

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ASET PADA KANTOR KECAMATAN AMPANA TETE KABUPATEN TOJO UNA-UNA

Fitrianti Andi Masse¹

Hamzah K. Sundusen²

Sanintan Kaharu³

^{1,2}Jurusan Sistim Informasi, STMIK Bina Mulia Palu

Abstrak

Proses pengolahan Aset Kantor Camat Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una masih dilakukan cara konvensional dengan mencatat pada buku Aset kemudian direkap hasilnya secara manual pula. Adapun tujuan dari penelitian ini membuat sistem informasi inventaris yang terstruktur dan terarah, sehingga dapat mendukung kinerja pegawai Kantor Camat Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una dalam melakukan pencatatan inventaris. Jenis dan Sumber Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan pustaka. Tahapan utama dari *waterfall model* langsung mencerminkan aktivitas pengembangan dasar. Bahasa pemrograman menggunakan *visual basic 6.0* dan *database microsoft Access 2010*. Hasil penelitian adalah sebuah Sistem informasi Aset pada Kantor Kecamatan Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una Provinsi Sulawesi Tengah. Sistem ini dapat mempermudah dan mempercepat input, pengolahan data serta penyampaian informasi yang menyangkut aset. Dalam pengujian perangkat lunak ini, peneliti menggunakan metode *Black Box* yaitu berfokus pada persyaratan atau kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dibuat

Kata Kunci : Sistem, Database, Pengolahan, Aset, Waterfall

1. LATARBELAKANG

Kemajuan teknologi membawa dunia menjadi semakin modern. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut suatu instansi pemerintah maupun instansi swasta untuk memperoleh informasi yang lebih cepat, efisien dan efektif. Untuk mewujudkan informasi yang demikian diperlukan sebuah sistem yang dapat menangani berbagai pengolahan data dengan menggunakan teknologi informasi.

Sistem Informasi dibuat untuk mempermudah dalam pengelolaan dan penyimpanan data maka dapat menghasilkan suatu informasi yang tepat dan akurat. Adanya sistem informasi yang tepat dan akurat dapat mengurangi terjadinya kesalahan yang tidak diinginkan sehingga dapat meningkatkan kinerja yang lebih efisien dan kecepatan operasional instansi.

Secara umum, sebagian besar perusahaan/instansi tentunya telah memiliki sistem yang digunakan sebagai penunjang operasionalnya, dimana sistem tersebut terdiri dari sekumpulan komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama dalam membentuk integrasi secara keseluruhan yang untuk mencapai target tertentu (Belanger & Slyke, 2012). Sistem informasi saat ini telah menjadi bagian penting dalam suatu organisasi guna.

Aset adalah sumber daya ekonomi yang dikuasai dan/atau dimiliki oleh pemerintah sebagai akibat dari peristiwa masa lalu dan dari mana manfaat ekonomi dan/atau sosial di masa depan diharapkan dapat diperoleh, baik oleh pemerintah maupun masyarakat, serta dapat diukur dalam satuan uang, termasuk sumber daya nonkeuangan yang diperlukan untuk penyediaan jasa bagi masyarakat umum dan sumber-sumber daya yang dipelihara karena alasan sejarah dan budaya.

Aset merupakan modal penting dalam menunjang kinerja. Aset perlu diidentifikasi, dikelola, dan dirawat dengan baik, sehingga dapat digunakan dengan efektif dan efisien. Aset juga mendukung kegiatan operasional suatu instansi setiap harinya, tidak adanya informasi yang tepat untuk mengelola aset dapat menghambat kegiatan operasional.

Kebutuhan informasi mengenai data dan informasi suatu aset sangatlah penting guna untuk memperbaiki kinerja di dalam sebuah instansi. Oleh karena itu, pada masa sekarang sudah sangat dibutuhkan sebuah sistem pengelolaan aset yang bisa digunakan secara efektif menunjang operasional bisnis yang berjalan.

