

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ASET PADA STIKOM DINAMIKA BANGSA JAMBI (Studi Kasus: Penjualan dan Disposasi Aset Tetap)

Maria Rosario Borroek, SE, M.S.I
Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Dinamika Bangsa Jambi
Jl. Jendral Sudirman, The Hok – Jambi 36138

ABSTRAK

Pengelolaan aset pada STIKOM Dinamika Bangsa masih belum optimal, salah satu cara agar pengelolaan dapat lebih optimal adalah dengan penggunaan system informasi. Aset yang sudah tidak optimal dalam fungsinya biasanya akan dilakukan penjualan atau dihapus. Penelitian ini menghasilkan prototype system yang menggambarkan fungsional penjualan dan penghapusan aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi sedangkan model pengembangan system yang digunakan adalah Unified Modeling Language yakni use case diagram, class diagram dan activity diagram

Kata Kunci : Perancangan, Manajemen Aset, UML

ABSTRACT

The asset management of STIKOM Dinamika Bangsa Jambi is have not optimal yet, one of several ways to optimize its management is by the use of information systems. The assets that were not optimal in its function will then usually be carried out or removed. This research produced a prototype system that describes the functional of selling and removing assets at STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. The model of system development used in this research is the Unified Modeling Language i.e. use case diagrams, class diagrams and activity.

Keywords : Design, Asset Management, UML

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan sistem informasi semakin meningkat dari tahun ke tahunnya. Hampir semua bidang bisnis menggunakan sistem informasi dalam menunjang kegiatan operasionalnya. Dengan adanya penggunaan sistem informasi operational perusahaan akan menjadi lebih efektif, efisien dan produktivitas.

Setiap perusahaan memiliki aset tetap yang tersebar pada lokasi perusahaan. Besarnya investasi yang tertanam pada aset tetap mengakibatkan perlunya pengelolaan terhadap aset tetap tersebut. Aset yang sudah tidak optimal lagi dalam penggunaannya akan tetapi masih bisa berfungsi biasanya akan dijual. Untuk aset tetap yang tidak dapat berfungsi lagi biasanya akan dihapus dari daftar inventaris.

STIKOM Dinamika Bangsa Jambi adalah salah satu perguruan tinggi yang memiliki aset yang cukup besar, hal ini disadari bahwa STIKOM Dinamika Bangsa Jambi merupakan perguruan tinggi yang bergerak dibidang IT.

Pengelolaan aset tetap pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi belumlah optimal, hal ini dikarenakan belum adanya sistem informasi yang mencatat penjualan aset dan penghapusan aset tetap.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi (Studi Kasus: Penjualan dan Disposasi Aset Tetap)"

RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian adalah

1. Bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi manajemen aset berbasis *web* pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
2. Bagaimana membangun *prototype* sistem informasi manajemen aset berbasis *web* bagi STIKOM Dinamika Bangsa Jambi dengan menggunakan UML

BATASAN MASALAH

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik dan terarah maka peneliti melakukan pembatasan masalah sehingga penyusunan tesis tidak menyimpang dari tujuan yang telah dicapai. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi hanya pada tahap analisis perancangan untuk membangun sistem informasi manajemen aset untuk STIKOM Dinamika Bangsa Jambi yang meliputi penjualan aset tetap dan penghapusan aset tetap dengan sumber pembiayaannya berasal dari Yayasan Dinamika Bangsa.
2. Penelitian ini hanya dibatasi untuk aset yang sumber pembiayaannya berasal dari Yayasan Dinamika Bangsa Jambi.
3. Penelitian ini dibatasi hanya untuk aset yang berupa aktiva tetap berwujud (*tangible aset*).
4. PERANCANGAN sistem informasi manajemen aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi hanya sebatas *prototype* sistem berbasis web.
5. *Prototype* sistem yang dihasilkan hanya sebatas pada fungsi permintaan pengadaan aset, pengadaan aset, pendataan aset, pemeliharaan aset, peminjaman aset, penjualan aset dan laporan.

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Merancang sistem informasi manajemen aset untuk STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
2. Membangun *prototype* sistem informasi manajemen aset berbasis *web* untuk STIKOM Dinamika Bangsa Jambi dengan menggunakan metode berorientasi objek dengan *tools* UML.

MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui pengelolaan aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi
2. Menghasilkan *prototype* Sistem Informasi Manajemen Aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi sesuai kebutuhan dan kondisi organisasi tersebut.
 3. *Prototype* sistem yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pembuatan aplikasi Sistem Informasi Manajemen Aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
 4. Hasil penelitian ini jugadiharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian lainnya yang sejenis.

TINJAUAN TEORI SISTEM INFORMASI

Sistem Informasi merupakan kombinasi dari perangkat keras, perangkat lunak dan jaringan telekomunikasi yang dibangun dan digunakan dengan mengumpulkan, menciptakan dan mendistribusikan informasi di suatu organisasi. Perangkat keras mengacu pada peralatan fisik komputer seperti monitor komputer, cpu atau keyboard. Perangkat lunak mengacu pada program atau seperangkat program-program yang menunjukkan tugas-tugas tertentu dari komputer. Jaringan telekomunikasi mengacu pada kumpulan dari dua komputer atau bahkan lebih yang saling berhubungan satu sama lainnya dengan peralatan komunikasi.^[15]

ASET TETAP

Aset adalah sumber daya yang dikuasai oleh perusahaan sebagai akibat dari peristiwa masa lalu dan dari manfaat ekonomi di masa depan diharapkan akan diperoleh perusahaan. Manfaat ekonomi masa depan yang berwujud dalam aset adalah potensi dari aset tersebut untuk memberikan sumbangan, baik langsung maupun tidak langsung, arus kas dan setara kas kepada perusahaan. Potensi tersebut dapat berbentuk sesuatu yang produktif dan merupakan bagian dari aktivitas operasional perusahaan. Mungkin pula berbentuk sesuatu yang dapat diubah menjadi kas atau setara kas atau berbentuk kemampuan untuk mengurangi pengeluaran kas, seperti penurunan biaya akibat dari penggunaan proses produksi alternatif. Banyak aset, misalnya, aset tetap memiliki bentuk fisik. Namun demikian bentuk fisik tersebut tidak esensial untuk menentukan eksistensi aset; karena itu, paten dan hak cipta, misalnya, merupakan aset kalau manfaat ekonomi yang diperoleh perusahaan di masa depan dan masing-masing aset tersebut dikuasai perusahaan.

