

# **ASSET MANAGEMENT SYSTEM**

## **LAPORAN**



**DISUSUN OLEH:**

**KELOMPOK 8**

Levina Grace Evangeline (535220109)

Jovanka C. T. M. Wenas (535220115)

Briliona (535220124)

Sarah Barbara (535220132)

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
JAKARTA**

**2024**

## **DAFTAR ISI**

COVER.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I LATAR BELAKANG .....	1
BAB II METHODOLOGY.....	2
2.1. Metodologi.....	2
2.2. Timeline Project.....	5
BAB III PROGRESS PROJECTS .....	7
3.1. Hasil Akhir Projek.....	7
3.2. Pembagian Kerja Kelompok.....	13
BAB IV KESIMPULAN .....	14
DAFTAR PUSTAKA.....	15

# BAB I

## LATAR BELAKANG

Prinsip dari *Asset Management System* sebenarnya sudah ada sejak peradaban kuno dan digunakan untuk melacak barang-barang berharga atau aset yang berupa properti seperti bangunan, tanah, ataupun mesin pada zaman itu. Dengan adanya perkembangan teknologi, cara penyimpanan aset pun ikut berkembang. Mulai dari bentuk catatan yang melibatkan evolusi sistem penulisan di tanah liat dengan tulisan paku hingga sampai pada penggunaan alfabet Romawi. Sejak Revolusi Industri, terjadi perkembangan hebat dalam Teknik serta alat manajemen aset sampai pada akhir abad ke-20 yaitu pertengahan decade 90-an. Tapi pada periode ini sistem manajemen aset yang sudah menjadi formal lebih terlibat dipakai pada perusahaan-perusahaan besar. Penyebab utama perubahan manajemen sistem terjadi pada zaman tersebut dikarenakan kemunculan komputer pada sebagian kedua abad ke-20. Sistem manajemen aset pun diterapkan dengan luas pada usaha menengah maupun kecil pada awal tahun 2000-an dan hal ini disebabkan oleh peningkatan ketersediaan Internet dengan kecepatan tinggi serta layanan berbasis web yang semakin meningkat [1].

*Asset Management System* adalah sistem yang mengelola, melacak, dan menyimpan aset yang dimiliki oleh sebuah organisasi. Aset dapat berupa aset digital seperti foto profil, dokumen identitas, atau preferensi pengguna [2]. Dengan mengintegrasikan *Asset Management* ke dalam sistem, kita dapat menyimpan, mengelola, dan mengamankan aset-aset ini dengan efisien. Ini membantu memastikan bahwa data pengguna tetap terorganisir, aman, dan mudah diakses sesuai kebutuhan. Beberapa keuntungan dari implementasi sistem manajemen aset adalah fleksibilitas yang memungkinkan pengguna mengakses dari mana saja dan kapan saja, peningkatan serta pembaruan sistem secara otomatis, infrastruktur keamanan yang kuat, pemeliharaan yang lebih gampang, serta biaya yang juga relatif lebih terjangkau,

*Web Asset Management System* ini memberikan solusi yang lebih baik dalam mengelola pengguna, dengan memanfaatkan operasi CRUD. CRUD sendiri merupakan singkatan dari *Create*, *Read*, *Update*, serta *Delete*. Keempat elemen tersebut adalah perintah yang esensial pada aplikasi database dengan sifat relasional. Fungsi *Create* berguna dalam membuat entri baru, fungsi *Read* untuk membaca entri yang telah ada dalam database, fungsi *Update* untuk memberikan pembaruan pada entri data, serta fungsi *Delete* untuk menghapus entri.

CRUD berfungsi untuk membuat, membaca, memperbarui, dan menghapus data dengan efisien. Dengan demikian, pengelolaan sistem menjadi lebih terstruktur dan efektif, menjaga keamanan data serta memastikan kepatuhan terhadap peraturan privasi yang ketat. Integrasi yang tepat dari Sistem Manajemen Pengguna akan memberikan fondasi yang kuat bagi keberhasilan operasional dalam lingkungan yang dinamis dan kompleks. Beberapa alasan CRUD sangat sering dipakai adalah CRUD memiliki fungsionalitas yang merupakan fondasi bahasa pemrograman dinamis serta fungsional, mempermudah dalam pemahaman operasi pemrograman karena merupakan fungsi yang sangat mendasar sehingga dapat membantu pembelajaran fungsi yang kompleks, serta meningkatkan performa dari user interface dengan mempermudah dalam pengembangan website dengan UI yang lebih akurat serta fungsional [3].