Kantor Camat Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una merupakan bagian dari pemerintahan yang menjalankan tugasnya untuk melayani masyarakat serta mengelola semua fasilitas yang ada. Proses pengolahan aset Kantor Camat Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una masih dilakukan cara konvensional dengan mencatat pada buku album kemudian direkap hasilnya secara manual.

Semua keterangan mengenai aset kantor camat dicatat dalam suatu buku besar, sehingga untuk catatan barang-barang di tahun-tahun sebelumnya sebagian sudah tidak ada lagi karena pengelolaan yang digunakan masih sangat sederhana. Apabila ada pihak yang membutuhkan sulit untuk mencari keterangan dimana dan apa saja data barang yang dibutuhkan tersebut. Selain itu, memerlukan waktu yang lama untuk proses penulisan dengan tangan.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu basis data aset yang bisa mengelola dan mengatur semua aset yang terdapat di Kantor Camat Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una sehingga bisa terstruktur dengan baik.

2. TINJAUAN PUSTAKA**2.1 Sistem Informasi**

Robert Leitch, K. Roscoe Davis (Jogiyanto, 2005:11) menyatakan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut Ace Suryadi (2006:12), Pengertian sistem informasi dapat dilihat dari segi fisik dan fungsinya. Dari segi fisiknya dapat diartikan susunan yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan tenaga pelaksananya yang secara bersama-sama saling mendukung untuk menghasilkan suatu produk. Sedangkan dari segi fungsi informasi merupakan suatu proses berurutan mulai dari pengumpulan data dan diakhiri dengan komunikasi/desiminasi. Selanjutnya sistem informasi dikatakan berdaya guna jika mampu menghasilkan informasi yang baik, tinggi akurasinya, tepat waktu, lengkap dan ringkas isinya.

Menurut Adi Nugroho (2002:77) bahwa :

“Pembuatan sistem informasi dapat berarti menyusun sistem informasi yang benar-benar baru dimana penyusunan sistem informasi berbasis komputer dilakukan dengan motivasi untuk memanfaatkan komputer sebagai alat bantu yang dikenal sebagai alat bantu yang cepat, akurat, tidak cepat lelah, serta tidak pernah mengenal arti kata bosan untuk melaksanakan instruksi-instruksi pengguna”.

Menurut Teguh Wahyono (2003:3), Sistem Informasi merupakan sistem pembangkit informasi. Dengan integrasi yang dimiliki antar subsistemnya, sistem informasi akan mampu menyediakan informasi yang berkualitas, tepat, cepat dan akurat sesuai dengan manajemen yang membutuhkannya.

Menurut Faried Irmansyah (2003:18), sistem informasi adalah Suatu sistem dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan (Nurdin, Nurdin, 2018).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kombinasi dari beberapa elemen sistem yang membentuk jalur dan jaringan komunikasi tertentu yang menyediakan dasar informasi untuk pengambilan keputusan.

John Burch dan Gary Grudnitski (dalam Jogiyanto, 2005:12) mengemukakan bahwa sistem informasi dapat terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu:

- Blok masukan (*input block*) yang mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi
- Blok model (*model block*) yang terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan
- Blok keluaran (*output block*) merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna bagi semua pemakai sistem
- Blok teknologi (*technology block*), digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan

membantu pengendalian sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri atas tiga bagian yaitu teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

- Blok dasar data (*database block*), merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, yang tersimpan di dalam perangkat keras dan digunakan oleh perangkat lunak untuk memanipulasinya.
- Block kendali (*control block*), merupakan pencegah dari hal-hal yang dapat menyebabkan kerusakan pada sistem informasi.

Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarannya.

2.2 Pengertian Aset

Dalam PSAK No 16 Revisi Tahun 2011 disebutkan bahwa aset merupakan semua kekayaan yang dimiliki oleh seseorang atau perusahaan baik berwujud maupun tak berwujud yang berharga atau bernilai yang akan mendatangkan manfaat bagi seseorang atau perusahaan tersebut. Manfaat ekonomi masa depan yang terwujud dalam aset adalah potensi dari aset tersebut untuk memberikan sumbangan, baik langsung maupun tidak langsung, arus kas dan setara kas kepada perusahaan.