Aktiva tetap dapat juga diartikan sebagai aset berwujud yang:

1. Dimiliki untuk digunakan dalam produksi atau penyediaan barang atau jasa, untuk direntalkan kepada pihak lain, atau untuk tujuan administrative; dan
2. Diharapkan untuk digunakan selama lebih dari satu periode. [3]

MANAJEMEN ASET

Manajemen aset adalah serangkaian kegiatan yang terdiri dari indentifikasi aset apa yang dibutuhkan, memperoleh aset, menyediakan logistic dan sistem pendukung pemeliharaan dari aset dan penghapusan atau pembaharuan aset sehingga lebih efektif dan efisien. [2]

Manajemen aset adalah suatu proses yang sistematis mempertahankan, upgrade, dan mengoperasikan aset fisik sehingga tercapai biaya yang efektif. Pelaksanaan dari manajemen aset memiliki tujuan antara lain:

1. Menyediakan informasi yang lebih baik dan objektif yang digunakan dalam pengambilan keputusan
2. Menyediakan informasi yang berhubungan dengan alternatif investasi
3. Meningkatkan pengambilan keputusan dan produktivitas
4. Memudahkan perusahaan untuk mendapatkan manfaat yang maksimal. [6]

Manajemen aset dapat membantu para pengambil keputusan melakukan pengelolaan aset secara efektif. Komputersasi dan teknologi lainnya (yaitu, sensor elektronik, robotika, GPS, satelit, dll) digunakan untuk menghasilkan dan menyediakan akses untuk data kuantitatif dan kualitatif atas aset organisasi. Tujuan umum adalah alokasi sumber daya tertentu dan alat optimasi yang tersedia dan dapat digunakan untuk melakukan analisis kinerja fasilitas saat ini dan masa depan. Analisis ini dapat didasarkan pada persediaan, kondisi, dan data kinerja; lembaga kebijakan dan rencana jangka panjang; hukum; praktek aturan yang tersedia, dan prinsip yang diambil dari teknik, ekonomi, akuntansi, manajemen risiko, layanan pelanggan, dan praktik bisnis lainnya. [3]

PROTOTYPE (PROTOTYPE) ANTAR MUKA

Prototype desain antarmuka merupakan contoh atau simulasi dari layar komputer, formulir, atau laporan. *Prototype* merupakan persiapan dari masing-masing antarmuka untuk ditunjukkan kepada pengguna dan *programmer* bagaimana suatu sistem ditampilkan. [1]

Pendekatan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. *Storyboard*, pendekatan termudah dimana *prototype* digambarkan di atas kertas. *Storyboard* menunjukkan seperti apa layarnya akan terlihat, bagaimana pergerakannya dari satu layar ke layar lainnya, yang digambarkan menggunakan tangan.
2. *HTML Prototype*, dibangun menggunakan *web page* menggunakan HTML. *Designer* menggunakan HTML untuk membuat berbagai halaman *web* yang menunjukkan bagian-bagian penting dari sistem. *User* dapat berinteraksi dengan mengklik tombol dan *input* data (walaupun data tidak bisa diproses karena belum ada sistem yang dibangun).
3. *Language prototype*, merupakan jenis *prototype* yang dikembangkan menggunakan bahasa atau perangkat yang akan digunakan untuk membangun sistem menyeluruh. *Language prototype* dirancang dengan cara yang sama dengan *HTML prototyping*.
4. Memilih pendekatan yang sesuai, misalnya kombinasi dari berbagai *prototype* pada bagian yang berbeda dari sistem. *Storyboarding* merupakan teknik tercepat dan termurah, namun tidak rinci, sedangkan *language prototyping* lebih lama dan lebih rinci, namun paling mahal. *HTML prototyping* berada diantaranya.

ALAT BANTU PENGEMBANGAN SISTEM

Use case Diagram

Use case adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antar pengguna (yang disebut dengan *actor*) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antar penggunaan dan sistem disebut *scenario*. Setiap *scenario* mendeskripsikan kejadian. Setiap urutan diinisiasi oleh orang, sistem yang lain, perangkat keras atau urutan waktu. Dengan demikian secara singkat bisa dikatakan *use case* adalah serangkaian *scenario* yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna. [5]

Diagram *use case* menggambarkan apa saja aktifitas yang dilakukan oleh suatu sistem dari sudut pandang pengamatan luar, yang menjadi persoalan itu apa yang dilakukan bukan bagaimana melakukannya.

Diagram *use case* menunjukkan beberapa aspek dari sistem, yaitu :

1. *Actor*
Actor merupakan *abstraction* dari orang dan sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem.
2. *Use Case*
Abstraksi dari interaksi antara sistem dan *actor*.
3. *Association*
Use case dihubungkan dengan *actor* menggunakan *association*. Sebuah garis digambarkan dari *actor* ke *use case* sebagai bentuk *association*.
4. *Sistem/sub sistem boundary*
Sistem yang lain atau alat ketika berkomunikasi dengan *use case*.

Class Diagram (Diagram Kelas)

Diagram *class* merupakan suatu model statis yang menunjukkan *class – class* dan hubungan diantaranya dan senantiasa konstant di dalam sistem sepanjang waktu. Diagram *class* menggambarkan *class* berikut perilaku dan keadaan dengan menghubungkannya antar *class – class*.^[5]

Diagram *Class* mempunyai 3 macam *relationships* (hubungan), yaitu :

1. *Association*
Suatu hubungan antara bagian dari dua kelas. Terjadi *association* antara dua kelas jika salah satu bagian dari kelas mengetahui yang lainnya dalam melakukan suatu kegiatan. Di dalam diagram, sebuah *association* adalah penghubung yang menghubungkan dua kelas.
2. *Aggregation*
Suatu *association* dimana salah satu kelasnya merupakan bagian dari suatu kumpulan. *Aggregation* memiliki titik pusat yang mencakup keseluruhan bagian.
3. *Generalization*
Suatu hubungan turunan dengan mengasumsikan satu kelas merupakan suatu *superClass* (kelas super) dari kelas yang lain. *Generalization* memiliki tingkatan yang berpusat pada *superClass*. Untuk tambahan bahwa *association* mempunyai 2 titik. Salah satu titik bisa memiliki label untuk menjelaskan *association* tersebut.

Activity Diagram (Diagram Aktivitas)

Diagram *Activity* adalah teknik untuk mendeskripsikan logika *procedural*, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity diagram* memiliki peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak bisa.^[5]

METODE PENELITIAN

BAHAN PENELITIAN

Bahan penelitian yang dibutuhkan dalam perancangan sistem informasi manajemen aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi yaitu :

1. Proses bisnis dari sistem pengelolaan aset yang sudah ada.
2. Infrastruktur Teknologi Informasi.
3. Kondisi lingkungan eksternal dan internal bisnis organisasi.

Bahan penelitian diatas penulis dapatkan melalui serangkaian kegiatan yang penulis lakukan melalui kerangka kerja penelitian, yaitu :

1. Studi literatur
Mempelajari dan memahami teori-teori yang menjadi pedoman dan referensi guna penyelesaian masalah dan mempelajari penelitian yang relevan dengan masalah yang diteliti.
2. Mengumpulkan data
Mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan pengelolaan aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi dan mengumpulkan dokumen organisasi, melakukan pengamatan dan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait.
3. Membuat rencana *prototype* sistem informasi manajemen aset dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menentukan perencanaan awal
Pada tahap ini dibuat perencanaan mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan beserta waktu yang dibutuhkan untuk masing-masing kegiatan.
- b. Melakukan analisis proses bisnis
Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap proses bisnis yang terjadi pada pengelolaan aset pada STIKOM Dinamika Bangsa.
- c. Memodelkan sistem informasi dengan menggunakan UML
Pada tahap ini dibuat pemodelan kebutuhan sistem informasi dengan menggunakan diagram UML.
- d. Membangun *prototype* sistem informasi
Pada tahap ini dibuat *prototype* sistem berupa *user interface* dengan menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver CS5

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Pengelolaan aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi diselenggarakan dibawah BAU (Biro Administrasi dan Umum) yang dikepalai oleh Pembantu Ketua Bidang Administrasi dan Umum (Puket II). Biro ini bertugas untuk melayani administrasi peminjaman dan penyewaan aset serta pelaporan lokasi aset.

Penghapusan Aset pada STIKOM Dinamika Bangsa dilakukan karena berbagai hal:

1. Aset rusak dan tidak dapat diperbaiki
2. Aset hilang
3. Aset dijual kepada pihak lain

Dalam proses penghapusan aset yang dikarenakan oleh aset rusak dan tidak dapat diperbaiki serta aset hilang dilakukan oleh BAU, Bagian Keuangan Yayasan dan Pengurus Yayasan, antara lain sebagai berikut:

1. Unit bisnis tertentu akan melaporkan apabila ada aset yang rusak atau hilang
2. BAU akan melaporkan barang-barang yang rusak dan tidak bisa diperbaiki lagi atau aset hilang kepada Pengurus Yayasan.
3. Setelah melalui pertimbangan, Yayasan akan menginstruksikan kepada Bagian Keuangan Yayasan agar aset tersebut dihapus dari data aset STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
4. Bagian Keuangan Yayasan akan membuat berita acara penghapusan aset
5. BAU akan menerima berita acara penghapusan dan BAU akan menghapus data asetnya.

Sedangkan dalam proses penghapusan aset karena asetnya dijual, dilakukan oleh Yayasan, BAU dan Bagian Keuangan Yayasan sebagai berikut:

1. Pengurus Yayasan akan memberikan informasi ke Bagian Keuangan Yayasan mengenai aset apa saja yang dijual
2. Bagian Keuangan Yayasan akan membuat berita acara penghapusan aset
3. BAU akan menerima berita acara penghapusan dan BAU akan menghapus data asetnya.

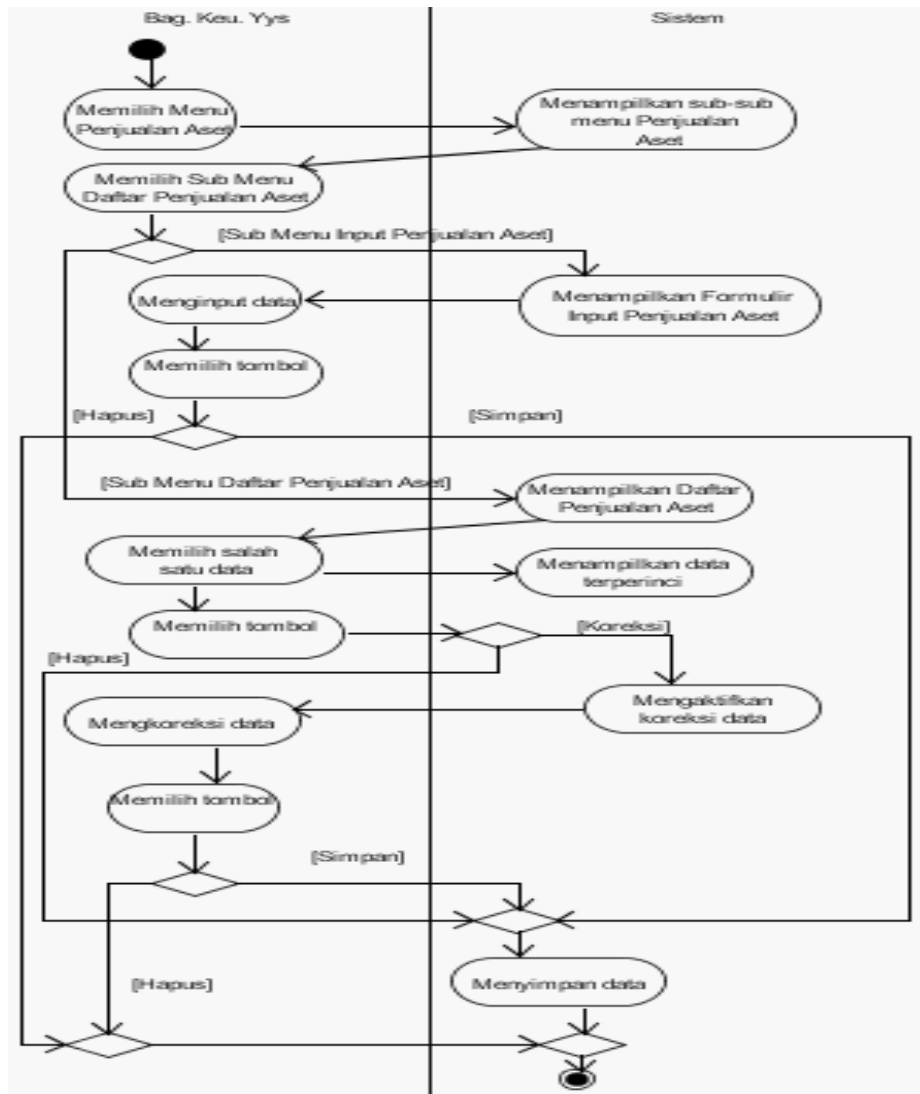
Dari proses penghapusan aset tersebut diatas, terdapat beberapa kelemahan:

1. Tidak adanya pendataan mengenai aset yang rusak atau hilang sehingga sulit dalam pelaporan mengenai aset yang rusak atau hilang
2. Karena laporan pendataan aset hanya bersifat spreadsheet, maka Bagian Keuangan Yayasan akan sulit untuk membuat pelaporan aset setelah setelah penghapusan asset.

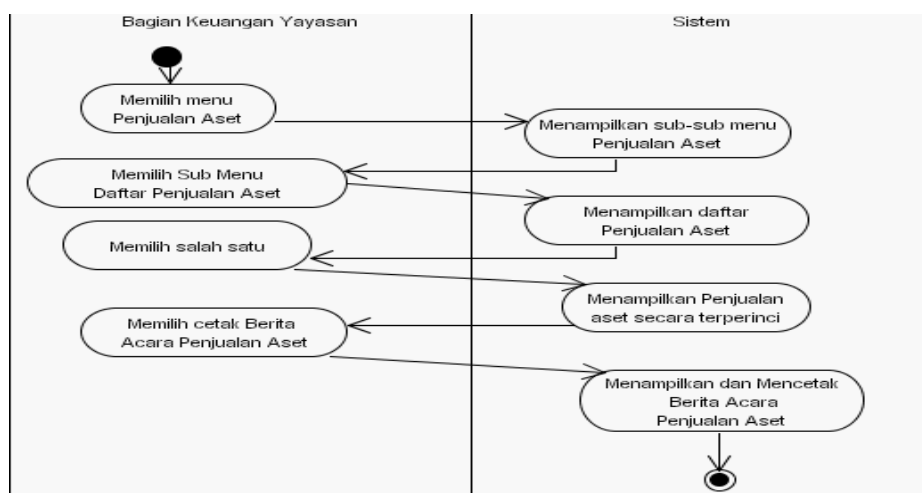
ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

Use Case Diagram

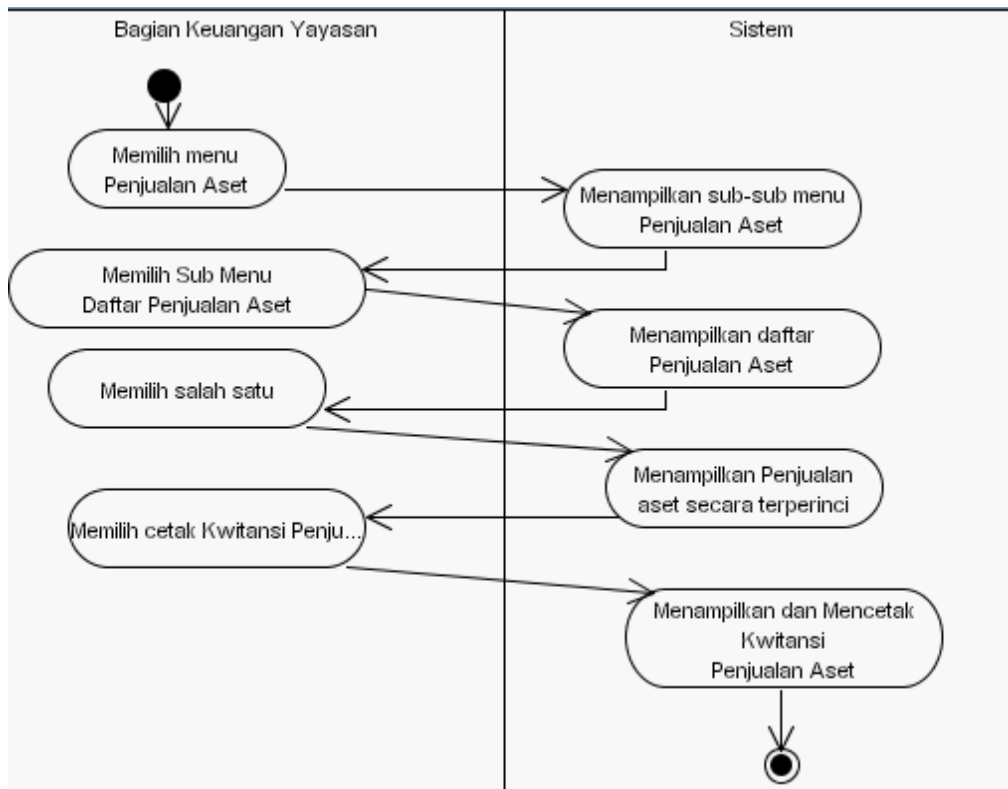
Model *use case* ditentukan atas dasar kebutuhan fungsi-fungsi yang akan dibangun. Diagram *Use Case* Sistem Informasi Manajemen Aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi dapat digambarkan sebagai berikut:



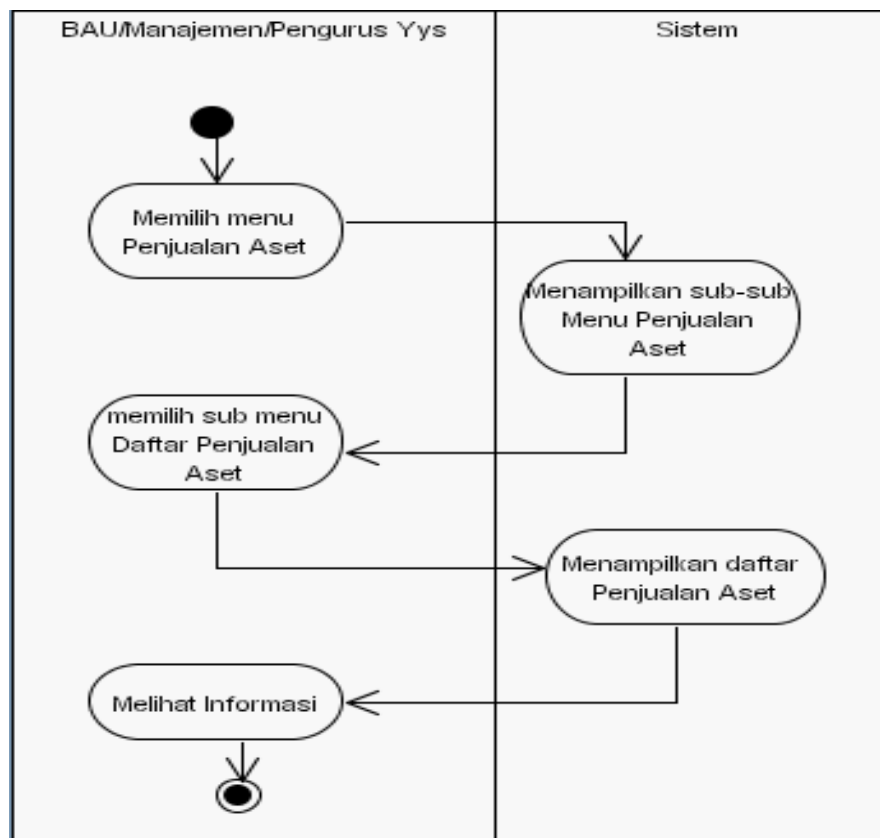
Gambar 4 Diagram Activity Mencatat Penjualan Aset



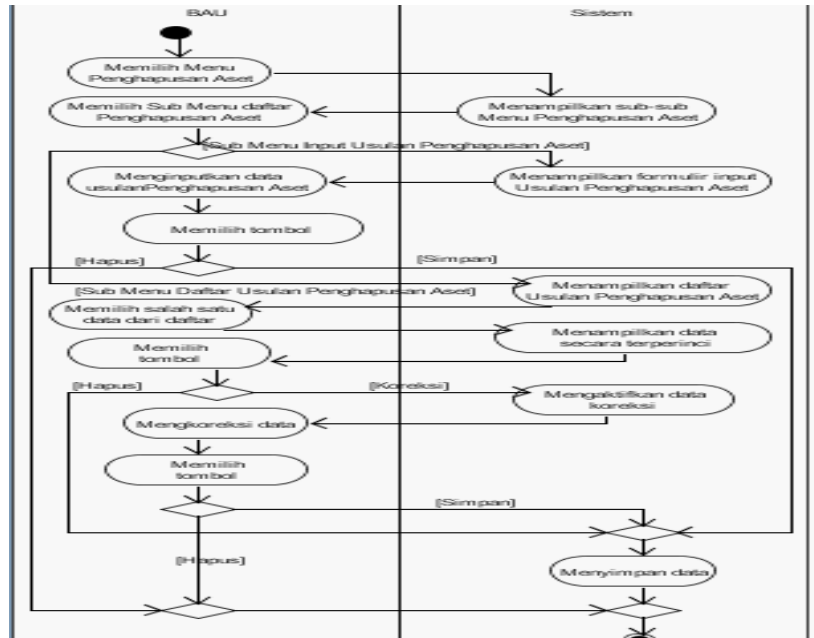
Gambar 5 Diagram Activity Membuat Berita Acara Penjualan Aset