## **BAB II**

### **METHODOLOGY**

#### **2.1 Methodology**

Methodology merupakan salah satu hal yang sangat dibutuhkan. Penggunaan methodology dalam kerangka kerja pengembangan sistem manajemen ini sangat penting karena melibatkan langkah-langkah dan praktik yang diterapkan untuk merancang, mengembangkan, dan memelihara bagian dari sistem yang bertanggung jawab atas pemrosesan data dan interaksi basis data. Salah satu methodology yang banyak dipakai sekarang adalah agile. Dalam proyek pengembangan sistem manajemen aset ini, kami memilih pendekatan **Agile Scrum** untuk mencapai keberhasilan. Agile adalah seperangkat metode dan methodology yang membantu tim untuk berpikir lebih efektif, bekerja lebih efisien, dan membuat keputusan yang lebih baik. Kunci untuk model agile adalah bahwa keseluruhan proyek dipecah menjadi serangkaian siklus pengembangan yang singkat atau yang biasa disebut iterasi atau sprint, mulai 2 sampai 4 minggu setiap siklusnya. Tujuan dari agile sendiri yaitu memberi instruksi dan perintah, tapi untuk memberikan inspirasi dan pengaruh agar orang-orang di dalam organisasi dapat bekerja secara mandiri dan kolaboratif untuk menghantarkan produk yang berkualitas. Scrum merupakan salah satu model dari methodology agile pada manajemen pengembangan. Scrum bisa digunakan untuk pengembangan sistem secara keseluruhan, pengembangan sistem sebagian, maupun proyek internal/pelanggan. Tujuan utama Scrum adalah untuk inspect dan adapt yang berarti bahwa melihat permasalahan yang ada, dan melakukan adaptasi terhadap masalah tersebut. Pengembangan perangkat lunak menggunakan scrum menekankan untuk mengambil setiap langkah pada pengembangan perangkat lunak secara singkat.

Metode Agile scrum adalah metode yang berfokus pada kompleksitas atau proses yang lebih kecil dari agile yang disebut Sprint. Dalam pengembangan sistemnya, agile scrum memiliki pendekatan pengembangan secara iterasi yang umumnya memiliki tahapan yaitu Product Backlog, Backlog Refinement, Sprint Planning Meeting, Daily Scrum, Sprint Review Meeting, Sprint Retrospective.

##### **1. Product Backlog**

Merupakan tahapan pertama pada Scrum, semua anggota tim wajib terlibat dalam proses Product Backlog. Karena tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan daftar persyaratan proyek tentang deskripsi singkat fungsionalitas yang diinginkan dari sebuah produk. Yang kemudian dibagi menjadi bagian-bagian kecil yang memiliki nilai dan layak dikembangkan. Yang kemudian bagian-bagian kecil tersebut akan ditentukan kedalam skala prioritas dalam To do list.

##### **2. Product Refinement**

Setelah tahap Product Backlog, Product akan di breakdown lebih lanjut terkait kebutuhan dan estimasi proses yang akan terjadi untuk dibuatkan perencanaan sprint.

### 3. Sprint Planning Meeting

Proses ini menjadi yang terpenting sebelum menjalankan suatu Sprint, pada fase ini semua tim berkumpul untuk mengidentifikasi tugas masing-masing. Selain itu, jadwal rilis dari masing-masing tim pun dibicarakan pada tahap ini.

### 4. Daily Scrum

Tahap ini dapat dikatakan sebagai Evaluasi, dimana setiap anggota Tim akan menyampaikan kemajuan pekerjaan masing-masing, Berbagai kendala juga dapat didiskusikan pada tahap ini.

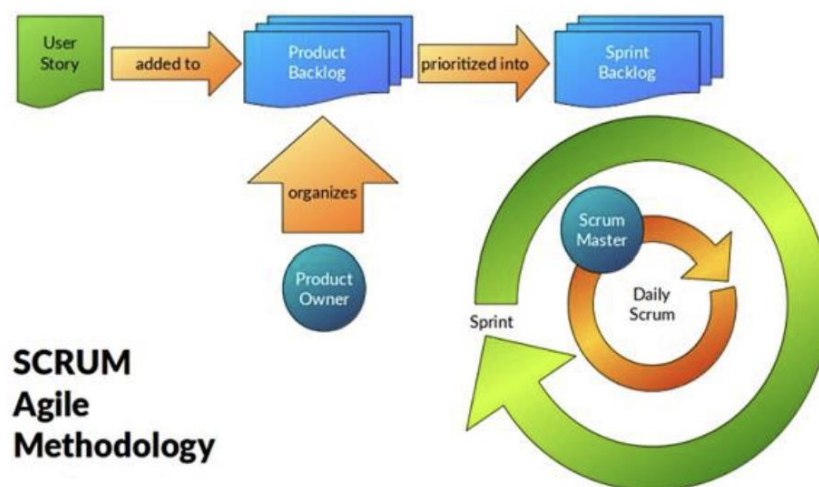
### 5. Sprint Review Meeting

Pada tahap ini, setiap anggota tim akan mendemonstrasikan kemajuan pekerjaan yang sudah diselesaikan dalam periode satu sprint. Dengan kata lain, sprint review ini dilakukan setiap satu sprint selesai.

### 6. Sprint Retrospective

Setiap Sprint berakhir, akan ada Sprint Retrospektif. Semua anggota dapat menyampaikan pendapat, dan evaluasi mengenai kinerja selama Scrum. Namun, hal teknis dari proyek yang digarap, tidak ikut dibahas ditahap ini.