Ada beberapa definisi yang menjelaskan tentang aset. Dalam Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan (PSAK) yang berlaku di Indonesia disebutkan bahwa aset adalah sumber daya yang dikuasai oleh perusahaan sebagai akibat dari peristiwa masa lalu dan diharapkan akan menghasilkan manfaat ekonomis di masa depan bagi perusahaan. Dalam International Financial Reporting Standards (2008) disebutkan bahwa “an asset is a resource controlled by the enterprise as a result of past events and from which future economic benefits are expected to flow to the enterprise.”

Dari berbagai definisi aset di atas dapat ditarik beberapa karakteristik dari aset, yaitu:

- Aset merupakan manfaat ekonomi yang diperoleh di masa depan,
- Aset dikuasai oleh perusahaan, dalam artian dikendalikan oleh
- perusahaan, dan
- Aset merupakan hasil dari transaksi atau peristiwa masa lalu

2.3 Penyelenggaraan Pemerintahan Kantor Kecamatan

Menurut UU No. 22 Tahun 1999 Pasal 66 ayat 2 dan UU No. 32 Tahun 2004 Pasal 126 ayat 2 tentang Pemerintah Daerah menyatakan bahwa Camat adalah kepala Kecamatan. Dari kedua pasal ini berarti Camat adalah penyelenggara pemerintah di tingkat Kecamatan yang menerima pelimpahan sebagian wewenang pemerintah dari Bupati atau Walikota yang bersangkutan.

Dari uraian tersebut diatas jelaslah bahwa Camat adalah pimpinan dari tim kerja perangkat wilayah kecamatan yang bertanggung jawab di lingkungan kerjanya.

Menurut UU No. 22 Tahun 1999 tentang Pemerintah Daerah:

1. Pasal 1 menyatakan Kecamatan adalah wilayah kerja Camat sebagai perangkat daerah Kabupaten dan daerah Kota.
2. Pasal 66 Ayat 1 menyatakan bahwa Kecamatan merupakan perangkat daerah Kabupaten dan daerah Kota yang dipimpin oleh kepala Kecamatan.

Menurut UU No. 32 Tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah:

1. Pasal 26 ayat 1 menyatakan Kecamatan dibentuk di wilayah Kabupaten/Kota dengan Perda berpedoman pada Peraturan Pemerintah.
2. Pasal 26 ayat 2 menyatakan bahwa Kecamatan merupakan perangkat daerah Kabupaten dan daerah Kota yang dipimpin oleh Camat yang dalam pelaksanaan tugasnya memperoleh pelimpahan sebagian wewenang Bupati atau Walikota untuk menangani sebagian urusan Otonomi Daerah.

Menurut keputusan Bupati Sumedang No. 31 Tahun 2001 tentang organisasi dan tata kerja Kecamatan pemerintah Kabupaten Sumedang pasal 1 dan pasal 2 ayat 1, menyatakan bahwa Kecamatan dipimpin oleh Camat berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah.

Sedangkan menurut Noordholt dalam Wasistiono, kajian tentang Kecamatan berarti meliputi tiga lingkungan kerja yaitu:

1. Kecamatan dalam arti kantor Camat.
2. Kecamatan dalam arti wilayah, dalam arti seorang camat sebagai kepalanya.

3. Camat sebagai bapak “pengetua” wilayahnya. (Wasistiono, 1992:12).

Jadi Kecamatan merupakan wilayah kerja dari perangkat pemerintah Kecamatan yang mencakup beberapa desa atau kelurahan yang berada di wilayahnya.

2.4. Perangkat Kecamatan

Menurut peraturan pemerintah No. 84 Tahun 2000, tentang pedoman organisasi perangkat daerah (Lembaran Negara Tahun 2000 No. 165) yang dikukuhkan dengan Peraturan Daerah khususnya daerah Kabupaten Sumedang No. 49 Tahun 2000, tentang pembentukan organisasi perangkat daerah Sumedang No. 6 Tahun 2001 Seri D.5, Sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Sumedang No. 5 Tahun 2002 (Lembar Daerah Kabupaten Sumedang Tahun 2002 No. 17 Seri D), telah ditetapkan perangkat Kecamatan sebagai berikut:

1. Pimpinan adalah Camat.
2. Pembantu pimpinan adalah sekretariat.
3. Pelaksana adalah seksi dan kelompok jabatan fungsional.
4. Desa.

