**APLIKASI PENDATAAN ASET DAN PENDATAAN PENYUSUTAN ASET PADA KOMISI PEMILIHAN UMUM KABUPATEN HULU SUNGAI SELATAN BERBASIS WEB**

**Muhammad Aldi Hudaifi1, H. M. Muflih2, Fathul Hafidh3**

1Teknik Informatika, 55201, FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NPM 19630246

2Teknik Informatika, 55201, FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN. 0013097501

3Teknik Informatika, 55201, FTI Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin, NIDN. 1106018503

E-mail:muhammadaldihudaifi@gmail.com/HP.083141588461

**ABSTRAK**

Aplikasi Pendataan Aset dan Pendataan Penyusutan Aset Pada Komisi Pemilihan Umum (KPU) Kabupaten Hulu Sungai Selatan Berbasis Web yaitu sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu KPU dalam mengelola dan melacak aset yang dimiliki serta melakukan perhitungan penyusutan aset dengan efisien. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan pengelolaan aset, mempercepat proses pendataan, dan memastikan akurasi perhitungan penyusutan aset.

Aplikasi ini akan memiliki fitur pendataan aset yang lengkap. Pengguna aplikasi, yaitu KPU Kabupaten Hulu Sungai Selatan, dapat mencatat data aset yang dimiliki, termasuk informasi detail seperti jenis aset, spesifikasi, tanggal pembelian, nilai perolehan, dan lain-lain. Data aset akan diorganisir dengan baik dan tersedia dalam basis data yang terpusat, memudahkan pengelolaan, pemantauan, dan pencarian informasi terkait aset.

Dengan adanya Aplikasi Pendataan Aset dan Pendataan Penyusutan Aset ini, diharapkan KPU Kabupaten Hulu Sungai Selatan dapat mengelola aset mereka dengan lebih efisien dan akurat. Aplikasi ini akan mempermudah proses pendataan, mengurangi risiko kesalahan manusia, dan meningkatkan transparansi dalam pengelolaan aset. Selain itu, perhitungan penyusutan otomatis akan membantu KPU dalam perencanaan anggaran dan pemeliharaan aset yang lebih baik.

**Kata Kunci :** *Aplikasi Pendataan Aset; Pendataan Penyusutan Aset; Komisi Pemilihan Umum; Kabupaten Hulu Sungai Selatan; Efisiensi*

***ABSTRACT***

*The Web-Based Application for Asset Data Collection and Asset Depreciation Data Collection at the General Election Commission (KPU) of Hulu Sungai Selatan Regency is an application designed to assist the KPU in managing and tracking assets owned and calculating asset depreciation efficiently. This application aims to improve asset management, speed up the data collection process, and ensure the accuracy of asset depreciation calculations.*

*This application will have complete asset data collection features. Application users, namely the South Hulu Sungai Regency KPU, can record data on assets owned, including detailed information such as asset type, specifications, purchase date, acquisition value, etc. Asset data will be well organized and available in a centralized database, making it easier to manage, monitor and search for information related to assets.*

*With this Asset Data Collection and Asset Depreciation Data Collection Application, it is hoped that the South Hulu Sungai Regency KPU can manage their assets more efficiently and accurately. This application will simplify the data collection process, reduce the risk of human error, and increase transparency in asset management. In addition, automatic depreciation calculations will help the KPU in better budget planning and asset maintenance.*

***Keywords:*** *Asset Data Collection Application; Asset Depreciation Data Collection; General Election Commission; Hulu Sungai Selatan Regency; Efficiency*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan pesat dari tahun ke tahun, memberikan dampak signifikan pada kegiatan organisasi. Fasilitas kemudahan yang dihasilkan oleh perkembangan teknologi informasi secara langsung mendorong organisasi untuk tetap relevan dan meningkatkan kinerjanya. Peran utama teknologi informasi terletak pada pengaturan sistem informasi, memenuhi kebutuhan organisasi dengan cepat, tepat waktu, relevan, dan akurat (Darmini, 2009).

