. Telkom Indonesia untuk pengontrolan terhadap barang-barang perusahaan.
- Untuk menghasilkan sistem informasi manajemen aset yang berorientasi objek dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem informasi ini, agar tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai maka pembahasan dibatasi pada hal-hal berikut :

- Program Aplikasi yang dibuat hanya berfokus pada penambahan permintaan data aset, penambahan permintaan *service* dan manajemen menu pada masing-masing *user*.

- Database yang di gunakan adalah MySQL.
- Menggunakan Bahasa pemrograman PHP 7, HTML *Framework* CSS yang digunakan adalah bootstrap dan *Framework* Laravel 7.
- Demo sistem yang ditampilkan masih menggunakan local.
- Pembuatan Aplikasi ini hanya diterapkan pada Gameqoo Cloud Gaming by PT. Telkom Indonesia.

1.5 State Of The Art

Jurnal	Nama Penulis Dan Tahun Terbit	Ringkasan	Perbedaan
Rancangan Bangun Sistem Informasi Pendayagunaan aset Dinas Perkebunan Provinsi Riau	Penulis: Surya Andika, Siti Ramadhani Tahun: (2021) Vol. 3, No:2	Pada penelitian ini sistem Informasi Pendayagunaan Aset yang di harapkan dapat membantu kinerja pegawai Dinas Perkebunan Provinsi Riau. Metodologi yang digunakan dalam pembuatan sistem adalah metode Agile dengan aktifitas yang berpusat pada pengembangan model menggunakan <i>Unified Model Language</i> (UML). Berdasarkan hasil pengujian blackbox dan <i>User Acceptance Test</i> (UAT) didapatkan bahwa Sistem Informasi yang telah dirancang	Metode yang digunakan dalam membuat sistem adalah metode agile

		<p>dapat memudahkan pekerjaan pegawai, dan administrator bidang perlengkapan/aset dalam melakukan pengajuan aset, konfirmasi pengajuan, cetak laporan aset dan pengelolaan data aset.</p>	
<p>Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset Berbasis Web Di Dinas Kominfo dan statistic Kota Bontang</p>	<p>Penulis: Riski Novitasari Tahun: (2018)</p>	<p>Pada penelitian ini meningkatkan kinerja Dinas Kominfo dan Statistik Kota Bontang, khususnya Bagian Umum dan Kepegawaian yang bertanggung jawab pada pengolahan data aset tetap. Peneliti memberikan sebuah solusi untuk mengatasi persoalan-persoalan tersebut berupa perancangan</p>	<p>Program yang digunakan adalah PHP <i>native</i>. Metode pengembangannya menggunakan metode <i>waterfall</i></p>

		sebuah Sistem Informasi Manajemen Aset Berbasis Web.	
Rancang Bangun Sistem Informasi Surat Menyurat Di Kementerian Agama Kabupaten Kampar	Penulis: S. Ramadhani Tahun: (2020)	Pada penelitian ini Berkenaan dengan masalah tersebut maka perlunya pengembangan sistem informasi kepegawaian dan administrasi surat perintah perjalanan dinas agar dapat membantu proses kerja yang efektif dan efisien. Sistem informasi yang dibangun diharapkan dapat mempermudah pegawai dalam mengurus surat perjalanan dinas dan pengelolaan perjalanan dinas sesuai dengan tujuan pemerintah yang terus meningkatkan kinerjanya dengan terus melakukan pembaruan dan penerapan teknologi informasi	Metode pengembangan sistem nya menggunakan metode <i>waterfall</i> . Analisa nya menggunakan Flowchart,DFD,ERD.
Rancang Bangun Sistem Informasi	Penulis: Fajar Desta Putra Tahun: (2020)	Pada penelitian ini solusi untuk mengatasi permasalahan	Metode pengembangan

<p>Manajemen Aset Pada Universitas Pamulang</p>		<p>yang ada, membutuhkan sebuah sistem informasi manajemen aset yang dapat menjalankan pengelolaan aset menjadi lebih efisien dan terstruktur, serta memudahkan dalam pendataan jumlah aset, pendataan aset berdasarkan kondisinya, pengelompokan aset berdasarkan jenisnya dan mempermudah dalam melakukan penelusuran data-data aset.</p>	<p>sistem nya menggunakan metode <i>waterfall</i>. Analisa nya menggunakan ERD</p>
<p>Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset IT Pada PT. Batam Aero Technic Lion Air Berbasis Web</p>	<p>Penulis: Achsanul Maulana, Gandhi Sutjahjo. Tahun: (2021) Vol:11, No:1</p>	<p>Pada penelitian ini Hanggar BAT berhasil menyelesaikan audit manajemen keselamatan dan keamanan oleh otoritas penerbangan sipil Amerika Serikat, FAA (<i>Federal Aviation Administration</i>) yang membuat sedikit perubahan</p>	<p>Program yang digunakan adalah PHP <i>native</i>.</p>

		<p>struktur organisasi khususnya pada aset IT yang harus dinaungi hanggar BAT sendiri. Di Hanggar BAT ada 300 komputer dan laptop yang di beli sendiri oleh hanggar BAT dan sejumlah printer, mesin foto <i>copy</i>, UPS (<i>Uninterruptible Power Supply</i>) dan lain-lain. dari semua data aset tersebut di kelola pada sebuah <i>file</i> excel sehingga beresiko kehilangan data dan kesulitan mencari data apabila komputer yang dipakai mengalami gangguan. Seiring berjalannya</p>	
--	--	---	--

		<p>waktu, perangkat keras akan mengalami kerusakan yang tidak bisa diperbaiki dan aset tersebut akan di dispose serta perangkat lunak juga akan mengalami <i>expired</i>. Kemudian aset tersebut akan dilakukan pengajuan pergantian aset dan di <i>approve</i> oleh manajer disertai dokumen pendukung seperti <i>invoice</i> pembelian. Kendala yang dihadapi adalah kesulitan dalam mencari dokumen pendukung tersebut sehingga tidak bisa dilakukan</p>	
--	--	---	--

		pergantian	
--	--	------------	--

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan Gambaran secara umum mengenai permasalahan dan pemecahannya. Penyusunan ini diuraikan dalam beberapa pokok permasalahan yang terbagi dalam beberapa bab. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan penjelasan tentang konsep dasar dan sistematika penulisan tugas akhir ini, meliputi : latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berkaitan dengan topik tugas akhir ini, meliputi : hasil tugas akhir sebelumnya, penjelasan tentang suatu hal, serta pendapat para ahli.

BAB 3 : ANALISIS DAN PEMODELAN

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang akan dibuat, meliputi : Use case diagram, Class diagram, Sequence diagram, dan activity diagram

BAB 4 : PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi persiapan dan pemaparan hasil pengujian dan implementasi, meliputi : identifikasi point yang akan diuji, persiapan pengujian, pembuatan angket UAT, proses pengujian, penyajian data hasil pengujian, dan analisis data hasil pengujian.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh pada tugas akhir ini serta saran untuk pengembangan berikutnya.

Lampiran