2.5 Visual Basic 6.0

Visual Basic 6.0 adalah salah satu bahasa pemrograman komputer. Bahasa pemrograman adalah perintah-perintah yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Bahasa pemrograman *Visual Basic*, yang dikembangkan oleh *Microsoft* sejak tahun 1991, merupakan pengembangan dari pendahulunya yaitu bahasa pemrograman BASIC (*Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code*) yang dikembangkan pada era 1950-an.

Visual Basic merupakan salah satu *Development Tool* yaitu alat bantu untuk membuat berbagai macam program komputer, khususnya yang menggunakan sistem operasi Windows. *Visual Basic* merupakan salah satu bahasa pemrograman komputer yang mendukung object (*Object Oriented Programming = OOP*).

Visual Basic adalah salah satu *development tools* untuk membangun aplikasi dalam lingkungan *Windows*. Dalam pengembangan aplikasi, *Visual Basic* menggunakan pendekatan *Visual* untuk merancang *user interface* dalam bentuk *form*, sedangkan untuk kodingnya menggunakan dialek bahasa

Basic yang cenderung mudah dipelajari. *Visual Basic* telah menjadi *tools* yang terkenal bagi para pemula maupun para *developer* dalam pengembangan aplikasi skala kecil sampai ke skala besar.

Dalam lingkungan *Window's User-interface* sangat memegang peranan penting, karena dalam pemakaian aplikasi yang kita buat, pemakai senantiasa berinteraksi dengan *User interface* tanpa menyadari bahwa dibelakangnya berjalan instruksi-instruksi program yang mendukung tampilan dan proses yang dilakukan.

Pada pemrograman *Visual*, pengembangan aplikasi dimulai dengan pembentukan *user interface*, kemudian *mengatur property* dari objek-objek yang digunakan dalam user interface, dan baru dilakukan *penulisan kode program* untuk menangani kejadian kejadian (*event*). Tahap pengembangan aplikasi demikian dikenal dengan istilah pengembangan aplikasi dengan *pendekatan Bottom Up* (Kurniadi Adi : 2010:54).

2.6 Microsoft Access 2010

Microsoft Access 2010 adalah program aplikasi basis data (*database*) yang dikeluarkan oleh *Microsoft* dalam satu paket *Microsoft Office Database* (basis data) yaitu kumpulan informasi yang secara sistematis disimpan dalam komputer sehingga dapat diperiksa oleh *software* komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

Microsoft Access 2010 adalah suatu program aplikasi basis data komputer relasional yang digunakan untuk merancang, membuat dan mengolah berbagai jenis data dengan kapasitas yang besar. Aplikasi ini menggunakan mesin basis data *Microsoft Jet Database Engine*, dan juga menggunakan tampilan grafis yang intuitif sehingga memudahkan pengguna.

Microsoft Access dapat menggunakan data yang disimpan di dalam format *Microsoft Access*, *Microsoft Jet Database Engine*, *Microsoft SQL Server*, *Oracle Database*, atau semua kontainer basis data yang mendukung standar ODBC. Para pengguna/programmer yang mahir dapat menggunakannya untuk mengembangkan perangkat lunak aplikasi yang kompleks, sementara para programmer yang kurang mahir dapat menggunakannya untuk mengembangkan perangkat lunak aplikasi yang sederhana.