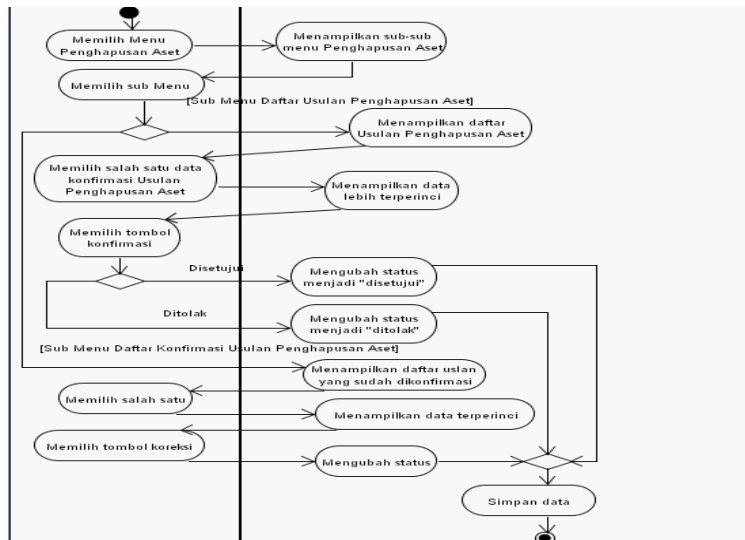
Gambar 6 Diagram Activity Membuat Kwitansi Penjualan Aset



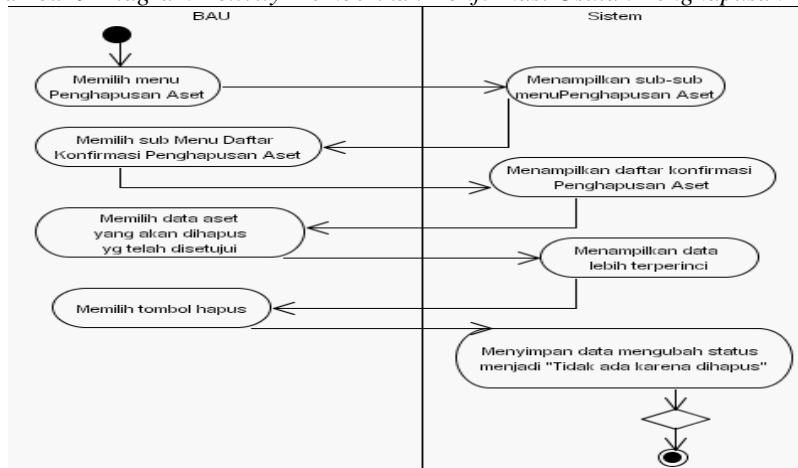
Gambar 7 Diagram Activity Melihat Informasi Penjualan Aset



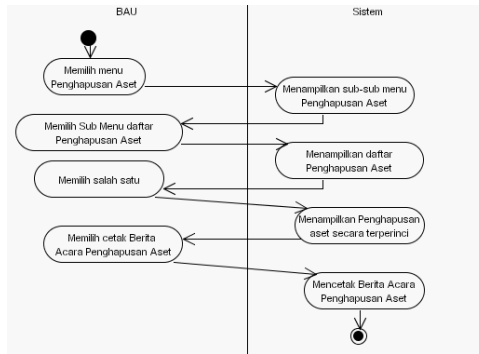
Gambar 8 Diagram Activity Membuat Usulan Penghapusan Aset



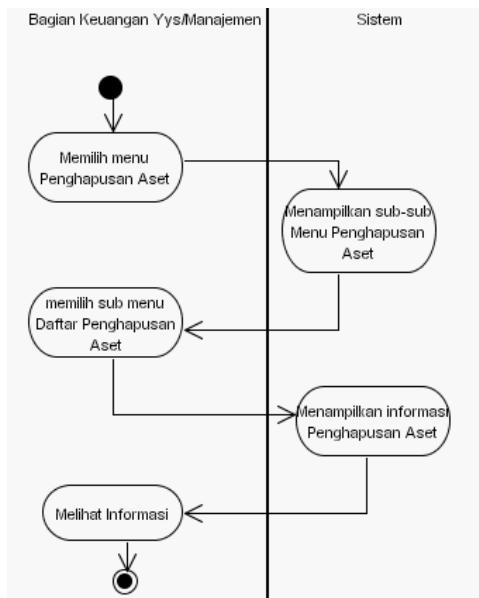
Gambar 9 Diagram Activity Memberikan Konfirmasi Usulan Penghapusan Aset



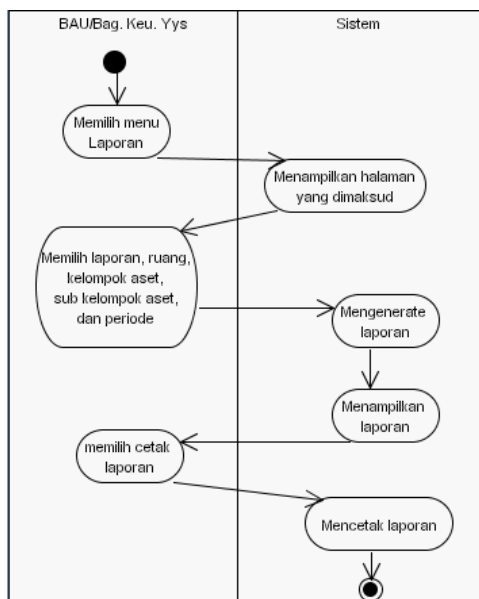
Gambar 10 Diagram Activity Mencatat Penghapusan Aset



Gambar 11 Diagram Activity Membuat Berita Acara Penghapusan Aset



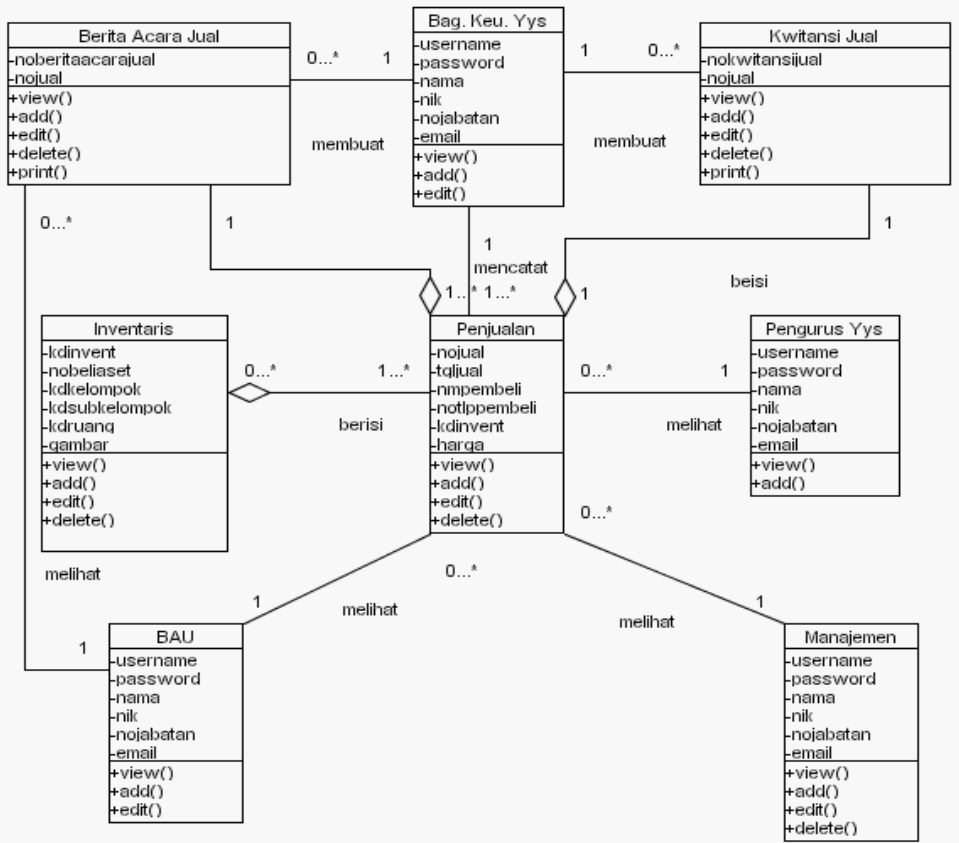
Gambar 12 Diagram Activity Melihat Informasi Penghapusan Aset



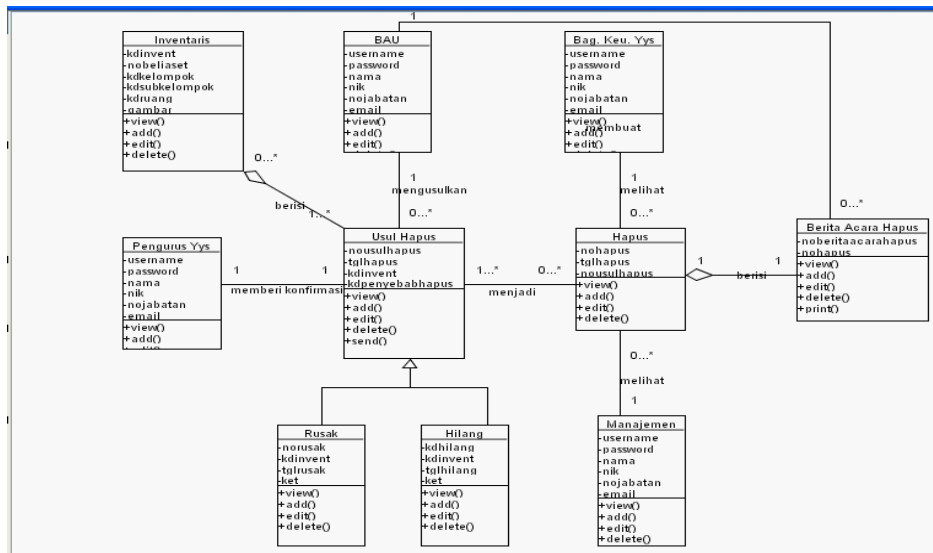
Gambar 13 Diagram Activity Membuat Laporan

Class Diagram

Diagram *class* menggambarkan *class* berikut perilaku dan keadaan dengan menghubungkannya antar *class* – *class*. Adapun class-class pada Sistem Informasi Manajemen Aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi digambarkan berdasarkan subsistem sebagai berikut::



Gambar 14 Class Diagram Penjualan Aset



Gambar 15 Diagram Class Fungsi Penghapusan Aset

PROTOTYPE SISTEM

Prototype adalah suatu versi sistem potensial yang disediakan bagi pengembang dan calon pengguna yang dapat memberikan gambaran bagaimana kira-kira sistem tersebut akan berfungsi bila telah disusun dalam bentuk yang lengkap.

Berdasarkan rancangan sistem yang telah diuraikan sebelumnya, maka perlu dibangun *prototype* dari Sistem Manajemen Aset ini. Adapun penyajiannya diuraikan berdasarkan subsistem sebagai berikut:

1. Subsistem Fungsi Penjualan Aset

Input penjualan aset dilakukan oleh Bagian Keuangan aset dengan mengisi data nama pembeli, no telepon pembeli, kode inventaris dan harga penjualan. Daftar penjualan aset hanya dapat dilihat oleh BAU, Manajemen (Puket II dan Ketua) dan Pengurus Yayasan. *Prototype* dari fungsi penjualan aset adalah sebagai berikut:

No	Kode Inventaris	Harga
1	33410710A4103220	Rp. 5.000.000
2	33410710A4103221	Rp. 10.000.000

Gambar 16 Prototype Sistem Input Penjualan Aset

No	No Penjualan Aset	Tanggal Penjualan Aset	Nama Pembeli
1	0011/08/12	24 Juli 2012	Johan
2	0020/08/12	26 Juli 2012	Aka

Gambar 17 Prototype Daftar Penjualan Aset

2. Subsistem Fungsi Penghapusan Aset

Pada fungsi penghapusan aset, input usulan penghapusan aset dilakukan oleh BAU dengan mengisi data kode inventaris dan faktor penyebab usulan penghapusan aset. Konfirmasi atas usulan penghapusan aset dilakukan oleh Pengurus Yayasan dengan memilih sub menu daftar usulan penghapusan aset dan daftar konfirmasi usulan penghapusan aset. Bagian Keuangan Yayasan dan Manajemen (Puket II dan Ketua) hanya dapat melihat daftar usulan penghapusan aset, daftar konfirmasi usulan penghapusan aset dan daftar penghapusan aset. *Prototype* dari fungsi penghapusan aset adalah sebagai berikut:

FORMULIR INPUT USULAN PENGHAPUSAN ASET

No Usulan Penghapusan Aset :

Tanggal :

No	Kode Inventaris	Faktor Penyebab
1	077 1/06 10/B 1048/006	Hilang
2	2431/1110/B1021/029	Rusak

Gambar 18 *Prototype Input Usulan Penghapusan Aset*

DAFTAR USULAN PENGHAPUSAN ASET

Cari :

No Usulan Penghapusan Aset	Tanggal Usulan	Penyebab	Status
001/UH/06/12	30 Juni 2012	Rusak Berat	Pendin
001/UH/07/12	05 Juli 2012	Rusak Berat	Pendin

Gambar 19 *Prototype Daftar Usulan Penghapusan Aset*

DAFTAR PENGHAPUSAN ASET

Cari :

No	Nomor Penghapusan Aset	Tanggal Penghapusan Aset	Kode Inventaris
1	001/HA/07/12	01 Juli 2012	3341/07 10/A4100
2	002/HA/07/12	12 Juli 2012	3341/07 10/A4100

Gambar 20 *Prototype Daftar Penghapusan Aset*

3. Subsystem Fungsi Laporan

Fungsi laporan hanya dapat diakses oleh Bagian Keuangan Yayasan dan BAU. *Prototype* dari fungsi laporan adalah sebagai berikut:

LAPORAN

Pilih Laporan :

Pilih Ruang :

Pilih Kelompok Aset :

Pilih Sub Kelompok Aset :

Pilih Periode : s/d

Gambar 21 *Prototype Laporan*

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan perancangan sistem informasi manajemen aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengelolaan aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi masih dilakukan dengan secara maual sehingga belum dilakukan secara optimal
2. Penelitian ini menghasilkan prototype sistem informasi manajemen aset yang diharapkan dapat meningkatkan dalam pengelolaan aset yang ada pada lingkungan STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

SARAN

Untuk mempermudah didalam mencapai sesuatu yang diharapkan maka penulis memberikan sedikit saran yakni :

1. *Prototype* sistem ini perlu dikembangkan sehingga benar-benar dapat diterapkan pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi untuk mendukung seluruh proses bisnis dari STIKOM Dinamika Bangsa Jambi baik berbasis *web* maupun *mobile*.
2. Dalam pembuatan *prototype* ini belum memperhatikan masalah keamanan data (*security*), maka untuk penelitian lebih lanjut dapat dilengkapi dengan sistem keamanan data.
3. Penelitian ini merupakan sebuah contoh dari analisis dan perancangan sistem informasi manajemen aset pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, sehingga apabila akan digunakan oleh organisasi lain maka diperlukan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan organisasi yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dennis, Alan; Wixom, Haley Barbara: & Tegarden, David. 2005. *Systems Analysis and Design with UML Version 2.0 : An Object-Oriented Approach*. Second Edition. United States of America : John Wiley & Sons, Inc.
- [2] Hastings, Nicholas A. J.2010. *Physical Asset Management*. Edisi pertama. London: Springer.
- [3] Ikatan Akutansi Indonesia. 2007. *Standar Akuntansi Keuangan Per 1 September 2007*. Jakarta : Penerbit Salemba Empat
- [4] Laudon, Kenneth C & Laudon, Jane. P. 2010. *Management Information Systems : Managing The Digital Firm*. Eleventh Edition. New Jersey, United States of America : Pearson Prentice Hall.
- [5] Munawar. 2005. *Pemodelan Visual dengan UML*. Edisi Pertama. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- [6] The American Association of State Highway and Transportation Official. 2007. *21st Century Asset Management*. http://www.ttap.mtu.edu/publications/2007/21st_Century_Asset_Management.pdf. Diakses pada tanggal 4 Nopember 2011.
- [7] Turban, Efraim; Leidner, Dorothy; Ephraim, Mclean; & Wetherbe, James. 2008. *Information Technology for Management : Transforming Organizations in The Digital Economy*. Sixth Edition. Asia : John Wiley & Sons Pte Ltd.
- [8] Valacich, Joe; Schneider, Christoph. 2012. *Information Systems Today: Managing in The Digital Word*. Fifth Edition. England: Pearson Prentice Hall.