Didalam scrum juga memiliki 3 role utama yaitu: Product Owner, Scrum master dan Development Team atau tim pengembang. Yang dimaksud Product Owner (PO) atau pemilik produk, merupakan seorang profesional yang memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai produk yang akan dikembangkan. Sementara itu scrum Team atau tim development (Tim Pengembang), yang beranggotakan individu-individu yang mampu mengorganisasikan dirinya sendiri dan merupakan sebuah tim multifungsi dalam pengembangan suatu perangkat lunak. Kemudian yang dimaksud scrum Master, adalah orang yang bertanggung jawab untuk mengarahkan tim scrum (scrum team) bekerja menuju arah dan tujuan yang benar dan mengatasi semua rintangan dan halangan yang dapat mempengaruhi kinerja mereka dalam membuat suatu perangkat lunak. Nama-nama yang berperan sebagai tim Scrum dalam project ini yaitu: Briliona, Sarah Barbara, Jovanka C.T.M Wenas, dan Levina Grace Evangeline.

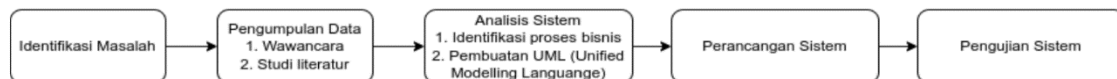


Gambar 1 Metode Pengembangan Sistem Agile Scrum

Adapun penjelasan proses scrum secara umum dari Gambar 1 adalah sebagai berikut:

1. User Story digunakan untuk menjelaskan yang ingin dicapai dan hasil yang diharapkan oleh pengguna. User story tersebut akan digunakan sebagai acuan untuk proses selanjutnya.
2. Product backlog merupakan daftar terurut dari semua yang dibutuhkan sistem atau produk. Isi product backlog dapat diubah untuk menghasilkan produk yang matang. Orang yang bertanggung jawab atas product backlog adalah pemilik produk.
3. Sprint adalah waktu pengembang mengerjakan product backlog dan berlangsung sekitar kurang lebih 1 bulan. Durasi sprint tidak berubah selama proses pengembangan produk. Tujuan dari sprint adalah untuk menyelesaikan tugas dari sprint backlog.
4. Daily Scrum adalah aktivitas harian di dalam sprint yang dilakukan oleh tim yang bertujuan untuk mempresentasikan hasil yang telah dicapai di hari sebelumnya.

Tahapan proses penelitian metode Scrum ini dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 2 Diagram Metode Penelitian

- Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang sedang terjadi.
- Dalam penelitian ini, terdapat 2 langkah guna mengumpulkan data. Pertama, dengan melakukan wawancara, langkah ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai keperluan sistem yang dapat digunakan serta menentukan tujuan yang ingin dicapai dari sistem yang akan dibangun. Kedua, dengan mempelajari literatur, guna untuk mengembangkan dan memperdalam topik yang akan dibahas dalam penelitian ini.
- Setelah melakukan pengumpulan data, maka bisa dilanjutkan dengan menganalisa dari hasil tersebut dengan merancang sistem menggunakan UML (Unified Modeling Language)
- Dari hasil analisa yang telah dirancang, maka dilanjutkan dengan perancangan sistem. Pada tahap perancangan sistem ini menggunakan metode Agile Scrum.
- Setelah perancangan sistem telah selesai dibuat, kemudian dilakukan pengujian sistem menggunakan metode Black Box Testing untuk memvalidasi fungsional yang telah dibuat sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan rancangan.

Agile Scrum adalah methodology pengembangan perangkat lunak yang dikenal dengan kemampuan untuk mengakomodasi perubahan yang cepat, meningkatkan keterlibatan pemangku kepentingan, dan menghasilkan produk yang lebih berkualitas dalam waktu yang relatif singkat. Dengan kombinasi fleksibilitas, keterlibatan pemangku kepentingan, transparansi, peningkatan kualitas, dan adopsi perubahan, Agile Scrum menjadi methodology yang paling cocok untuk pengembangan sistem manajemen.

## 2.2 Timeline Project

Dalam metode Scrum, proyek dikembangkan melalui serangkaian Sprints, yang masing-masing berlangsung selama 2-4 minggu. Untuk timeline proyek kami yang mencakup penentuan proyek, pengembangan kode hingga presentasi dan revisi berdasarkan masukan dosen, kami akan menggunakan format sprint 2 minggu untuk memudahkan penjadwalan. Berikut adalah timeline proyek yang disusun berdasarkan metode Scrum:

### **Minggu 1-2: Sprint 1 - Penentuan Proyek dan Perencanaan Awal (19 Maret 2024 - 2 April 2024)**

- Hari 1: Kick-off meeting untuk penentuan proyek, pembagian tugas, dan perencanaan sprint.
- Hari 2-3: Penyusunan backlog proyek dan prioritas pengembangan.
- Hari 4-14: Mulai pengembangan proyek. Fokus pada pembangunan kerangka dasar dan fitur inti. Tujuan untuk mencapai 50% kode selesai.

### **Minggu 3-5: Sprint 2 - Pengembangan Lanjutan hingga 100% dan Persiapan Presentasi (3 April 2024 - 16 April 2024)**

- Hari 1: Sprint Planning Meeting untuk evaluasi progress dan rencana kerja sprint ini.
- Hari 2-6: Lanjutkan pengembangan kode hingga mencapai 100%. Fokus pada penyelesaian fitur dan pengujian internal.
- Hari 7-14: Libur Lebaran
- Hari 15: Persiapan untuk presentasi proyek kepada dosen, termasuk pembuatan slide dan latihan presentasi.
- Hari 16: Presentasi proyek ke dosen.