Microsoft Access dapat menggunakan data yang disimpan di dalam format *Microsoft Access*. Para pengguna/programmer yang telah berpengalaman

dapat menggunakannya untuk mengembangkan perangkat lunak aplikasi yang kompleks, sementara para programmer yang kurang berpengalaman dapat menggunakannya karena *Microsoft Access* merupakan program yang telah *disetting* sedemikian rupa agar para penggunanya baik dari para programmer yang handal atau tidak. *Access* juga menawarkan teknik-teknik pemrograman berorientasi objek.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (2005:234) : "Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan." Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian yaitu jenis penelitian deskriptif dan tipe penelitian kualitatif (Nurdin, Nurdin, Stockdale, Rosemary, & Scheepers, Helana, 2014).

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang (Nurdin, Nurdin, 2015). Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada masalah-masalah actual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung.

3.3 Tipe Penelitian

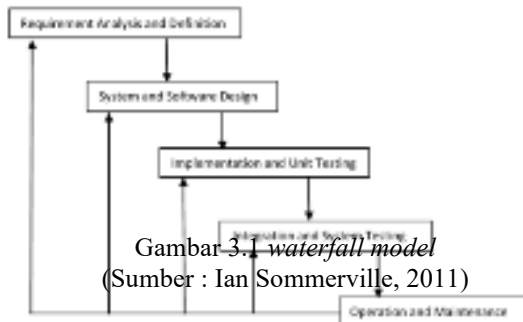
Penelitian kualitatif adalah sebuah metode riset yang sifatnya deskriptif, menggunakan analisis, mengacu pada data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan pendukung, serta menghasilkan suatu teori.

3.4 Objek dan Waktu Penelitian

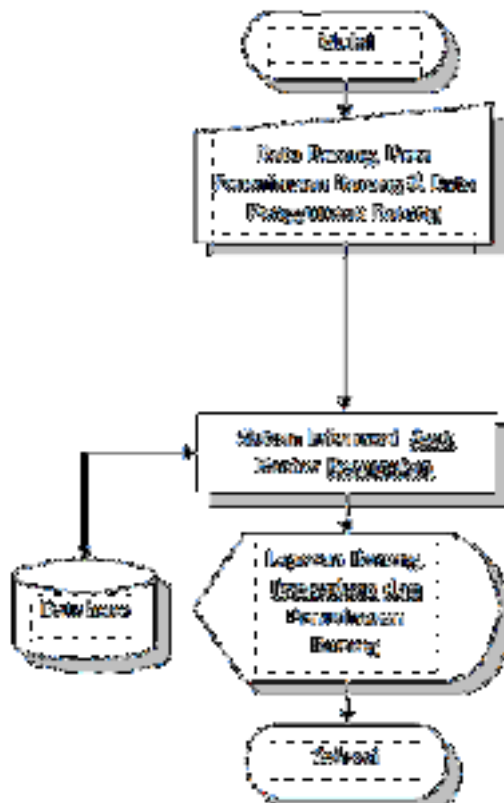
Objek penelitian direncanakan pada Kantor Camat Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una. Penelitian direncanakan kurang lebih 4 (empat) bulan mulai bulan Juli sampai dengan Oktober 2018.

3.5 Metode Pengembangan Sistem

Tahapan utama dari *waterfall model* (Sommerville, 2011, pp. 30-31) langsung mencerminkan aktivitas pengembangan dasar. Terdapat 5 tahapan pada *waterfall model*, yaitu *requirement, analysis and definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing*, dan *operation and maintenance*.



- Analisis meliputi analisa sistem yang ada, analisa sistem yang diusulkan, serta diagram alir.
- Perancangan sistem yang meliputi perancangan keluaran, perancangan masukan, perancangan file serta implementasi.



Dari rancangan sistem yang diusulkan terlihat bahwa input data barang, data penerimaan dan data penggunaan barang serta penyimpanan datanya tidak lagi menggunakan kertas (*paperless*), melainkan dengan menggunakan komputer. Sehingga informasi tentang barang, penerimaan serta penggunaan barang dapat dilihat atau dicetak secara langsung yang selanjutnya

Berikut akan diuraikan rancangan tabel pada sistem informasi Aset kantor kecamatan ampana tete kabupaten tojo una-una. Rancangan tabel ini akan menguraikan nama tabel, jenis tabel, kunci primer yang dipergunakan, fungsi dari tabel itu sendiri serta atribut-atribut yang terkait didalamnya termasuk juga jenis serta lebar dari atribut tersebut.