Dari segi institusional, KPU saat ini merupakan yang ketiga sejak era Pemilu demokratis sejak reformasi tahun 1998. KPU pertama (1999-2001) dibentuk oleh Keppres No 16 Tahun 1999 dengan 53 anggota dari unsur pemerintah dan Partai Politik. KPU kedua (2001-2007) dibentuk oleh Keppres No 10 Tahun 2001 dengan 11 anggota dari unsur akademis dan LSM. KPU ketiga (2007-2012) dibentuk oleh Keppres No 101/P/2007 dengan 7 anggota dari KPU Provinsi, akademisi, peneliti, dan birokrat. Dilantik pada tanggal 23 Oktober 2007, kecuali Syamsul Bahri yang tidak dilantik Presiden karena masalah hukum.

Saat ini, Komisi Pemilihan Umum Kabupaten Hulu Sungai Selatan masih menggunakan pendekatan semi manual dengan Microsoft Excel untuk mengelola data aset. Oleh karena itu, diperlukan suatu aplikasi yang mampu mengumpulkan, mengolah, menyimpan, meninjau, dan menyebarkan informasi kepada pihak yang membutuhkannya.

Penelitian yang dilakukan oleh M. Zayyan Musoffa, Eri Sasmita Susanto, dan Yudi Mulyanto pada tahun 2022 dengan judul "Sistem Informasi Manajemen Aset Berbasis WEB di Universitas Teknologi Sumbawa" membahas tentang pendataan aset, pertumbuhan aset, penghapusan aset, dan transaksi aset dalam konteks Sarana dan Prasarana universitas. Penelitian ini menggunakan Google Form dan Microsoft Excel sebagai alat untuk melakukan proses-proses tersebut. Namun, UPT Sarana dan Prasarana mengalami kesulitan dalam mencari data, menghitung pertumbuhan aset, dan sering kali mengalami kehilangan dokumen serta kesalahan data. Proses ini juga memakan waktu yang lama jika belum terkomputerisasi dibandingkan dengan penggunaan sistem informasi.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Ritaz Fahmi dan Joko Aryanto pada tahun 2022 dengan judul "Sistem Informasi Manajemen Aset Berbasis Web (Studi Kasus: SMP Nasional Bantul)" membahas kesulitan dalam pendataan aset pada perusahaan, yang dapat menyebabkan kerugian karena aset dianggap hilang. Penelitian ini menyoroti pentingnya ketelitian dan kejelasan dalam pendataan aset agar dapat terdeteksi keberadaannya, dengan mengetahui divisi mana yang meminta aset dan untuk keperluan apa.

Nadya Andhika Putri dan Subhan Hartanto melanjutkan penelitian pada tahun 2022 dengan judul "Sistem Informasi Manajemen Aset Online Dengan Penelusuran Data Menggunakan Konsep String Matching". Penelitian ini menggambarkan bahwa proses manajemen atau inventarisasi aset secara manual menggunakan Microsoft Excel memiliki keterbatasan seperti kesulitan dalam penghitungan nilai aset, kurangnya detail data, spesifikasi, tanggal pengadaan, status, dan lain sebagainya. Penggunaan Microsoft Excel juga dianggap boros waktu dan tenaga dalam pengelolaannya.

**METODE PENELITIAN**

Dalam Penelitian ini, menggunakan beberapa teknik atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data, antara lain: Observasi, Wawancara, Dokumentasi dan Studi Pustaka Pada Pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan metode *waterfall* yang dapat dilihat pada gambar berikut Tahapan-tahapan pembuatan sistem ini yaitu sebagai berikut: *Requirement Analysis*, *System Design*, *Implementation*, *Integration & Testing* dan *Operation & Maintenance.*

**PEMBAHASAN**

### Tampilan Antarmuka Sistem

Tampilan antarmuka masukan sistem merupakan tampilan untuk menampilkan dan mengelola informasi pada sistem yang telah dibuat berdasarkan rancangan antarmuka masukan sistem. Tampilan antarmuka *input* sistem yang dibangun sebagai berikut :

Tampilan Halaman Utama

Menampilkan halaman utama Aplikasi saat *user* membuka aplikasinya.

Tampilan Halaman *Login*

Halaman ini merupakan akses masuk *admin* ke dalam menu *dashboard*.