### **Minggu 6-7: Sprint 3 - Revisi dan Penambahan Fitur (17 April 2024 - 28 April 2024)**

- Hari 1: Review feedback dari dosen. Sprint Planning Meeting untuk menentukan fitur dan perbaikan yang akan ditambahkan.
- Hari 2-12: Pengembangan fitur dan perbaikan berdasarkan feedback dosen.
- Hari 13-14: Pengujian akhir dan memastikan semua fitur berfungsi dengan baik.

### **Minggu 6: Finalisasi dan Push ke GitHub ( 29 April 2024 - 1 Mei 2024)**

- Hari 1-2: Final Review Meeting untuk memastikan semua elemen proyek telah selesai dan sesuai ekspektasi.
- Hari 3: Dua anggota tim melakukan push kode terakhir ke GitHub.
- Hari 4-5: Persiapan dokumentasi proyek dan refleksi tim atas proses pengembangan.

Dengan timeline ini, tim kami memiliki struktur yang jelas untuk mengikuti metode Scrum dalam pengembangan proyek. Penting untuk diingat bahwa Scrum mengutamakan adaptasi dan fleksibilitas.



## BAB III

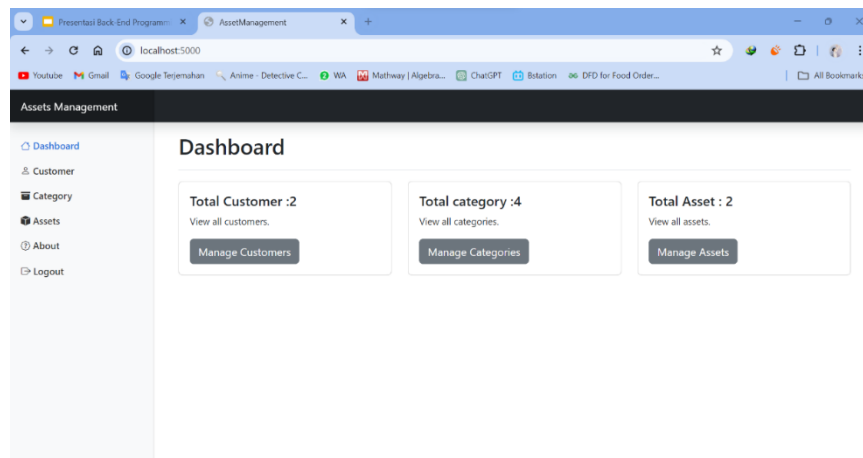
### PROGRESS PROJECTS

#### 3.1 Hasil Akhir Proyek

Saat ini, proyek yang kami lakukan telah mencapai tahap akhir dari siklus pengembangan. Kelompok kami telah berhasil melakukan pengembangan fitur dan perbaikan berdasarkan saran yang telah diberikan kepada kelompok kami. Setelah melakukan pengujian akhir, hasilnya menunjukkan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik.

Berikut adalah beberapa fitur yang terdapat dalam proyek yang telah kami kerjakan:

##### 1. Fitur Dashboard

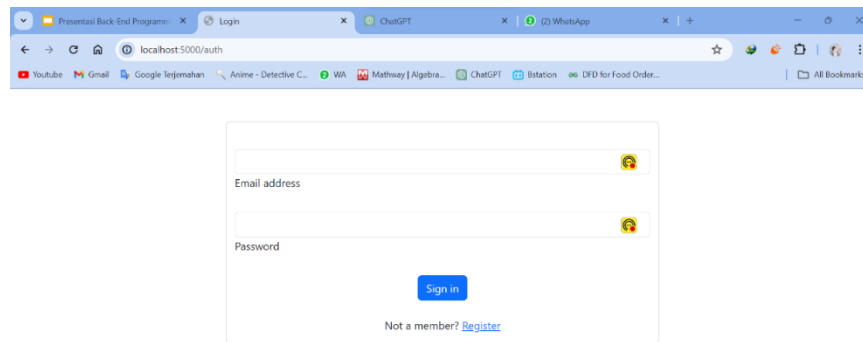


Gambar 1 Dashboard

Dashboard ini berisi tentang sebuah gambaran yang cepat dan efisien mengenai jumlah data customer, asset, dan category yang telah diinput. Dengan tampilan yang ringkas namun informatif, pengguna dapat dengan mudah melacak pertumbuhan data dari waktu ke waktu. Informasi ini tidak hanya memudahkan pengguna untuk memantau perkembangan, tetapi juga membantu mereka dalam mengambil keputusan terkait manajemen data secara lebih efisien. Dengan memperhatikan jumlah data customer yang tercatat, pengguna dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai basis pengguna mereka. Hal ini dapat membantu pengguna untuk mengidentifikasi tren yang mungkin terjadi dalam jumlah pelanggan, serta memperkirakan kebutuhan layanan atau produk di masa mendatang.