Berdasarkan pada diagram E-R diatas, kemudian penulis mentransformasikan kedalam bentuk *ER-Schema* dengan ciri yaitu setiap *entity* dibentuk dalam sebuah kotak dengan nama *entity* berada diluar kotak dan atribut berada didalam kotak serta sebuah relasi dibuat dalam sebuah kotak bersama *entity*, sehingga lebih memudahkan bagi pemakai dalam memahami struktur data yang dibuat sebagai berikut :



Berikut adalah rancangan dari halaman-halaman yang dipergunakan pada sistem informasi asset ini,

Halaman *Login* digunakan sebagai halaman untuk masuk ke sisi admin. Halaman ini memuat filter nama *user* dan *password*. Hanya *user* yang mempunyai nama *user* dan *password* yang terdaftar saja yang dapat masuk kehalaman *admin*.



Gambar 5. Halaman Login

2. Halaman Utama

Halaman Utama berfungsi sebagai awal setiap kali operator akan mengolah data di sistem informasi aset ini.



Gambar 6. Halaman Utama

3. Halaman Master Barang

Halaman Master Barang digunakan sebagai halaman untuk mengolah data barang pada sistem informasi aset ini.



Gambar 7. Halaman Master Barang

1. Halaman pengadaan barang

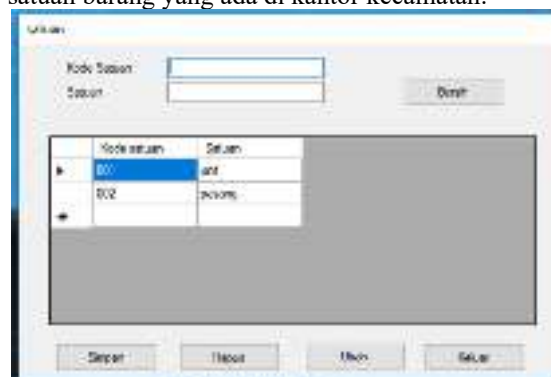
Halaman satuan digunakan sebagai halaman untuk melakukan pengadaan barang pada sistem informasi aset ini.



Gambar 8. Halaman pengadaan Barang

1. Halaman satuan

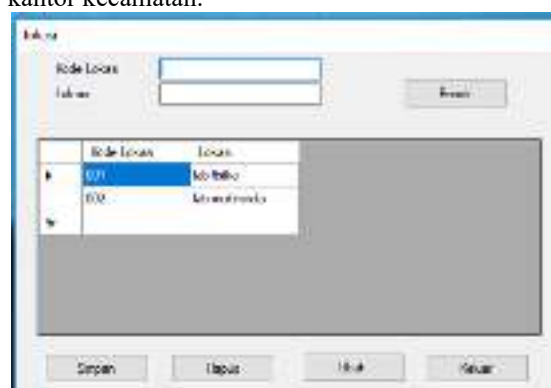
Halaman ini digunakan untuk mengetahui satuan barang yang ada di kantor kecamatan.



Gambar 9. Halaman satuan

1. Halaman lokasi

Halaman ini digunakan untuk mengecek lokasi atau tempat barang yang disimpan pada kantor kecamatan.



Gambar 10. Halaman lokasi

1. Halaman Preview Laporan aset barang

Halaman *Preview* Laporan aset barang adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan laporan pada layar monitor atau bisa dicetak.



Gambar 11. Halaman Preview Laporan aset barang

1. Halaman Preview Laporan pengadaan barang

Halaman *Preview* Laporan pengadaan barang adalah halaman yang digunakan untuk menampilkan laporan pada layar monitor atau bisa dicetak.



Gambar 12. Halaman Preview Laporan pengadaan

Implementasi Program

Pada bab ini akan dibahas tentang implementasi terhadap sistem informasi yang telah dibuat. Karena aplikasi ini dijalankan secara *offline* maka harus ada aplikasi bantu untuk dapat menjalannya yaitu aplikasi *Microsoft visual basic 6.0*, *Microsoft excel* dan *cristal report*.

