



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI TANAH LAUT

Jl. A. Yani KM.6 Desa Panggung, Pelaihari, Tanah Laut, Kalimantan Selatan 70815
Telepon (0512) 2021065, Surel mail@politala.ac.id
Laman <http://politala.ac.id>

FORM WAWANCARA MATA KULIAH IT PROYEK

Judul IT Proyek : Sistem Informasi Peminjaman dan Pengembalian Aset di BMN
Politeknik Negeri Tanah Laut.

Nama Mahasiswa : 1. Hari Wicaksono
2. Akhmad Sofyan
3. Kurdianto

Hari/Tanggal : Selasa, 05 Maret 2024

Tempat wawancara : BMN Politeknik Negeri Tanah Laut

Nama Narasumber : Budi Rahman, S.Kom

Jabatan/Profesi Narasumber : Pengelola Barang Milik Negara

No Telpn Narasumber : 081257383041

Pertanyaan wawancara

1. Sistem apa yang ingin dikembangkan?
2. Asset apa saja yang dapat dipinjam?
3. Bagaimana dengan ruang lingkup peminjaman?
4. Bagaimana alur peminjaman asset?
5. Bagaimana dengan mekanisme peminjaman asset dalam sistem yang akan dikembangkan?
6. Siapa saja yang dapat menggunakan sistem tersebut?
7. Bagaimana alur pengembalian barang?

Jawaban wawancara

1. Sistem informasi peminjaman asset yang dapat diakses dengan mudah.
2. Barang, ruang, dan transportasi.
3. Ruang lingkup peminjaman hanya untuk ormawa.
4. Pertama membuat surat peminjaman yang diserahkan ke wakil direktur 3, setelah itu minta persetujuan dan tanda tangan wakil direktur 3, jika disetujui peminjam pergi ke layanan satu pintu untuk mengambil list peminjaman, setelah itu surat dan list peminjaman diserahkan ke staf BMN dan barang dapat dipinjam.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI TANAH LAUT

Jl. A. Yani KM.6 Desa Panggung, Pelaihari, Tanah Laut, Kalimantan Selatan 70815
Telepon (0512) 2021065, Surel mail@politala.ac.id
Laman <http://politala.ac.id>

5. Mekanisme peminjaman aset perlu login dan apabila tidak punya akun akan dibuatkan oleh pihak BMN.
6. Peminjam, admin, dan staf BMN.
7. Langsung dikembalikan ke BMN dan akan dicek list oleh staf BMN sebagai bukti bahwa barang telah dikembalikan.

Tanah Laut, 05 Maret 2024

(Budi Rahman, S.Kom)