Selain itu, melalui informasi tentang jumlah asset yang dimiliki, pengguna dapat menilai skala dan kompleksitas dari aset yang mereka kelola, dan dengan demikian mengarahkan upaya pengelolaan dengan lebih tepat sasaran. Sementara itu, data tentang kategori memberikan wawasan tambahan mengenai diversifikasi atau spesialisasi dalam portofolio mereka. Dengan mengetahui jumlah kategori yang telah ada, pengguna dapat mengevaluasi apakah kategorisasi mereka mencakup semua aspek yang diperlukan atau mungkin ada kesempatan untuk memperluas cakupan. Dengan demikian, selain digunakan sebagai alat untuk pemantauan, dashboard juga dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam mendukung pengambilan keputusan yang terinformasi terkait manajemen data.

## 2. Fitur Login dan Register

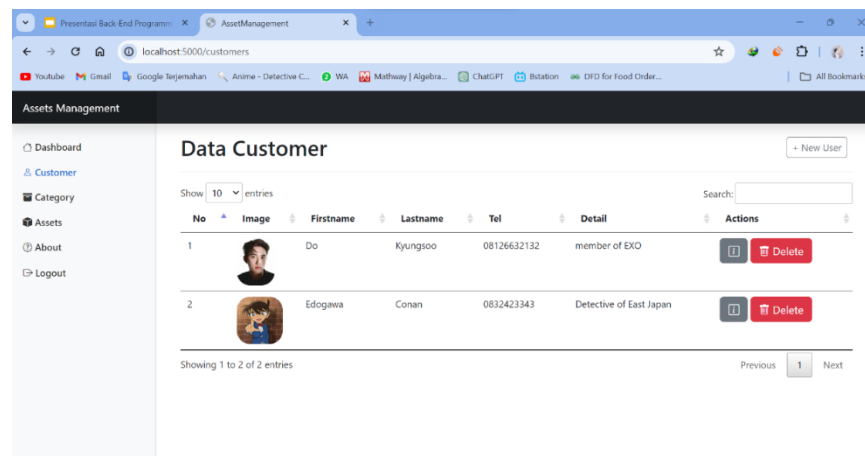


Gambar 2 Login dan Register

Fitur Login merupakan sebuah mekanisme yang memungkinkan pengguna untuk masuk ke dalam suatu platform dengan mengautentikasi identitas mereka, yang sering kali dilakukan melalui penggunaan kombinasi username atau email beserta password yang telah didaftarkan sebelumnya. Fitur ini menjadi sangat penting dalam konteks keamanan dan privasi pengguna, karena dengan melakukan proses autentikasi, platform dapat memastikan bahwa hanya pengguna yang sah yang dapat mengakses informasi dan fitur yang tersedia. Di sisi lain, fitur login juga memainkan peran penting dalam menjaga integritas platform dengan mencegah akses yang tidak sah atau potensial dari pihak yang tidak diizinkan. Dengan adanya fitur login yang kuat dan aman, pengguna dapat merasa lebih nyaman dan yakin bahwa data pribadi mereka dilindungi dengan baik.

Sementara itu, fitur Register merupakan sarana yang memungkinkan pengguna untuk membuat akun baru di dalam platform dengan mengisi formulir pendaftaran yang biasanya mencakup informasi seperti nama lengkap, alamat email, dan password yang akan digunakan. Fitur ini menjadi langkah awal yang penting bagi pengguna yang ingin mengakses layanan atau fitur yang ditawarkan oleh platform tersebut. Selain sebagai langkah awal, fitur register juga memiliki peran strategis dalam membangun hubungan antara platform dan pengguna, karena melalui proses pendaftaran ini, platform dapat mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menyediakan layanan yang lebih personal dan relevan bagi pengguna di masa mendatang. Dengan demikian, baik fitur login maupun register memiliki peran yang krusial dalam menjaga keamanan dan privasi pengguna, serta memastikan pengalaman pengguna yang optimal dalam menggunakan platform tersebut.