Dalam menjalankan sistem informasi yang dibuat diperlukan perangkat keras serta perangkat lunak sebagai berikut :

Kebutuhan Perangkat Keras

Berikut adalah kebutuhan perangkat keras minimum yang diperlukan. Komputer *desktop* atau laptop dengan spesifikasi sebagai berikut;

- Processor Intel Pentium dual Core 1,3 Ghz atau yang lebih tinggi.
- Memory 1 Gb atau yang lebih tinggi.
- Hard drive dengan space 45 Mb.
- Display Card 512 Mb.
- Mouse dan Keyboard.
- Printer Inkjet atau laserjet.

4.6 Kebutuhan Perangkat Lunak

Sedangkan untuk software atau perangkat lunaknya diperlukan spesifikasi sebagai berikut;

- Windows XP Service Pack 2* atau yang lebih tinggi yang berfungsi sebagai sistem operating.
- Aplikasi *Microsoft visual basic 6.0*, *Microsoft excel*, *cristal report* dan lain sebagainya.

4.7 Uji Coba Program

Uji coba ini berfungsi untuk mengetahui sejauh mana komponen-komponen yang telah dibuat dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan serta keefektifan sistem informasi yang dibuat tersebut dibandingkan dengan sistem yang berjalan saat ini.

Pada uji coba komponen ini penulis akan menguji komponen-komponen yang ada pada *form-form* pada sistem informasi yang dibuat. Jika komponen yang diuji dapat berjalan baik, maka akan diberi tanda centang. Sedangkan untuk komponen yang tidak berjalan dengan baik maka akan diberi tanda silang. Berikut adalah hasil dari pengujian yang dilakukan.

Label 1. Pengujian Komponen Program

Pengujian Program						
No	Nama Komponen	Tanggal Pengujian	Hasil	Uraian	Hasil	Tgl. Pengujian
1	Menu Login	✓	✓	✓	✓	✓
2	Menu Utama	✓	✓	✓	✓	✓
3	Menu Input, Koneksi, dan Pengaturan	✓	✓	✓	✓	✓
4	Menu Laporan	✓	✓	✓	✓	✓
5	Menu Pengaturan	✓	✓	✓	✓	✓
6	Menu Pengaturan	✓	✓	✓	✓	✓
7	Menu Pengaturan	✓	✓	✓	✓	✓
8	Menu Pengaturan	✓	✓	✓	✓	✓

Hasil pengujian : ✓ Berhasil, tidak ada error, uji dari komponen-komponen tersebut berjalan dengan baik dan sesuai.

4.8 Hasil Penelitian

Analisa data dilakukan dengan cara melihat hasil uji komponen serta hasil pertanyaan dan membandingkan semua hal-hal yang terdapat pada sistem yang lama serta hal-hal yang terdapat pada sistem yang baru. Dari data-data yang diperoleh, seperti tampak pada ketiga table, masing-masing tabel pengujian komponen serta tabel jawaban dari informan kunci diatas, maka dapat diketahui setiap fungsi yang diakses mempunyai tingkat keberhasilan yang tinggi hal ini diketahui dengan tidak terdapatnya kesalahan pada setiap fungsi yang dipanggil maupun dilakukan proses. Selanjutnya kedua informan kunci menyatakan bahwa sistem informasi yang dibangun dapat diandalkan serta mudah dioperasikan.