Tampilan Halaman *Dashboard*

Menampilkan informasi mengenai aplikasi. Disini *admin* memiliki akses penuh dalam manajemen data pada program.

Tampilan Halaman Data Instansi

Menampilkan halaman informasi data instansi seperti Nama Instansi, Status Instansi, Alamat Instansi, Nama Kepala/Ketua Instansi, NIP, Email Instansi dan Telepon Instansi.

Tampilan Halaman Data Pegawai

Menampikan halaman data pegawai dan bisa menginput data pegawai, mengedit data pegawai, hapus data pegawai.

Tampilan Halaman Data Jenis Barang

Menampilkan halaman untuk menambahkan data jenis barang yang nantinya dipakai untuk pemilihan jenis barang di *form* tambah data barang.

Tampilan Halaman Data Satuan Barang

Menampilkan halaman untuk menambahkan data satuan barang yang nantinya dipakai untuk pemilihan satuan barang di *form* tambah data barang.

Tampilan Halaman Data Sumber Dana

Menampilkan halaman untuk menambahkan data sumber dana yang nantinya dipakai untuk pemilihan sumber dana di *form* tambah data barang.

Tampilan Halaman Data Merek

Menampilkan halaman untuk menambahkan data merek yang nantinya dipakai untuk pemilihan merek di *form* tambah data barang.

Tampilan Halaman Data Barang

Menampilkan Halaman yang memiliki fitur untuk *form* tambah, *edit* dan hapus data barang.

Tampilan Halaman Data Perencanaan Barang Aset

Menampilkan Halaman yang memiliki fitur untuk *filter* lokasi yang sering melakukan permintaan barang, *form* tambah dan hapus data barang perencanaan.

Tampilan Halaman Data Agenda *Stock*

Menampilkan halaman data agenda *stock yang* memiliki fitur *filter* lokasi, *form* tambah data agenda *stock* dan hapus data agenda *stock*.

Tampilan Halaman Data Status Barang

Menampilkan halaman data status barang yang memiliki *form* tambah data status barang dan hapus data status barang.

Tampilan Halaman Data *Supplier*

Menampilkan halaman untuk tambah data *supplier* yang memiliki *form* tambah,ubah, dan hapus data *supplier*.

Tampilan Halaman Data Inventaris Ruangan

Menampilkan halaman-halaman data barang yang disortir sesuai dengan inventaris ruangan.

Tampilan Halaman Data Perpindahan Barang

Menampilkan halaman data perpindahan barang saat suatu barang dipindahkan ke ruangan lain.

Tampilan Halaman Data Aset

Menampilkan halaman untuk data aset yang memiliki fitur tambah data aset, hapus data aset, dan lihat penyusutan sesuai dengan barang dipilih.

Tampilan Halaman Penyusutan

Menampilkan halaman data penyusutan suatu barang saat ditambahkan di halaman data aset, klik tombol ikon lihat penyusutan di halaman menu data aset.

### Tampilan Antarmuka Keluaran Sistem

Antarmuka keluaran sistem merupakan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan data yang telah diolah oleh aplikasi berupa informasi berupa laporan atau *report*. Antarmuka keluaran sistem yang ada di aplikasi pendataan aset dan pendataan penyusutan aset pada komisi pemilihan umum kabupaten hulu sungai selatan yaitu sebagai berikut :

* + - 1. Laporan Pegawai

Menampilkan halaman untuk laporan atau *report* data pegawai yang nantinya siap untuk dicetak kalau dibutuhkan *user*.

* + - 1. Laporan Barang

Menampilkan halaman untuk laporan data barang yang nantinya siap untuk dicetak kalau dibutuhkan *user*.

* + - 1. Laporan Perencanaan Barang Aset

Menampilkan halaman untuk laporan perencanaan barang aset yang nantinya siap untuk dicetak kalau dibutuhkan *user*.

* + - 1. Laporan Agenda *Stock*

Menampilkan halaman untuk laporan agenda *stock*.

* + - 1. Laporan Perpindahan Barang Keseluruhan

Menampilkan halaman untuk laporan perpindahan barang keseluruhan.

* + - 1. Laporan *Supplier*

Menampilkan halaman untuk laporan data *supplier*.

* + - 1. Laporan Aset

Menampilkan halaman untuk laporan aset penyusutan.

* + - 1. Laporan Penyusutan

Menampilkan halaman untuk laporan data penyusutan barang.

* + - 1. Laporan Aset Aktif

Menampilkan halaman untuk laporan data aset aktif.

* + - 1. Laporan Aset Tidak Aktif

Menampilkan halaman untuk laporan data aset aktif.

## C. Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan bagian yang tidak kalah pentingnya dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yang mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *black box*, yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

## 

Tabel 1. Rencana Pengujian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Item Pengujian | Detail Pengujian | Jenis Pengujian |
| *Login* | Verifikasi *Login Admin* | *Black Box* |
| Data Instansi | Ubah | *Black Box* |
| Data Pegawai | Tambah, Ubah, Hapus | *Black Box* |
| Jenis Barang | Tambah, Ubah, Hapus | *Black Box* |
| Satuan Barang | Tambah, Ubah, Hapus | *Black Box* |
| Sumber Dana | Tambah, Ubah, Hapus | *Black Box* |
| Data Merek | Tambah, Ubah, Hapus | *Black Box* |
| Data Barang | Tambah, Ubah, Hapus | *Black Box* |
| Data Perencanaan Barang Aset | Tambah, Hapus, *Filter* Lokasi | *Black Box* |
| Data Agenda *Stock* | Tambah, *Filter* Lokasi, Hapus | *Black Box* |
| Data Status Barang | Tambah, Hapus | *Black Box* |
| Data *Supplier* | Tambah, Ubah, Hapus | *Black Box* |
| Data Inventaris Ruangan | *Read*, Cetak | *Black Box* |
| Data Perpindahan Barang | *Read*, Cetak | *Black Box* |
| Aset dan Data Penyusutan | Tambah, Hapus, *Read* | *Black Box* |

### Kasus dan Hasil Pengujian

Studi Kasus Dilakukan Pada Mengenai Aplikasi Pendataan Aset Dan Pendataan Penyusutan Aset Pada Komisi Pemilihan Umum Kabupaten Hulu Sungai Selatan Berbasis Web. Dengan Hasil Pengujian Sebagai Berikut :

1. Pengujian *Form* *Login*

Pengujian Pada *form* *login* yang telah dilakukan apabila pengguna memasukkan *username* dan *password*.

Tabel 2. Pengujian *Form* *Login*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data Masukan | Yang  Diharapkan | Kesimpulan / Hasil |
| Memasukkan ke dalam *form* *login* :  *Email* dan *Password* | Apabila tombol *login* diklik, maka akan diarahkan ke halaman *dashboard* | Berhasil |
| Memasukkan *username*  dan *password* salah | Validasi *email*/*username*  atau *password* salah | Gagal |

1. Pengujian *Form* Data Instansi

Pengujian *Black Box* pada *Form* Data Instansi.

Tabel 3. Pengujian *Form* Data Instansi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data Masukan | Yang  Diharapkan | Kesimpulan / Hasil |
| *Edit* Data Instansi dengan klik tombol “*Edit* Data” | Data ditabel akan tampil di *form* dan data dapat diupdate tersimpan ke *database* | Berhasil |
| Membuka *form* *Edit* Data Instansi tetapi tidak ada yang di *update* | Data tidak terubah ataupun terupdate | Berhasil |

1. Pengujian *Form* Data Pegawai

Pengujian *Black Box* pada *Form* Data Pegawai.

Tabel 4. Pengujian *Form* Data Pegawai

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data Masukan | Yang  Diharapkan | Kesimpulan / Hasil |
| Tambah Data Pegawai dengan klik “Tambah Data pegawai” lalu klik tombol “Simpan” | Data terbaru dapat tersimpan ke *database* | Berhasil |
| *Edit* Data Pegawai dengan mengklik tombol “*Edit*” | Data yang dipilih akan tampil di *form* *edit* dan data terupdate ke *database*. | Berhasil |
| Hapus Data Pegawai dengan mengklik tombol “Hapus” | Data yang dipilih dapat terhapus, menghilang di *table* dan *database* | Berhasil |

1. Pengujian *Form* Jenis Barang

Pengujian *Black Box* pada *Form* Jenis Barang.

Tabel 5. Pengujian *Form* Jenis Barang

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Data Masukan | | Yang Diharapkan | | Kesimpulan / Hasil |
| Klik Tombol Tambah | | Masuk ke halaman  *Form* Jenis Barang | | Diterima |
| Klik Tombol Ubah | | Masuk ke *edit*  *Form* Jenis Barang | | Diterima |
| Klik Tombol Hapus | | Muncul pesan  peringatan | | Diterima |
| Data Tambah | | Menyimpan data  Jenis Barang | | Berhasil |
| Data Diubah | | Mengubah data  Jenis Barang | | Berhasil |
| Hapus Data | | Menghapus data Jenis Barang | | Berhasil |
| Kasus dan Hasil Uji (Data salah) | | | | |
| Jenis Barang Belum diisi | Validasi harap Jenis Barang diisi | | Tidak diterima | |

1. Pengujian *Form* Satuan Barang

Pengujian *Black Box* pada *Form* Satuan Barang.

Tabel 6. Pengujian *Form* Satuan Barang

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Data Masukan | | Yang Diharapkan | | Kesimpulan / Hasil |
| Klik Tombol Tambah | | Masuk kehalaman  *Form* Satuan Barang | | Diterima |
| Klik Tombol Ubah | | Masuk ke *edit*  *Form* Satuan Barang | | Diterima |
| Klik Tombol Hapus | | Muncul pesan  peringatan | | Diterima |
| Data Tambah | | Menyimpan data  Satuan Barang | | Berhasil |
| Data diubah | | Mengubah data  Satuan Barang | | Berhasil |
| Hapus Data | | Menghapus data Satuan Barang | | Berhasil |
| Kasus dan Hasil Uji (Data salah) | | | | |
| Satuan Barang Belum diisi | Validasi harap Satuan Barang diisi | | Tidak diterima | |

1. Pengujian *Form* Sumber Dana

Pengujian *Black Box* pada *Form* Sumber Dana.

Tabel 7 Pengujian *Form* Sumber Dana

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Data Masukan | | Yang Diharapkan | | Kesimpulan / Hasil |
| Klik Tombol Tambah | | Masuk ke halaman  *Form* Tambah Sumber Dana | | Diterima |
| Klik Tombol Ubah | | Masuk ke *edit*  *Form* Sumber Dana | | Diterima |
| Klik Tombol Hapus | | Muncul pesan  peringatan untuk menghapus data Sumber Dana | | Diterima |
| Data Tambah | | Menyimpan data  Sumber Dana | | Berhasil |
| Data diubah | | Mengubah data  Sumber Dana | | Berhasil |
| Hapus Data | | Menghapus data Sumber Dana | | Berhasil |
| Kasus dan Hasil Uji (Data salah) | | | | |
| Sumber Dana Belum diisi | Validasi harap Sumber Dana diisi | | Tidak diterima | |

1. Pengujian *Form* Data Merek

Pengujian *Black Box* pada *Form* Data Merek.

Tabel 8 Pengujian *Form* Data Merek

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Data Masukan | | Yang Diharapkan | | Kesimpulan / Hasil |
| Klik Tombol Tambah | | Masuk ke halaman  *Form* Tambah Data Merek | | Diterima |
| Klik Tombol Ubah | | Masuk ke *edit*  *Form* Data Merek | | Diterima |
| Klik Tombol Hapus | | Muncul pesan  peringatan untuk menghapus data Data Merek | | Diterima |
| Data Tambah | | Menyimpan data  Data Merek | | Berhasil |
| Data diubah | | Mengubah data  Data Merek | | Berhasil |
| Hapus Data | | Menghapus data Data Merek | | Berhasil |
| Kasus dan Hasil Uji (Data salah) | | | | |
| Data Merek Belum diisi | Validasi harap Data Merek diisi | | Tidak diterima | |

1. Pengujian Data Barang

Pengujian Black Box pada *Form* Data Barang.

Tabel 9 Pengujian Data Barang

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data Masukan | Yang  Diharapkan | Kesimpulan / Hasil |
| Tambah Data Barang dengan klik “Tambah Data Barang” lalu klik tombol “Simpan” setelah selesai | Data Barang terbaru dapat tersimpan ke *database* | Berhasil |
| *Edit* Data Barang dengan mengklik tombol “*Edit*” | Data yang dipilih akan tampil di *form* *edit* dan data update terbaru ke *database* | Berhasil |
| Hapus Data Barang dengan mengklik tombol “Hapus” | Data yang dipilih dapat terhapus, menghilang di *table* dan *database* | Berhasil |
| *Form* tambah data barang Tidak Terisi | Data tidak bisa di simpan dan akan muncul peringatan pengisian *form* harus diisi semuanya | Gagal |
| *Form* tambah data barang Terisi, tetapi data barang yang ditambahkan telah ada | Data tidak bisa disimpan dan akan muncul peringatan nama barang sudah ada | Gagal |

1. Pengujian Data Perencanaan Barang Aset

Pengujian Black Box pada *Form* Data Perencanaan Barang Aset.

Tabel 10 Pengujian Data Perencanaan Barang Aset

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data Masukan | Yang  Diharapkan | Kesimpulan / Hasil |
| Tambah Data Perencanaan Barang Aset dengan klik “Tambah” lalu klik tombol “Simpan” setelah selesai | Data Perencanaan barang aset yang terbaru dapat tersimpan ke *database* | Berhasil |
| Hapus Data Perencanaan Barang Aset dengan mengklik tombol “Hapus” | Data yang dipilih dapat terhapus, menghilang di *table* dan *database* | Berhasil |
| Memfilter Lokasi ruangan yang sering melakukan permintaan barang aset dengan mengklik “*Filter* Lokasi” | Data akan menampilkan barang sesuai ruangan yang sering melakukan permintaan barang | Berhasil |

1. Pengujian Data Agenda *Stock*

Pengujian *Black Box* pada *Form* Data Agenda *Stock*.

Tabel 11 Pengujian Data Agenda *Stock*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data Masukan | Yang Diharapkan | Kesimpulan / Hasil |
| Tambah Data Agenda *Stock* dengan klik “Tambah Data Agenda *Stock*” lalu klik tombol “Simpan” setelah selesai | Data Agenda *Stock* terbaru dapat tersimpan ke *database* | Berhasil |
| Memfilter Data Agenda *Stock* yang berstatus rusak/diperbaiki/bagus/hilang/dimusnahkan dengan lokasi ruangannya | Data akan menampilkan barang dan statusnya yang sesuai ruangannya | Berhasil |
| Hapus Data Agenda *Stock* dengan mengklik tombol “Hapus” | Data yang dipilih dapat terhapus, menghilang di *table* dan *database* | Berhasil |
| *Form* Tambah Data Agenda *Stock* dibagian inputan jumlah Data Agenda yang dimasukan melebihi *Stock* data barang yang dipilih | Data tidak bisa disimpan dan akan muncul peringatan stok barang kosong/atau melebihi *stock* yang ada kemudian peringatan data gagal disimpan | Gagal |

1. Pengujian Data Status Barang

Pengujian *Black Box* pada *Form* Data Status Barang.

Tabel 12 Pengujian Data Status Barang

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data Masukan | Yang  Diharapkan | Kesimpulan / Hasil |
| Tambah Data Status Barang dengan klik “Tambah Data Status Barang” lalu klik tombol “Simpan” setelah selesai | Data Status Barang terbaru dapat tersimpan ke *database* | Berhasil |
| Hapus Data Status barang dengan mengklik tombol “Hapus” | Data yang dipilih dapat terhapus, menghilang di *table* dan *database* | Berhasil |
| *Form* Tambah Data Status Barang tidak terisi | Data tidak bisa disimpan dan akan muncul peringatan pengisian *form* harus diisi semuanya | Gagal |

1. Pengujian Data *Supplier*

Pengujian *Black Box* pada *Form* Data *Supplier*.

Tabel 13 Pengujian Data *Supplier*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data Masukan | Yang  Diharapkan | Kesimpulan / Hasil |
| Tambah Data *Supplier* dengan klik “Tambah Data *Supplier*” lalu klik tombol “Simpan” setelah selesai | Data *Supplier* terbaru dapat tersimpan ke *database* | Berhasil |
| *Edit* Data *Supplier* dengan mengklik tombol “*Edit*” | Data yang dipilih akan tampil di *form* *edit* dan data *update* terbaru ke *database* | Berhasil |
| Hapus Data *Supplier* dengan mengklik tombol “Hapus” | Data yang dipilih dapat terhapus, menghilang di *table* dan *database* | Berhasil |
| *Form* Tambah Data *Supplier* Tidak Terisi | Data tidak bisa disimpan dan akan muncul peringatan pengisian *form* harus diisi semuanya | Gagal |

1. Pengujian Data Inventaris Ruangan

Pengujian *Black Box* pada Data Inventaris Ruangan.

Tabel 14 Pengujian Data Inventaris Ruangan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data Masukan | Yang  Diharapkan | Kesimpulan / Hasil |
| Mengecek Data Barang yang sudah di *filter* dengan mengklik salah satu ruangan | Data Barang tampil sesuai dengan pemilihan ruangan | Berhasil |
| Data yang di *filter* di ruangan masing-masing, bisa dicetak dengan mengklik tombol “Cetak” | Menampilkan halaman laporan Data Barang sesuai ruangan | Berhasil |
| Untuk kembali ke pemilihan ruangan saat di halaman tabel data barang, bisa mengklik tombol “Kembali” | Kembali ke halaman pemilihan inventaris ruangan | Berhasil |

1. Pengujian Data Perpindahan Barang

Pengujian *Black Box* pada Data Perpindahan Barang.

Tabel 15 Pengujian Data Perpindahan Barang

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data Masukan | Yang  Diharapkan | Kesimpulan / Hasil |
| Mengecek Data Perpindahan Barang dari suatu barang dengan mengklik halaman Data Perpindahan Barang | Data Perpindahan Barang tampil sesuai dengan banyaknya data barang | Berhasil |
| Untuk mengecek semua detail data perpindahan barang suatu barang, bisa mengklik tombol “Cek Perpindahan” | Menampilkan halaman laporan semua Dsata Perpindahan Barang pada suatu barang di ruangan-ruangan | Berhasil |

1. Pengujian Data Aset dari fitur Aset Penyusutan

Pengujian *Black Box* pada Aset dari fitur Menu Aset Penyusutan yang pertama menambahkan data asetnya, setelah itu *user* bisa melihat penyusutannya.

Tabel 16 Pengujian Aset dari fitur Aset Penyusutan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data Masukan | Yang  Diharapkan | Kesimpulan / Hasil |
| Tambah Data Aset untuk penyusutan dengan klik “Tambah Data Aset” lalu klik tombol “Simpan” setelah selesai | Data Aset dapat tersimpan ke *database* dan memproses penyusutan otomatisnya | Berhasil |
| Hapus Data Aset dengan mengklik tombol “Hapus” | Data yang dipilih dapat terhapus, menghilang di *table* dan *database* | Berhasil |
| Untuk mengecek semua hasil data penyusutan aset pada suatu barang, bisa mengklik tombol “Lihat Penyusutan” | Menampilkan halaman tabel semua Data Penyusutan pada suatu barang yang telah diinputkan di data aset tadi | Berhasil |
| Untuk kembali ke halaman data aset pada saat di halaman tabel data penyusutan, bisa mengklik tombol “Kembali” | Kembali ke halaman data aset | Berhasil |

**PENUTUP**

Dalam pembuatan skripsi Mengenai Aplikasi Pendataan Aset Dan Pendataan Penyusutan Aset Pada Komisi Pemilihan Umum Kabupaten Hulu Sungai Selatan Berbasis Web dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Pencarian data yang mudah dengan pencarian yang cepat menggunakan *search* data.
2. Penyimpanan data Aset Barang di *database* lebih aman dibanding penyimpanan biasa yang dilakukan dulu.
3. Dapat mendata dengan baik dan dapat menghindari kesalahan pada penginputan dan Aset Barang.
4. Pembuatan rekap data lebih cepat dengan data yang telah ada.
5. Data-data dan informasi surat keterangan yang nantinya akan dimasukan ke dalam sistem tersusun dengan rapi.

Saya menyadari bahwa pada sistem yang diusulkan ini masih jauh dari kata

sempurna, oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan yang lebih baik lagi. Adapun saran agar aplikasi dapat berfungsi lebih baik lagi yaitu :

1. Pencarian Aplikasi Pendataan Aset dan Pendataan Penyusutan Aset pada Komisi Pemilihan Umum Kabupaten Hulu Sungai Selatan Berbasis Web dirancang kiranya dapat dijadikan sebagai program komputerisasi pada Aset Komisi Pemilihan Umum dalam mendata, mencari dan memproses data Aset Barang.
2. Untuk Penelitian Selanjutnya Disarankan untuk Mengacu Kepada Peraturan Kementerian Dalam Negeri mengenai Fitur-fitur yang kurang seperti Kodifikasi Pengkodean Barang, Perencanaan Aset, Pengusulan Aset, Pengadaan Aset, Pemindahan Notasi, Penghapusan Aset, Penilaian Aset.
3. Juga berharap adanya kritik dan saran dari pengguna Aplikasi ini, yang dimana kritik tersebut dapat membantu penyempurnaan dari aplikasi ini.

**REFERENSI**

*Microsoft Word.* Banjarmasin: PT UNISKA.

Annisa. (2019). *buku belajar menulis indah.* Banjarmasin: PT UNIDKS.

Ladjamuddin, A.-B. B. (2006). *rekayasa perangkat lunak.* Yogyakarta: Graha ilmu

Bahiya. (2017, september 15). *Model waterfall Rekayasa Perangkat Lunak*. Retrieved Desember 15, 2018, from BAHIYA BLOG: http://bahiya.blogger.mercubuana.ac.id/2017/09/15/model-waterfall-rekayasa-perangkat-lunak/

Diskopukmnaker. (2017, Juni 27). *Dinas Koperasi Usaha Kecil Menengah Dan Tenaga Kerja Kota Banjarbaru*. Retrieved November 20, 2018, from Diskopukmnaker: http://diskopukmnaker.banjarbarukota.go.id/

Fadieli, C. (2012). *Pengertian Xampp*. (Mania CMS) Retrieved 2017, from Jawa Timur: http://www.maniacms.web.id/2012/01/pengertian-xampp.html

Ilmiah, B. K. (2015). Retrieved from e-Book Karya Tulis Ilmiah: http://pendidikansrg.blogspot.co.id/2016/03/pengertian-sensus-penduduk.html

Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan. MySQL.* Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Arifwicaksanaa. (2016, April 1). Pengertian *Use Case*. Retrieved from medium.com: https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use- case- a7e576e1b6bf

Sholikhin, A. (2013). *PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI INVENTARISASI SEKOLAH*.

Sutisna, D. (2007). *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster.* Jakarta Selatan: Mediakita.

Kadir, A. (2009). *Mempelajari Database MySQL.* Jogyakarta: Mediacom.

Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis.* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Jogiyanto, H. M. (2004). *Teori dan Aplikasi Komputer.* Yogyakarta: CV Andi Offset.

Munawar. (2005). *Pemodelan Visual Dengan UML.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Mair, Z. R. (2018, Januari 23). *Langkah Membuat Soal Pilihan Ganda dan Esai dengan Authorware 7*. Retrieved from ilmu Komputer: http://ilmukomputer.org/2018/01/23/langkah\_membuat\_soal\_pilihan\_ganda\_dan\_esai\_dengan\_authorware\_7/

Parno, S. (2010). *Langkah-langkah Dalam pembuatan Data Flow Diagram.* Surabaya: Mediacom. Retrieved from Parno.

Santoso, B., & aisyah, s. (2017). *Buku tentang Teknologi informasi dan era digital.* Bandung: PT ANDI.

WordPress. (2015). *Pengertian dan fungsi processor*. (Abuditech All Abouth Informatika Enginering) Retrieved 2017, from Abudi: https://abuditec.wordpress.com/tag/prosesor-yaitu-komponen-komputer-yang-merupakan-sebagai-otak