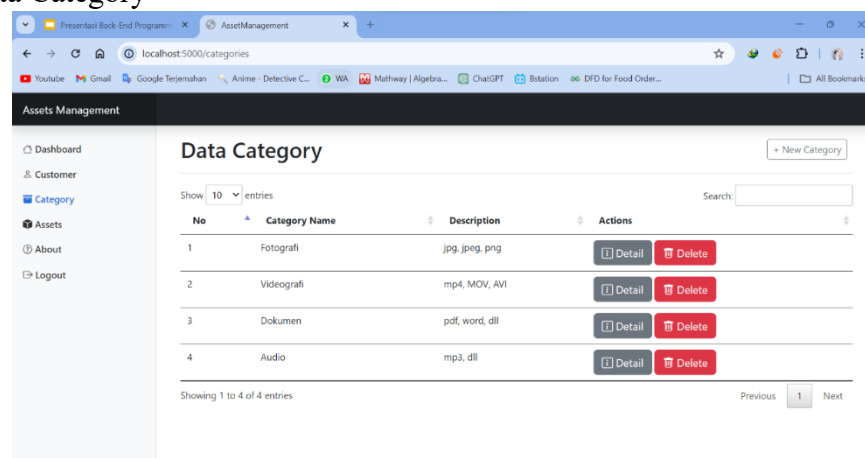
### 3. Fitur Data Customer



Gambar 3 Data Customer

Fitur Data Customer merupakan sebuah fungsi yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengelola informasi pelanggan dalam suatu sistem atau aplikasi. Dengan fitur ini, pengguna dapat menambahkan berbagai detail tentang pelanggan, termasuk nama, gambar, nomor telepon, dan informasi lain yang relevan. Sebagai contoh, pengguna dapat membuat profil baru untuk setiap pelanggan yang masuk ke dalam sistem, lengkap dengan informasi yang diperlukan. Selain itu, fitur ini juga memungkinkan pengguna untuk mengedit data pelanggan jika ada perubahan atau pembaruan yang perlu dilakukan. Misalnya, jika ada perubahan nomor telepon atau alamat pelanggan, pengguna dapat dengan cepat memperbarui informasi tersebut melalui fitur ini. Kemudian, fitur data customer juga memberikan kemampuan untuk menghapus data pelanggan jika diperlukan, seperti jika pelanggan tidak lagi aktif atau relevan bagi bisnis atau organisasi tersebut. Dengan demikian, fitur ini tidak hanya memudahkan pengguna dalam mengelola informasi pelanggan, tetapi juga membantu meningkatkan efisiensi dan ketepatan data dalam suatu sistem atau aplikasi.

### 4. Fitur Data Category

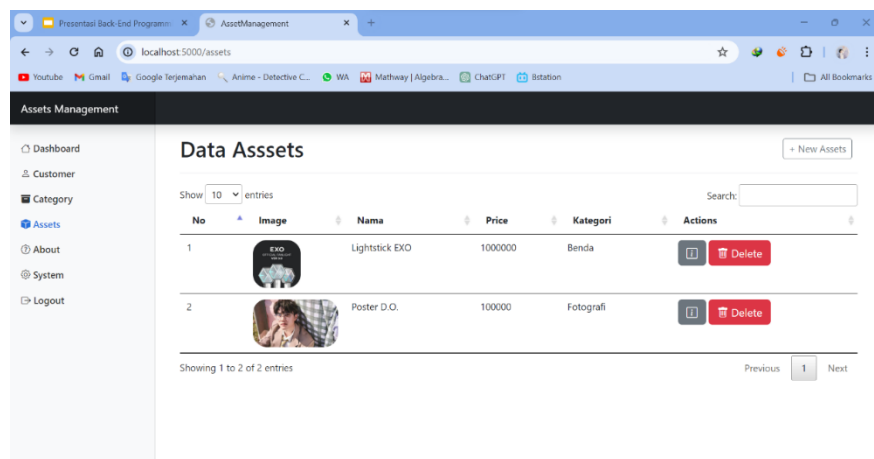


Gambar 4 Data Category

Fitur Data Category memungkinkan pengguna untuk menjelajahi dan mengelola berbagai jenis kategori aset yang tersedia dalam platform ini. Dengan keberadaan fitur ini,

pengguna dapat dengan mudah melihat deskripsi singkat dari setiap kategori yang ada, memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang jenis aset yang terkait dengan setiap kategori tersebut. Selain itu, pengguna juga diberi kemampuan untuk membuat kategori baru sesuai dengan kebutuhan mereka atau menghapus kategori yang sudah ada yang mungkin tidak relevan lagi atau tidak diperlukan dalam pengelolaan aset pengguna. Dengan fitur ini, pengguna memiliki kontrol penuh dalam mengatur kategori aset, memastikan bahwa setiap aset yang dimiliki dikelompokkan dengan tepat sesuai dengan tujuan atau keperluannya. Hal ini tidak hanya meningkatkan keteraturan dalam manajemen aset, tetapi juga memfasilitasi proses pencarian dan akses terhadap aset yang dibutuhkan. Dengan kata lain, fitur Data Category tidak hanya menyederhanakan pengaturan kategori aset, tetapi juga meningkatkan efisiensi dan produktivitas pengguna dalam mengelola dan memanfaatkan aset yang dimilikinya.

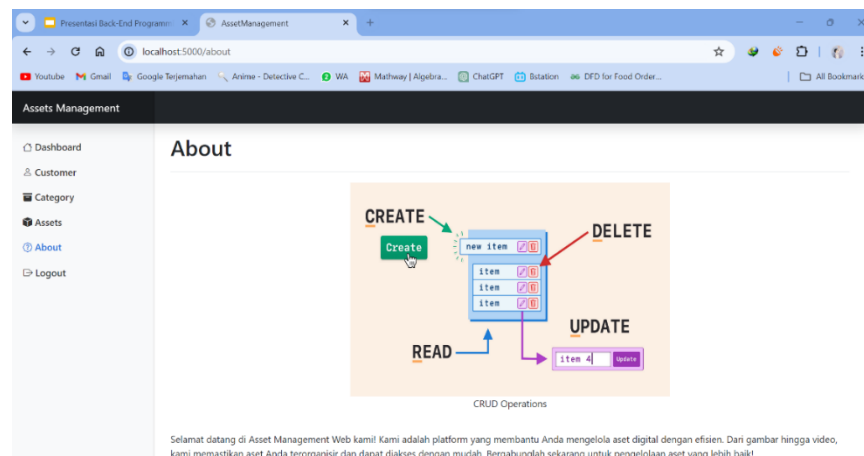
## 5. Fitur Data Assets



Gambar 5 Data Assets

Fitur Data Asset membantu pengguna untuk mengelola informasi yang terkait dengan aset-aset mereka dengan mudah dan efisien. Dengan fitur ini, pengguna dapat dengan bebas menambahkan, mengedit, dan menghapus entri aset sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Hal ini memungkinkan pengguna untuk melacak detail penting seperti nama aset, harga, dan kategori, sehingga mempermudah mereka dalam mengorganisir dan memantau portofolio aset mereka secara lebih sistematis. Dengan adanya fitur ini, pengguna dapat memastikan bahwa informasi terkini tentang aset-aset mereka selalu tersedia dan terkelola dengan baik, sehingga mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik dan lebih terinformasi dalam hal keuangan dan investasi. Dengan demikian, Fitur Data Asset menjadi sebuah alat yang sangat berguna bagi pengguna dalam mengelola dan mengoptimalkan portofolio kekayaan mereka.

## 6. Fitur About

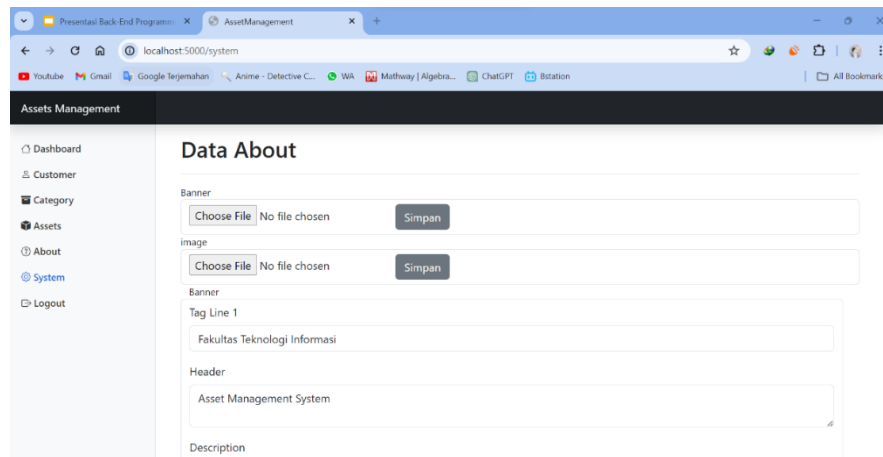


Gambar 6 About

Fitur About pada suatu situs web adalah bagian yang sangat penting karena memberikan pengguna pemahaman yang lebih mendalam mengenai tujuan maupun manfaat dari web tersebut. Dalam bagian ini, pengguna dapat menemukan penjelasan yang komprehensif tentang tujuan utama dari web tersebut, baik itu untuk menyediakan layanan tertentu, menyebarkan informasi, atau memfasilitasi interaksi antara pengguna. Selain itu, informasi yang diberikan juga meliputi manfaat yang bisa diperoleh oleh pengguna ketika menggunakan situs tersebut, seperti kemudahan akses, kehandalan, atau nilai tambah yang disediakan.

Selain menjelaskan tentang tujuan dan manfaat, bagian About juga biasanya menyajikan informasi tentang anggota tim proyek yang terlibat dalam pengembangan dan pemeliharaan situs web tersebut. Ini mencakup nama, peran, dan latar belakang singkat dari setiap anggota tim, memberikan pengguna gambaran tentang siapa yang bertanggung jawab atas pengembangan situs web dan tingkat keahlian yang mereka miliki. Dengan demikian, Fitur About bukan hanya menjadi tempat untuk mengetahui lebih lanjut tentang situs web itu sendiri, tetapi juga untuk memperkenalkan tim di balik layar yang telah bekerja keras untuk membuat dan menjaga situs tersebut. Ini menciptakan rasa kepercayaan dan keterhubungan antara pengguna dengan situs web, karena mereka dapat mengenali individu yang berada di balik produk atau layanan yang mereka gunakan.

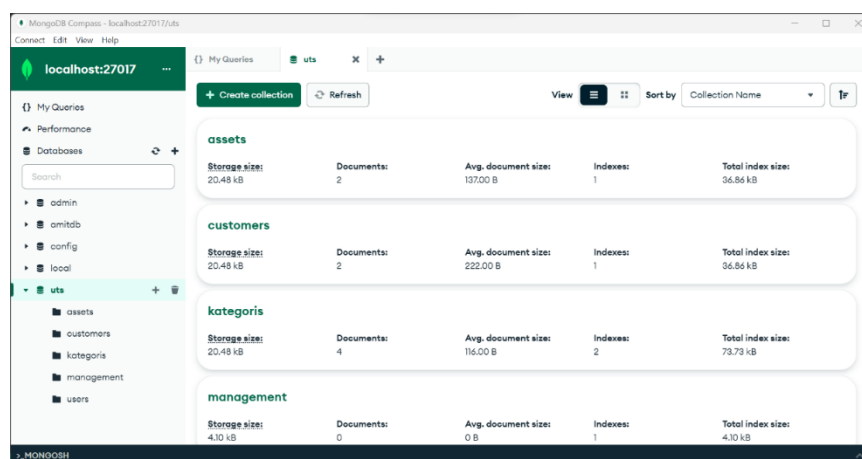
## 7. Fitur System



Gambar 7 System

Fitur System berfungsi sebagai tempat pengeditan informasi About yang memiliki peranan dalam manajemen platform, memungkinkan pengguna untuk secara efisien memperbarui gambar banner, header, dan deskripsi. Gambar banner memegang peran krusial dalam menarik perhatian pengunjung awal, sementara header memberikan kesan pertama yang kuat. Deskripsi yang dapat disunting memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menyampaikan pesan yang relevan dan menarik. Dengan kendali penuh atas konten, pengguna dapat mengoptimalkan platform mereka untuk mencapai tujuan mereka, termasuk menarik pengunjung baru, meningkatkan kesadaran merek, dan menyampaikan pesan yang penting.

## Tampilan Database MongoDB



Gambar 8 Tampilan MongoDB

Tampilan yang terdapat seperti gambar diatas ini menandakan bahwa proses penyimpanan data ke dalam basis data lokal MongoDB pada port 27017 telah berhasil dilakukan. Ini merupakan indikasi yang jelas bahwa struktur data yang diinput telah tersimpan dengan sukses, siap untuk diakses, diubah, atau diambil kembali sesuai kebutuhan. Dengan demikian, langkah ini memastikan integritas dan ketersediaan informasi yang relevan dalam sistem basis data, memberikan kepercayaan kepada pengguna bahwa data tersebut dapat

digunakan secara efektif dan efisien. Dengan menggunakan MongoDB, sebuah platform basis data NoSQL yang populer, pengguna dapat dengan mudah menyimpan dan mengelola data dalam format yang terstruktur, serta mengaksesnya dengan cepat dan fleksibel sesuai kebutuhan aplikasi atau proyek yang sedang dikembangkan. Semua ini mencerminkan pentingnya proses pengelolaan data yang efisien dan handal dalam konteks pengembangan perangkat lunak dan sistem informasi modern.

### 3.2 Pembagian Kerja Kelompok

Sebagai anggota kelompok, kami telah melakukan pembagian tugas di antara setiap individu agar setiap orang bertanggung jawab atas penyelesaian tugas tertentu.

Berikut adalah rincian mengenai pembagian tugas yang kami lakukan:

1. Pembagian Tugas Laporan
  - Latar Belakang dan Daftar Pustaka (Jovanka C.T.M Wenas)
  - Methodology Penjelasan dan Timeline Project (Sarah Barbara)
  - Progress Projects dan Pembagian Kerja Kelompok (Levina Grace Evangeline)
  - Kesimpulan, Cover, dan Daftar Isi (Briliona)
2. Pembagian Tugas Video
  - Latar Belakang (Jovanka C.T.M Wenas)
  - Methodology (Sarah Barbara)
  - Demonstrasi Program (Briliona)
  - Kesimpulan dan Mengedit video (Levina Grace Evangeline)

## BAB IV

### KESIMPULAN

Projek pengembangan sistem manajemen aset ini telah berhasil mencapai tujuan utamanya untuk menyediakan suatu sistem yang efisien dalam mengelola dan melacak aset organisasi, termasuk aset digital. Integrasi sistem manajemen aset ke dalam operasional organisasi telah memungkinkan penyimpanan, pengelolaan, dan pengamanan aset dengan lebih terorganisir dan efektif. Dengan penerapan operasi CRUD, sistem ini memberikan kemudahan dalam membuat, membaca, memperbarui, dan menghapus data, sehingga memastikan keamanan data dan kepatuhan terhadap peraturan privasi.

Pendekatan Agile Scrum yang diadopsi dalam pengembangan sistem ini telah terbukti efektif, dengan tim pengembang yang terdiri dari *Scrum Master*, *Product Owner*, dan Tim Pengembang berhasil melaksanakan tugasnya dalam setiap sprint. Hal ini menunjukkan bahwa kerjasama tim dan metode pengembangan yang adaptif terhadap perubahan dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas produk.

Fitur-fitur yang dikembangkan, termasuk Dashboard, Login dan Register, Data Customer, Data Category, Data Assets, dan About, semuanya berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Implementasi fitur-fitur ini memudahkan pengguna dalam melacak dan mengelola data dengan lebih efisien. Selain itu, penggunaan MongoDB sebagai basis data telah memastikan bahwa data disimpan dalam struktur database yang aman dan dapat diakses dengan mudah.

Secara keseluruhan, projek ini telah berhasil mengimplementasikan sistem manajemen aset yang tidak hanya meningkatkan keamanan dan efisiensi pengelolaan aset tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang baik. Pengembangan sistem ini merupakan langkah penting dalam meningkatkan operasional organisasi dan siap untuk diadaptasi dan diperluas sesuai dengan kebutuhan masa depan.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Petrus, L. (2024). *linkedin.com*. Diakses dari Sejarah Sistem Manajemen Aset: <https://www.linkedin.com/pulse/history-asset-management-systems-peter-lazar-zxzue>
- [2] Kaya, I. (2022). *storyblok.com*. Diakses dari Apa itu Sistem Manajemen Aset Digital – DAM vs CMS: <https://www.storyblok.com/mp/asset-management-system>
- [3] Jefri, Y. (2022). *Dewaweb.com*. Diakses dari Ap itu CRUD? Definisi, Fungsi, dan Contoh Penerapannya: <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-crud/>