5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dibuat kesimpulan bahwa Sistem informasi Aset pada Kantor Kecamatan Ampa Tete Kabupaten Tojo Una-Una Provinsi Sulawesi Tengah telah selesai dibuat dan dapat mempermudah dan mempercepat input, pengolahan data serta penyampaian informasi yang menyangkut aset. Proses uji coba sistem dilakukan untuk memastikan apakah sistem yang dibuat telah berjalan sesuai dengan fungsinya. Dalam pengujian perangkat lunak ini, peneliti menggunakan metode *Black Box* yaitu berfokus pada persyaratan atau kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Metode pengujian *Black Box* memfokuskan pada keperluan fungsional dari perangkat lunak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Lukman, 1995, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta
- Andy Harris., 2003. *PHP/MySQL Programming for the Absolute Beginner*, Premier Press, Boston.
- Anjarsari, Rini., 2016. Sistem Informasi Inventaris Barang Di Kantor Arsip Dan Perpustakaan Daerah Surakarta. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
<https://core.ac.uk/download/pdf/12348932.pdf>
(Akses 27 Juni 2018)
- Barnarwi. dan Arifin, M. 2013. Manajemen Sarana dan Prasarana Sekolah. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Budiono. 2005. Manajemen Persediaan Barang Inventaris. Jakarta : Gramedia.
- Haryanto, 2004. *Rekayasa Perangkat Lunak. Pendekatan Praktis*, Andi Yokyakarta.
- Irmansyah, Fariet 2003. *Dasar-dasar Algoritma dan Pemrograman*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Jogiyanto, H.M 2005. *Sistem Teknologi Informasi. Pendekatan Terintegrasi Konsep Dasar, Teknologi, Aplikasi, Pengembangan dan Pengelolaan*. Andi Offset Yogyakarta
- Jogiyanto H.M, 2005. *Analisis dan Desain sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi Offset, Yogyakarta
- Ladjamudin, Al-Bahra Bin, 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu.
- Martin M. Lipschutz. Ph.D. dan Seymour Lipschutz, Ph.D, 1990, *seri buku Schaum teori dan Soal – Soal Pengolahan Data*. Air langga, Jakarta.
- Novrendika, Tristya., 2013. Sistem Informasi Inventaris Barang Museum Keraton Surakarta Berbasis Web
[https://eprints.ums.ac.id/27277/1/Halaman Depan.pdf](https://eprints.ums.ac.id/27277/1/Halaman_Depan.pdf)
(Akses 27 Juni 2018)
- Nugroho, Adi, 2002. *Konsep Pengembangan Sistem Basis Data*. Informatika Bandung.
- Nurdin, Nurdin. (2015). Analisis Adopsi dan Pemanfaatan Internet di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Palu. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 1(1), 49-52.
- Nurdin, Nurdin. (2021). A Collective Action In Indonesia Local E-Government Implementation Success. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC & TECHNOLOGY RESEARCH*, 10(2), 160-166.
- Nurdin, Nurdin. (2018). Institutional Arrangements in E-Government Implementation and Use: A Case Study From Indonesian Local Government. *International Journal of Electronic Government Research (IJEGR)*, 14(2), 44-63. doi: 10.4018/ijegr.2018040104
- Nurdin, Nurdin, Stockdale, Rosemary, & Scheepers, Helana. (2014). Coordination

- and Cooperation in E-Government: An Indonesian Local E-Government Case *The Electronic Journal of Information Systems in developing Countries*, 61(3), 1-21.
- Pressman, R.S. 2010. *Software Engineering : a practitioner's approach*, McGraw-Hill, New York
- Sholikhin, Akhmad dan Riasti, Kusuma, Berliana., 2015. *Pembangunan Sistem Informasi Inventarisasi Sekolah Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Rembang Berbasis Web*.
<https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/download/93/90>
(Akses 27 Juni 2018)
- Sommerville, Ian. 2011. *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta – Jakarta.
- Suryadi, Ace, 2006. *Pengantar Algoritma dan Pemrograman*. Gunadarma, Jakarta.
- Sutanta, Edhy, 2003, *Sistem Informasi Manajemen*. Graha Ilmu. Jakarta
- Tim Penyusun 2012. *Standar Operasional Prosedur dan Panduan Penyusunan Proposal Penelitian, STMIK Bina Mulia Palu*
- Yakub, 2008. *Sistem Basis Data Tutorial Konseptual*. Andi. Yogyakarta
- Yuswanto., Subari. (2010). *Boom..! Visual Studio .Net 2010 Meledak*. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher.