SISTEM INFORMASI INVENTARIS SEKOLAH MENENGAH KEJURURUAN SMK NEGERI 1 DAN SMK NEGERI 3 PAREPARE BERBASIS WEB

ANNISA WAHYU RAMADHAN

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare Jl. Jendral Ahmad Yani KM.6 Tlp. (0421) 255757 Fax. (0421) 25524
Annisawahyu818@gmail.com

ABSTRAK

ANNISA WAHYU RAMADHAN) Sistem informasi barang inventaris Sekolah menengah kejuruan berbasis web.(dibimbing oleh Muh.Basri .ST.MT dan Muhammad .Zainal .ST.MT

Dalam proses pendataan asset sekolah masih dengan cara pengimputan ke buku besar, dalam proses pengimputan tersebut rawan terjadi kesalahan baik di sengaja maupun tidak, seperti pengubahan data, atau buku tersebut rusak

Seiring perkembangan zaman teknologi berkembang sangat pesat, salah stunya sistem berbasis online sepeti website, untuk itu di buatlah Sistem informasi barang invertaris menengah kejuruan berbasis web dimana dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi solusi dari proses pengimputan data asset sekolah sebelumnya. setiap sekolah akan di arahkan untuk mengimputkan setiap data inventaris aset sekolah ke sebuah website dimana pada website tersebut sudah di bagi menjadi beberapa bagian data inventaris asset, diantaranya Data KIB A (Tanah), Data KIB B (peralatan dan mesin), Data KIB C (Gedung dan Bangunan),dan Data KIB E (Aset Tetap Lainnya).setelah data-data tersebut terinput, selanjutnya sudah dapat di cetak untuk keperluan pelaporan, adapun untuk dinas pendidikan dan kebudayaan hanya dapat mencetak laporan dari masing-masing sekolah yang telah mengimputkan data inventaris asset mereka ke website yang telah di buat.

Kata kunci : Sistem informasi, sekolah kejuruan, website, UML, PHP, MySQl

ABSTRACK

ANNISA WAHYU RAMADHAN(214 280 110) *Inventory information system Web-based vocational high school* (*supervised by* Muh. Basri. ST.MT *and* Muhammad. Zainal .ST.MT

In the process of data collection, the school assets are still collected by submission to the ledger, in the process of importing it is prone to errors either intentionally or unintentionally, such as changing data, or the book is damaged

As the times of technology develop very rapidly, one of them is an online-based system such as a website, for that it is made a web-based vocational intermediate inventory information system where this application can be a solution from the previous school asset data collection process. each school will be directed to import each school's asset inventory data to a website where the website has been divided into several parts of asset inventory data, including KIB A (Land) Data, KIB B Data (Equipment and Machines), KIB C Data (Buildings and Buildings), and KIB E Data (Other Fixed Assets). After the data has been inputted, it can then be printed for reporting purposes, while for the education and culture department can only print reports from each school that has collected data inventory their assets to the website that has been created.

Keywords: *Information systems, vocational schools, websites, UML, PHP, MySQl*

BAB I
PENDAHULUAN

A. Rumusan Masalah

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat dan telah merubah peradaban manusia menepaki era modernisasi di segala bidang?

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian yang dilakukan pada SMK Negeri 3 dan SMK Negeri 1 Kota pare-pare guna membentuk sistem informasi pengeolahan data barang aset dengan ini menulis mempunyai beberapa batasan masalah sebagai berikut :

.Sistem informasi ini berbasis online sehingga admin atau pihak yang mendata aset barang milik SMK Negeri 3 dan SMK Negeri 1 pare-pare dapat dilakukan proses pengolahan data dimana saja.

1. Sistem mampu menyediakan input inventori barang yang ada di sekolah dari barang yang dibeli,yang rusak dan persediaan barang asset.

C. Tujuan penelitian

Merancang dan membuat aplikasi Virtual tour kebun raya jompie kota parepare yang interaktif dan visualisasi yang menarik, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pendukung tujuan wisata di kota parepare.

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat pembuatan proposal ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk penulis

Menginplementasikan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah terutama mengenai aplikasi yang telah dibuat serta meningkatkan kemampuan programing penulis sebagai bekal sebelum memasuki dunia kerja.

2. akademik

Memberikan sumber acuan (referensi) dan bahan kajian bagi upaya pengembangan aplikasi serta menambah literatur perpustakaan dan bahan pertimbangan yang berhubungan dengan tugas akhir ini.

3. Untuk Instansi

Memberikan kemudahan untuk mempertkenalkan kebun raya jompie kepada masyarakat kota parepare yang seakan-akan berada di tengah-tengah lokasi tersebut.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Terdahulu

1. Sistem merupakan suatu totalitas himpunan bagian-bagian yang satu sama lain berinteraksi dan bersama-sama beroperasi mencapai suatu tujuan tertentu di dalam suatu lingkungan, sedangkan informasi merupakan data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya. Informasi merupakan bagian yang terpenting pada suatu organisasi, terutama dalam kaitannya dalam pengambilan keputusan strategis. Sistem informasi yang biasanya dimiliki seringkali tidak berjalan dengan baik

2. *Menurut Azhar Susanto (2013:22)* dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Akuntansi: “Sistem adalah kumpulan/grou dari sub sistem/bagian/komponen apapun baik phisik ataupun non phisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”.
3. . melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. *Menurut Romney dan Steinbart (2015:3):* Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.Sebagian besar sistem terdiridari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.
4. *Pengertian menurut Krismaji (2015:14),* Informasi adalah “data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat”.

B. Kajian Teori

1. Aplikasi

2. Kajian Teori

A.Barang adalah produk konsumsi nyata, artikel, komoditas yang ditawarkan oleh perusahaan kepada pelanggan dengan imbalan uang serta memiliki karakteristik fisik yaitu bentuk, penampilan, ukuran, berat dan lain-lainnya. Barang mampu memuaskan

keinginan manusia dengan memberikan utilitas atau kegunaannya untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.

para ahli :

b. aset atau aktiva adalah seluruh kekayaaan miliksuatu perusahan. Kekayaan sini sendiri bermaksud pada sumber daya, baik berupa benda ataupun hak yang mana hal itu diperoleh dari suatu peristiwa yang terjadi dimasa lalu dimaksudkan agar menjadi manfaat di masa yang akan datang sebelum bisa diakui sebagai aset atau aktiva. Sumber daya ini terlebihdahulu harus dapat diukur dengan satuan mata uang, baik itu rupiah,dollar ataupun dengan mata uang yang lain, contoh nya : persediaan barang dalam perusahan harus diukur berapa rupiah nilai barang tersebut, bukan dihitung dari segi kuantitas ataupun berat barang nya

1. Jenis-jenis Barang Aset

1.1 Aset Lancar

Aset lancar merupakan aset paling lingkup atau aset yang paling cepat untuk diubah kedalam uang tunai (KHAS). Siklus dan masa manfaat dari aset lancar ini cukup singkat yaitu hanya berkisar satu tahun.

Dan karena siklus yang cenderung cepat ini,maka aset yang sebelumnya otomatis akan habis dengan cepat lalu kemudian tergantikan dengan aset lainnya. Beberapa contoh yang termaksud dalam aset lancar ini adalah kas investasi jangka pendek persedian wesel tagih ,piutang. Perlengkapan ditangan beban yang dibayar dimuka dan lain sebagainya .

1..2 Aset tidak Lancar

Sedangkan untuk jenis aset tidak lancar terbagi lagi menjadi aset tetap,investasi jangka panjang dan juga aset tak berwujud berkebalikan dengan aset lancer. Aset tidak lancar ini memiliki siklus dan masa manfaat yang lebih lama (lebih dari 1 tahun).Pengertian aset tetap sendiri adalah aset tetap sendiri adalah aset terwujud dan dimanfatkan dalam kegiatan produksi dan juga jasa perusaan secara kontinu.Sedangkan invertaris jangka panjang merupakan seluruh investasi yang dilakukan perusahan dengan jangka panjang .sementara aset tak tampak namun memiliki manfaat untuk perusahaan .

1.3 AsetTetap (fixed asset)

Pengertian aset tetap adalah aset yang memiliki wujud dan siap untuk di gunakan/difungsikan dalam operasional perusahaan. aset tetap tidak dimaksudkan untuk dijual dan memiliki manfaat yang lebih dari satu tahun. Beberapa aset tetap meliputi gedung, tanah, investasi jangka panjang .

1.4 Asettak berwujud (intangible asset)

Pengertian aset tidak terwujud adalah aset tetap yang tidak berwujud adalah aset tetap tak terwujud dan memiliki manfaat dengan memberikan hak ekonomi dan hukum kepada pemiliknya .

1.5 Aset lain

Aset lain adalah gambaran berbagai pos yang tidak dapat secara layak digolongkan ke dalam aset lancar,aset tetap dan aset tidak terwujud.

INVERTARIS

Inventaris atau inventarisasi barang adalah semua kegiatan dan usaha untuk memperoleh data yang diperlukan tentang ketersediaan barang-barang yang dimiliki dan diurus, baik yang diadakan melalui pembelian menggunakan anggaran belanja, maupun sumbangan atau hibah untuk diadministrasikan sebagaimana mestinya menurut ketentuan dan cara yang telah ditetapkan di masing-masing instansi.

Pada instansi X terdapat dua jenis barang yang diinventariskan yaitu barang habis pakai dan barang IT. Barang inventaris berasal dari anggaran belanja bidang dan juga sumbangan dari kantor pusat. Berikut penjelasan barang habis pakai dan barang IT.

1. Barang habis pakai(ATK=Alat Tulis Kantor) yaitu barang yang hanya dapat dipergunakan dalam satu kali pemakaian. Semua barang habis pakai berasal dari pembelian yang menggunakan anggaran belanja bidang.
2. Barang IT yaitu barang teknologi yang membantu manusia dalam membuat, menyimpan, mengubah, mengomunikasikan atau menyebarkan informasi. Barang IT yang ada di bidang X berasal dari sumbangan kaontor pusat dan anggaran belanja kantor X.

1. Pengolahan Data

Salah satu komponen dalam pengolahan data yang diperlukan adalah merupakan program aplikasi (program komputer) yang mana berisikan sederetan *instruksi* yang disusun dan dapat diterima oleh komputer. Jadi pengolahan data adalah proses untuk melakukan manipulasi dari pemakaian data agar menghasilkan informasi yang diperlukan.

Internet (*Interconnected Network*)

Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang menghubungkan satu media elektonik dengan media yang lainnya. Standar teknologi pendukung yang dipakai secara global adalah Transmission Control Protocol

atau Internet Protocol Suite (disingkat sebagai istilah TCP/IP). TCP/IP ini merupakan protokol pertukaran paket (dalam istilah asingnya Switching Communication Protocol) yang bisa digunakan untuk miliaran lebih pengguna yang ada di dunia. Sementara itu, istilah "internetworking" berarti cara/prosesnya dalam menghubungkan rangkaian internet beserta penerapan aturannya yang telah disebutkan sebelumnya.(Onno W Purbo.2018)

E.HTTP (*HyperText Transfer Protocol*)

Hypertext Transfer Protocol (HTTP) adalah sebuah protokol jaringan lapisan aplikasi yang digunakan untuk sistem informasi terdistribusi, kolaboratif, dan menggunakan hipermedia. Penggunaannya banyak pada pengambilan sumber daya yang saling terhubung dengan tautan, yang disebut dengan dokumen hiperteks, yang kemudian membentuk World Wide Web pada tahun 1990 oleh fisikawan Inggris, Tim Berners-Lee. Hingga kini, ada dua versi mayor dari protokol HTTP, yakni HTTP/1.0 yang menggunakan koneksi terpisah untuk setiap dokumen, dan HTTP/1.1 yang dapat menggunakan koneksi yang sama untuk melakukan transaksi. Dengan demikian, HTTP/1.1 bisa lebih cepat karena memang tidak usah membuang waktu untuk pembuatan koneksi berulang-ulang.

Definisi dari HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) yaitu protokol komunikasi *stateless* yang berbasiskan pada TCP yang awalnya digunakan untuk mengambil kembali file-file HTML version 0.9, adalah protokol yang sederhana untuk komunikasi antara client dan server. (Budi Raharjo.2018)

F. URL (*UniForm Resource Locator)*

Kepanjangan dari URL adalah *Uniform Resource Locator* dimana hal ini merujuk pada karakter tertentu, biasanya berupa angka, huruf, dan simbol, yang menuju ke alamat di *world wide web (www*). URL digunakan untuk mengidentifikasi lokasi sebuah file dalam internet. URL digunakan tak hanya untuk membuka sebuah situs web, tetapi juga untuk mengunduh video, gambar, halaman hypertext, dan yang lainnya.

Penggunaan URL sama dengan ketika kamu ingin membuka sebuah file di komputer atau laptop yang bisa dilakukan hanya dengan double click. Tetapi, karena kamu tidak memiliki akses fisik langsung pada file yang ada di remote computer atau dalam hal ini situs web di internet, jadi harus menggunakan URL untuk mengetahui dimana letak file tersebut.

Uniknya, URL baru ditemukan oleh *Tim Barnes-Lee* di tahun 1991 dengan tujuan untuk memudahkan penulis membuat dokumen atau artikel dan mempublikasikannya ke world wide web.

URL adalah string yang dapat dibaca oleh manusia dengan struktur yang sederhana. URL berperan untuk menjelaskan bagaimana dokumen dapat diakses. (Priyanto Hidayatullah, Jauhari Khairul Kawistara.2017)

G.WWW (*World Wide Web*)

WWW atau yang sering disebut sebagai "web" saja merupakan aplikasi internet yang paling popular.

Sejarah web dikembangkan pertama kali oleh *Sir Timothy Jhon Tim Berners-Lee,* hanya saja pada saat itu web masih berjalan tanpa terhubung jaringan internet, yaitu pada akhir tahun 80-an. Saat itu laboratorium *CERN* berlokasi di kota Geneva, swiss menyatakan bahwa web bisa diakses melalui jaringan dan dimiliki oleh siapa saja.

Sejarah web juga berkaitan dengan sejarah perkembangan teknologi Komputer, karena pada awalnya tampilan web masih sangatlah sederhana, hanya menampilkan teks, lalu untuk hypertext (link) pada sat itu masih menggunakan tampilan nomor yang berhubungan antara satu halaman ke halaman lain. Pada saat itu pun, teknologi web dikembangkan dan berjalan oada sistem operasi Unix, masih sangat jarangan yang menggunakan teknologi windows. Andaipun ada, teknologi windows masih sangat sederhana.(Priyanto Hidayatullah, Jauhari Khairul Kawistara.2017)

A. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah akronim dari Hypertext Preprocessor, yaitu pengembangan untuk menempelkan kode di dalam HTML dengan menggunakan bahasa yang sama, seperti perl dan UNIX shells. Objek sumber tersusun sebagai halaman HTML, tetapi generasi konten dinamis yang programmatic (Budi Raharjo.2018)

B. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus di mana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

C. Hosting

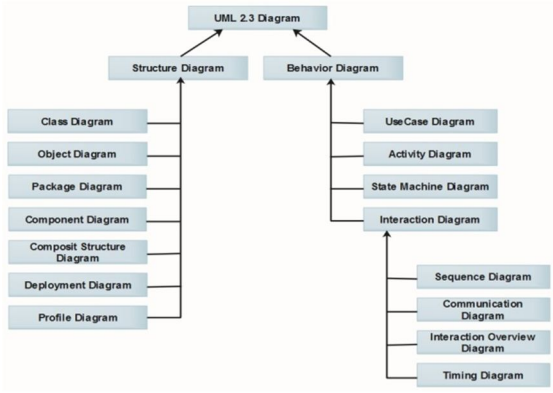
Setelah selesai mendesain dan membuat website secara offline, langkah selanjutnya adalah mengupload website tersebut ke account hostingan yang telah didapatkan. Yang dinamakan dengn upload adalah proses memindahkan file – file dari komputer ke server hostingan sehingga nantinya bisa diakses oleh banyak orang di seluruh dunia. Untuk teknik upload website ada beberapa cara, ada 2 cara yang umum dalam melakukan upload file – file website ke server hosting :

1. Upload menggunakan file manager
   Keuntungan mengupload file menggunakan file manager adalahtidak perlu menginstal apapun server, cukup menggunakan browser dan mengakses Cpanel saja. Sedangkan kelemahannya adalah folder tidak bisa ikut diupload, sehingga membuat folder secara manual. Selain itu, bisa dibilang bahwa proses upload dilakukan satu – persatu. File manager hanya bisa mengupload 15 file sekaligus dan berada di folder yang sama.
2. Upload menggunakan software FTP
   Upload menggunakan software FTP cukup mudah dan menyenangkan. Selain bisa mengupload banyak file sekaligus (termasuk folder – foldernya), ketika koneksi terputus dan proses upload terhenti, itu bisa di lanjutkan sewaktu – waktu. Selain itu,upload menggunakan FTP lebih bisa diandalkan ketika harus mengupload file – file dalam ukuran besar. Software – software FTP yang banyak digunakan antara lain adalah fileZilla dan CuteFTP. (Budi Raharjo.2018)

D. UML(Unified Modelling Language)

UML adalah standar bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML sebagai pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak, *Unified Modeling Language* (UML) adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek (OO). Diagram UML pada gambar di bawah secara garis besar dibagi kedalam dua bagian yaitu Behaviour diagrams dan Structure diagrams. Structure diagrams yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan (Rosa dan Shalahuddin, 2013).

diagrams menggambarkan interaksi sistem dengan lingkungan sekitarnya serta menggambarkan bagaimana alur kerja sistem dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di dunia nyata. Berikut ini adalah bagan pembagian UML diagram menurut sifatnya.



Gambar 1. *Diagram UML 2.3.*

Dalam pemodelan perangkat lunak, seorang *system analyst* atau *system designer* tidak perlu membuat semua diagram UML, tergantung dari sejauh mana seorang system analist mau menjelaskan secara mendetail tentang seluk beluk sistem yang dibuat. Beberapa diagram yang biasa digunakan dalam proyek pengembangan perangkat lunak antara lain adalah *Use Case diagram, Activity diagram, Sequence diagram, Class diagram,* dan *Package diagram*.

a. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem yang akan dibuat. (Yuni Sugiarti, 2013: 41). *Use case* diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

Tabel 1. *Simbol Use Case Diagram*

b. Activity Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013), *Activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. *Activity diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, mulai dari alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan

A. Waktu Dan Tempat Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 pareparedan SMK Negeri 1

parepare, waktu yang dipergunakan untuk pelaksanaan penelitian ini adalah ±3 (tiga) Bulan tahun 2019.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dimana memberikan gambaran mengenai fenomena yang sesungguhnya terjadi dan menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam pendekatan kualitatif perlu menekankan pada pentingnya kedekatan dengan orang-orang dan situasi penelitian, agar peneliti memperoleh pemahaman jelas tentang realitas dan kondisi kehidupan nyata.

C. Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran pengumpulan data, maka penulis menggunakan metode Kajian Kepustakaan *(Literature Study)* yang Merupakan pengumpulan data dengan cara mengambil data dari catatan kuliah, buku-buku perpustakaan serta browsing internet untuk mendapatkan hal yang berkaitan dengan Aplikasi Sistem Informasi Barang Invertaris Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Web

Adapun data-data yang dibutuhkan dalam rangka melakukan penelitian, maka penulis mengumpulkan data melalui dua cara yaitu :

1. Secara Langsung
   Didalam memperoleh data-data yang dibutuhkan, maka penulis mengadakan oservasi langsung mengenai bagaimana proses pengelolaan Barang Invertaris di SMK Negeri 3 Kota parepare dan SMK Negeri 1 parepare.

2. Secara Tidak Langsung
   Mengumpulkan data dengan berpedoman pada buku-buku dan referensi lainnya yang berkaitan dengan Sistem Informasi Barang Invertaris Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Web.

D. Alat dan Bahan Penelitian

Untuk melakukan proses penelitian, maka yang harus diperlukan adalah alat dan bahan penelitian, guna mendukung kegiatan penelitian tersebut. Adapun alat dan bahan sebagai berikut:

1) Laptop dengan spesifikasi minimal :
   1) Processor : Intel Core i5-2450M
   2) RAM : 4GB
   3) Hardisk : 640 GB
   4) LCD Monitor : 14 “
2) *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi yaitu :
   1) Windows 7 Ultimate
   2) Xampp
   3) Browser
   4) Notepad++

E. Tahap Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan adalah pengembangan sistem dan disertai dengan studi literatur. Tahapan penelitian secara terinci adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data yang menunjang keberhasilan dari penelitian, seperti melakukan studi literatur tentang Sistem Informasi Barang Invertaris Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Web
2. Analisis data
   Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap data yang telah terkumpul, menganalisa bagaimana cara menerapkan Sistem Informasi Barang Invertaris Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Web yang interaktif, mengidentifikasi masalah, memahami cara kerja sistem dan mengenali kebutuhan.
3. Perancangan aplikasi
   Pada tahap ini yang dilakukan perancangan UML dan desain dari Aplikasi Sistem Informasi Barang Invertaris Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Web.
4. Pembuatan aplikasi
   Aplikasi dibangun berdasarkan algoritma yang telah ada menqqunakan bahasa pemrograman php
5. Pengujian aplikasi
   Aplikasi yang telah dibangun akan diuji keberhasilannya dalam melakukan Percobaan Secara Langsung. Pengujian dilakukan menggunakan metode black box dan metode validitas.
6. Implementasi
   Implementasi akan dilakukan setelah pengujian terhadap aplikasi berhasil dilakukan.

F. Metode Pengujian

G. Metode pengujian yang dilakukan pada peneltian ini menggunakan *blackbox* yang dipakai untuk mengetahui kinerja aplikasi pada saat melakukan proses Interaksi dan mengetahui berfungsinya semua aplikasi yang telah dibuat, *blackbox* dalam metode pengujian

perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja.

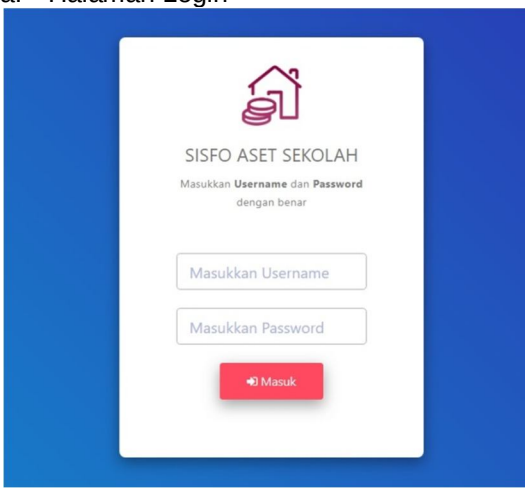
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Sistem yang di Usulkan

Sistem yang penulis buat adalah baik sekolah maupun dikbud sebelum mengakses website ini harus login terlebih dahulu,selanjutnya setiap sekolah akan di arahkan untuk mengimputkan setiap data inventaris aset sekolah ke sebuah website dimana pada website tersebut sudah di bagi menjadi beberapa bagian data inventaris asset diantaranya Data KIB A (Tanah), Data KIB B (Peralatan dan Mesin), Data KIB C (Gedung dan Bangunan),dan Data KIB E (Aset Tetap Lainnya).setelah data-data tersebut terinput sudah dapat di cetak untuk keperluan pelaporan, adapun untuk user dikbud hanya dapat mencetak laporan dari masing-masing sekolah yang telah mengimputkan data inventaris asset mereka.

B. Detail Aplikasi

1. Tampilan Aplikasi
   a. Halaman Login



Gambar 8. Halaman Login User

Gambar di atas adalah tampilan halaman login user, baik untuk user Dikbud maupun untuk Sekolah, dengan menggunakan sistem deteksi level, maka baik dikbut ataupun sekolah ketika login akan langsung di arahkan ke halaman beranda masing-masing apabila login tersebut berhasil.

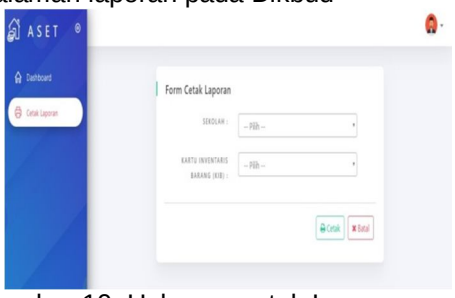
b. Halaman beranda Dikbut
c. Halaman beranda Dikbut



Gambar 9. Halaman beranda dikbud

Gambar diatas adalah halaman beranda dikbut, di halaman ini dikbut hanya dapat melakukan proses cetak data laporan KIB sekolah, data KIB tersebut di dapat dari inputan yang dilakukan oleh pihak sekolah sesuai dengan kategori asset yang ada.

d. Halaman laporan pada Dikbud



Gambar 10. Halaman cetak Laporan pada Dikbud

Gambar di atas adalah halaman cetak laporan pada user Dikbud, di halaman ini dikbud dapat memilih sekolah dan data KIb apa yang ingin di cetak

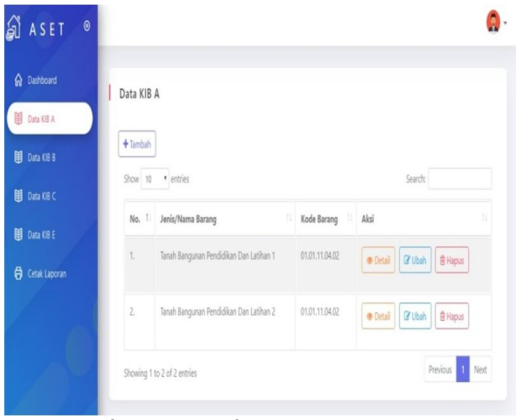
e. Halaman beranda sekolah



Gambar 11. Halaman beranda sekolah

Gambar diatas adalah halaman beranda dari user sekolah, halaman ini dapat di akses setelah user sekolah telah berhasil untuk login, di halaman ini sekolah dapat memilih data KIK yang akan di input atau hanya sekedar mencetak laporan.

f. Halaman menu KIB A



Gambar 12. Halaman menu KIB A

Gambar di atas adalah halaman menu KIb A, di halaman ini sekolah dapat mengimputkan dta asset KIB A mereka berupa Aset tanah

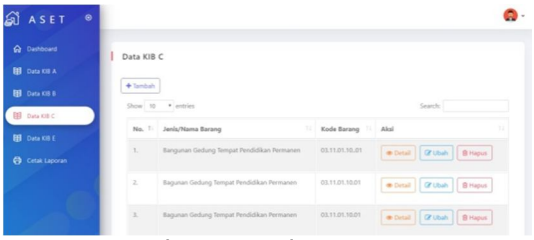
g. Halaman Menu KIB B



Gambar 13. Halaman menu KIB B

Gambar di atas adalah halaman menu KIB B, di halaman ini sekolah dapat mengimputkan data asset mereka berupa peralatan dan mesin

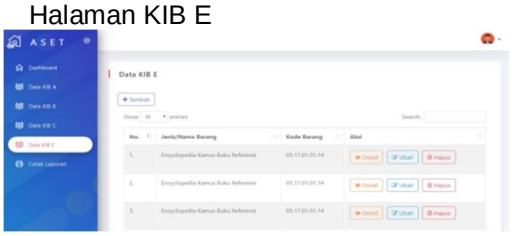
h. Halaman Menu KIB C



Gambar 14. Halaman menu KIB C

Gambar di atas adalah halaman dari menu KIB C, di halaman ini sekolah dapat mengimputkan data Aset gedung dan bangunan mereka.

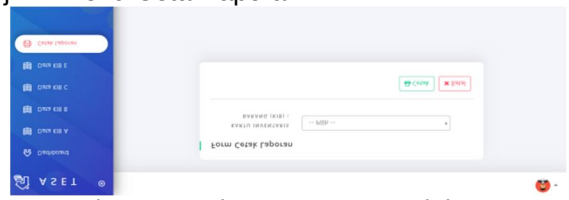
i. Halaman KIB E



Gambar 15. Halaman menu KIB E

Gambar di atas adalah halaman dari menu KIB E, di halaman ini sekolah dapat mengimputkan data Aset tetap lainnya

j. Menu Cetak laporan



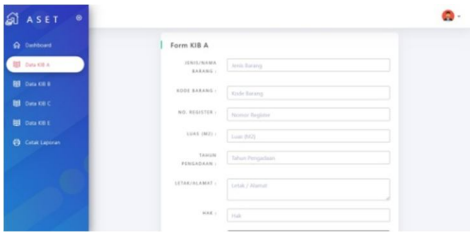
Gambar 16. Halaman menu cetak laporan

Gambar di atas adalah halaman dari menu cetak laporan, di halaman ini sekolah dapat mencetak data Aset mereka sesuai KIB yang di pilih.

C. Rancangan Input dan Output

1. Rancangan Input

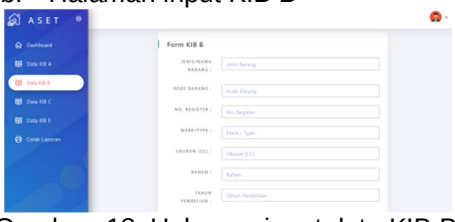
a. Halaman input data KIB A



Gambar 17. Halaman input data KIB A

Gambar diatas adalah halaman input data KIB A, di halaman ini sekolah dapat mengimputkan data-data terkait asset tanah mereka, mulai dari jenis/nama barang,kode barang ,no.register ,luas tanah,harga,asal asul, dan seterusnya

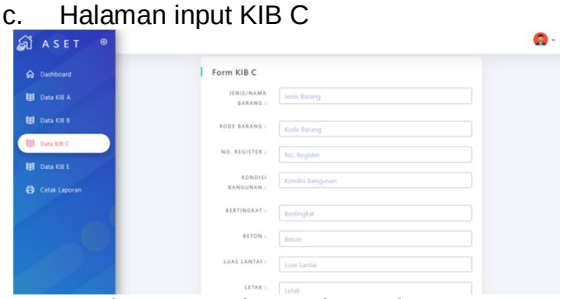
b. Halaman input KIB B



Gambar 18. Halaman input data KIB B

Gambar diatas adalah halaman input data KIB B, di halaman ini sekolah dapat mengimputkan data-data terkait asset peralatan dan mesin mereka, mulai dari jenis/nama barang,kode barang, no.register ,merk/type,ukuranCC,bahan, dan seterusnya

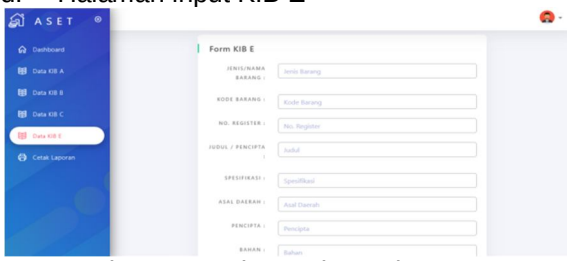
c. Halaman input KIB C



Gambar 19. Halaman input data KIB C

Gambar diatas adalah halaman input data KIB C, di halaman ini sekolah dapat mengimputkan data-data terkait asset gedung dn bangunan mereka, mulai dari jenis/nama barang,kode barang ,kondisi bangunan,bertingkat,beton,luas lantai,letak dan seterusnya

d. Halaman input KIB E

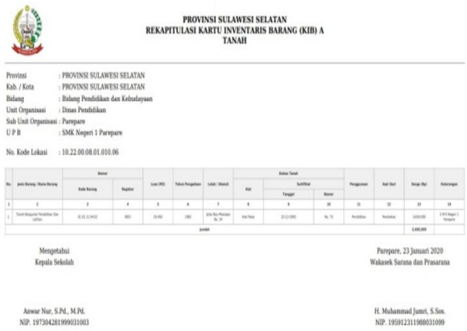


Gambar 20. Halaman input data KIB E

Gambar diatas adalah halaman input data KIB E, di halaman ini sekolah dapat mengimputkan data-data terkait asset tetap lainnya, mulai dari jenis/nama barang,kode barang ,judul, spesifikasi,asal daerah,pencipta,bahan,jenis,ukuran dan seterusnya

2. Rancangan Output

a. Halaman Laporan KIB A



PROVINSI SULAWESI SELATAN
REKAPITULASI KARTU INVENTARIS BARANG (KIB) A
TANAH

Gambar 21. Halaman output laporan KIB A

Gambar di atas adalah data laporan dari KIB A, data ini akan tampil apabila pilhak sekolah teah mengimputkan data asset KIB A mereka sebelumnya. data ini juga dapat diakses oleh Dikbud

b. Halaman Laporan KIB B



PROVINSI SULAWESI SELATAN
REKAPITULASI KARTU INVENTARIS BARANG (KIB) B
PERALATAN DAN MESIN

Gambar 22. Halaman output laporan KIB B

Gambar di atas adalah data laporan dari KIB B berupa peralatan dan mesin, data ini akan tampil apabila pilhak sekolah telah mengimputkan data asset KIB B mereka sebelumnya. data ini juga dapat diakses oleh Dikbud

c. Halaman Laporan KIB C



PROVINSI SULAWESI SELATAN
REKAPITULASI KARTU INVENTARIS BARANG (KIB) C
GEDUNG DAN BANGUNAN

Gambar 23. Halaman output laporan KIB C

Gambar di atas adalah data laporan dari KIB C berupa gedung dan bangunan, data ini akan tampil apabila pilhak sekolah telah mengimputkan data asset KIB C mereka sebelumnya. data ini juga dapat diakses oleh Dikbud

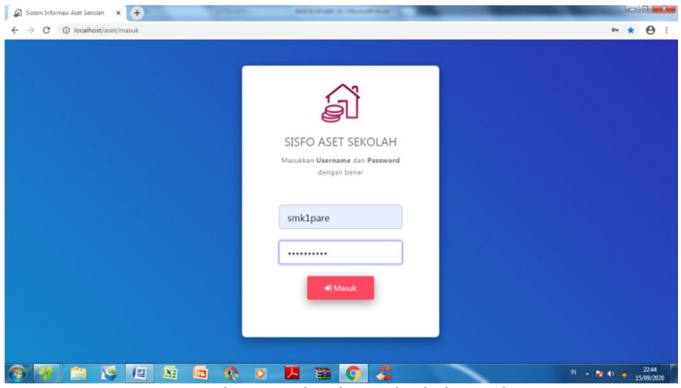
d. Halaman Laporan KIB E



PROVINSI SULAWESI SELATAN
REKAPITULASI KARTU INVENTARIS BARANG (KIB) E
ASET TETAP LAINNYA

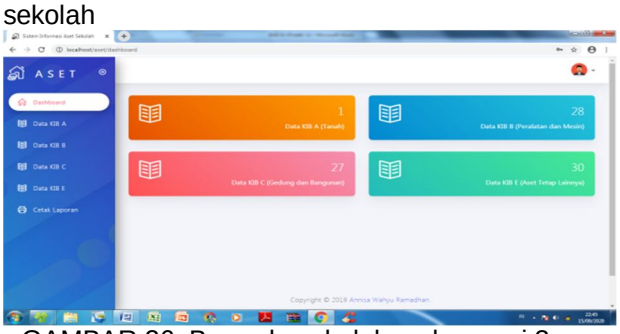
Gambar 24. Halaman output laporan KIB E

Gambar di atas adalah data laporan dari KIB B berupa Aset tetap lainnya, data ini akan tampil apabila pilhak sekolah telah mengimputkan data asset KIB E mereka sebelumnya. data ini juga dapat diakses oleh Dikbud



GAMBAR 25 Halaman login sekolah smk 1

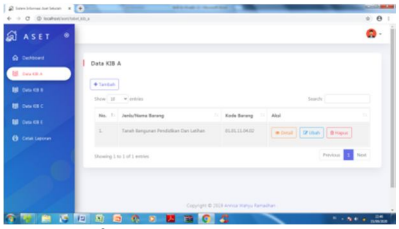
Gambar diatas adalah Halaman login sekolah SMK NEGERI 1 PAREPARE jika berhasil login maka langsung di arahkan ke halaman beranda sekolah



GAMBAR 26 Beranda sekolah smk negeri 3

Di halaman sekolah ini sekolah dapat memilih data KIB YANG AKAN DI INPUT atau hanya sekedar cetak laporan .

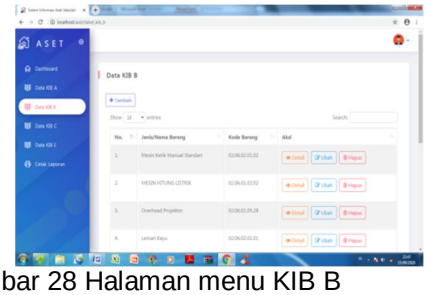
Halaman menu KIB A SMK NEGERI 1 PAREPARE



GAMBAR 27 Halaman menu KIB A

Gambar di atas adalah halaman menu kib A , di halaman ini sekolah dapat mengimputkan data aset KIB A mareka berupa aset tanah .

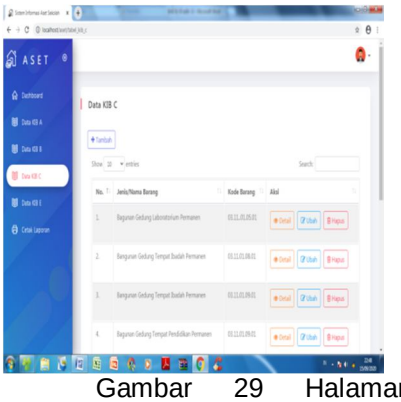
Halaman menu KIB B SMK NEGERI 1



Gambar 28 Halaman menu KIB B

Gambar diatas adalah halaman menu KIB B , di halaman ini sekolah dapat mengimputkan data aset mareka berupa peralatan dan mesin .

Halaman menu KIB C SMK NEGERI 1



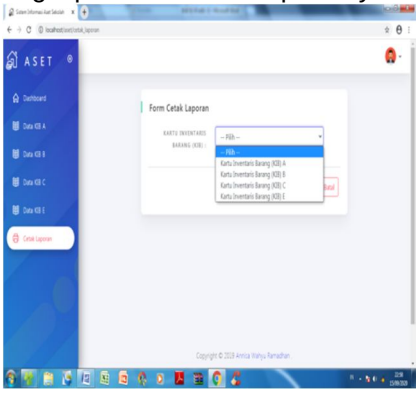
Gambar 29 Halaman menu KIB C

Gambar diatas adalah halaman dari menu KIB C ,di halaman ini sekolah dapat mengimputkan data aset gedung dan bangunan



Gambar 30 Halaman menu KIB E

Gambar di atas adalah halaman dari menu KIB E di halaman ini sekolah dapat mengimput data aset tetap lainnya

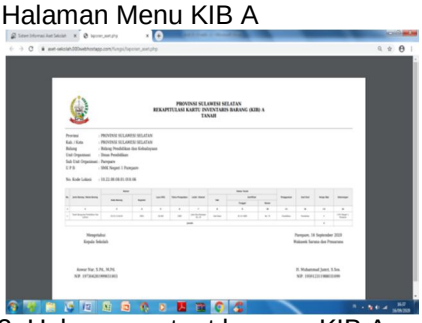


Gambar 31 halaman menu cetak laporan

Gambar di atas adalah halaman dari menu cetak laporan , di halaman ini sekolah dapat mencetak data aset mareka sesuai kib yang dipilih .

Rancangan Output smk negeri

Halaman Menu KIB A



Gambar 32. Halaman output laporan KIB A

Gambar di atas adalah data laporan dari KIB A, data ini akan tampil apabila pilhak sekolah teah mengimputkan data asset KIB A mereka sebelumnya. data ini juga dapat diakses oleh Dikbud

Halaman Menu KIB B SMK NEGERI 1



Gambar 33. Halaman output laporan KIB B

Gambar di atas adalah data laporan dari KIB B berupa Buku inventaris Gabungan, data ini akan tampil apabila pilhak sekolah telah mengimputkan data asset KIB B mereka sebelumnya. data ini juga dapat diakses oleh Dikbud

Halaman Menu KIB C SMK NEGERI 1



Gambar 34 Halaman output laporan KIB C

Gambar di atas adalah data laporan dari KIB C berupa gedung dan bangunan, data ini akan tampil apabila pilhak sekolah telah mengimputkan data asset KIB C mereka sebelumnya. data ini juga dapat diakses oleh Dikbud

Halaman Menu KIB E SMK NEGERI 1

Halaman Menu KIB E SMK NEGERI 1



Gambar 35 Halaman output laporan KIB E

Gambar di atas adalah data laporan dari KIB B berupa Aset tetap lainnya, data ini akan tampil apabila pilhak sekolah telah mengimputkan data asset KIB E mereka sebelumnya. data ini juga dapat diakses oleh Dikbud

BAB VI
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh penulis maka dapat di tarik kesimpulan sebagai yaitu :

Aplikasi sistem informasi barang invertaris sekolah menengah kejuruan berbasis web ini di buat untuk menjadi slah satu solusi dalam pengelolaan data asset sekolah

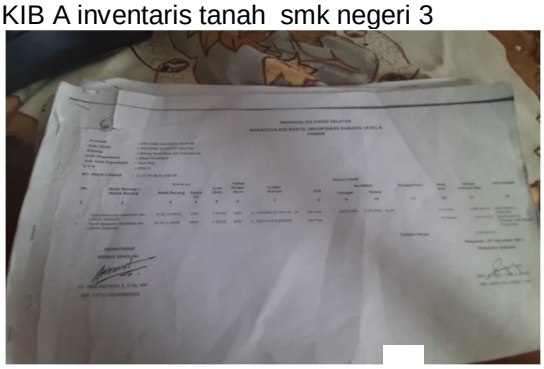
Sistem yang penulis buat adalah baik sekolah maupun dikbud sebelum mengakses website ini harus login terlebih dahulu,selanjutnya setiap sekolah akan di arahkan untuk mengimputkan setiap data inventaris aset sekolah ke sebuah website dimana pada website tersebut sudah di bagi menjadi beberapa bagian data inventaris asset diantaranya Data KIB A (Tanah), Data KIB B (Peralatan dan Mesin), Data KIB C (Gedung dan Bangunan),dan Data KIB E (Aset Tetap Lainnya).setelah data-data tersebut terinput, selanjutnya sudah dapat di cetak untuk keperluan pelaporan, adapun untuk user dikbud hanya dapat mencetak laporan dari masing-masing sekolah yang telah mengimputkan data inventaris asset mereka.

B. Saran

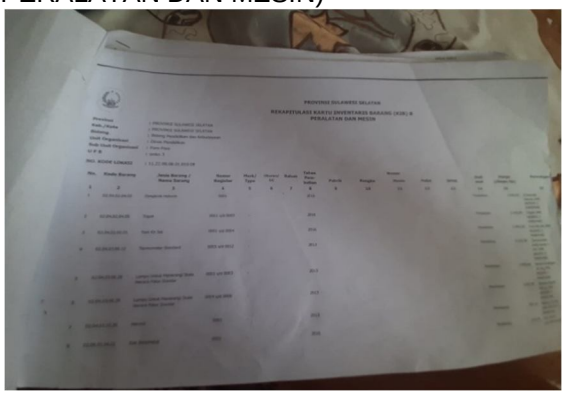
Setelah melakukan penelitian, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Penulis menyarankan agar pada perkembangan aplikasi kedepannya dapat memperbaharui aplikasi sesuai dengan kebutuhan masyarakat sehingga dapat meminimalisir hardware yang digunakan.
2. Penulis menyarankan agar pada perkembangan aplikasi kedepannya dapat lebih meningkatkan kualitas dari segi fitur aplikasi, dan juga dalam metode yang di gunakan

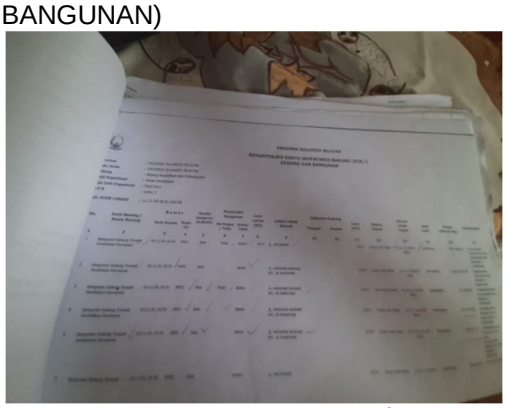
KIB A inventaris tanah smk negeri 3



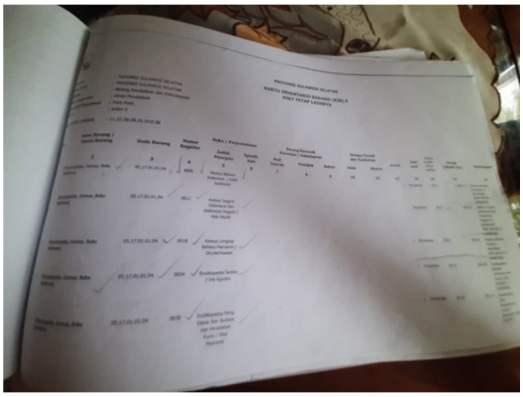
KIB B SMK NEGERI 3 (INVENTARIS PERALATAN DAN MESIN)



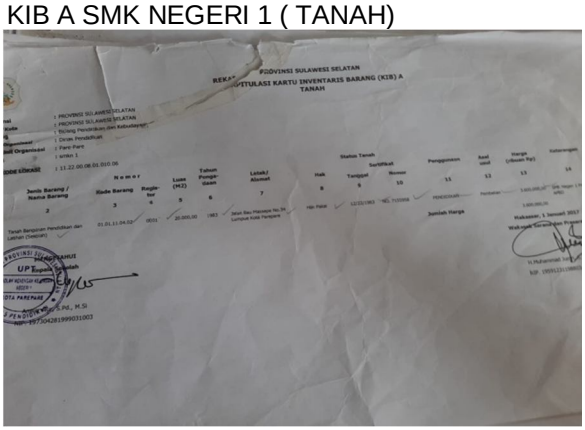
KIB C SMK NEGERI 3 (GEDUNG DAN BANGUNAN)



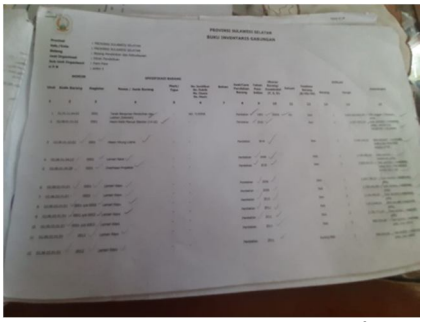
KIB E SMK NEGERI 3 (ASET TETAP LAINNYA)



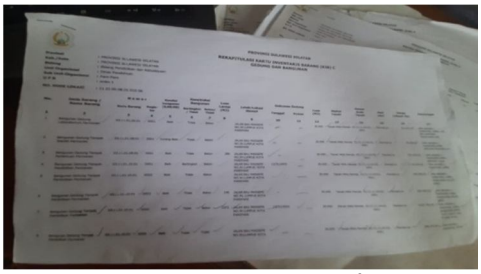
KIB A SMK NEGERI 1 (TANAH)



KIB B SMK NEGERI 1 (BUKU INVENTARIS GABUNGAN)



KIB C SMK NEGERI 1 (GEDUNG DAN BANGUNAN)



KIB E SMK NEGERI 1 (ASET TETAP LAINNYA)

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir. 2014. Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Andi.Yogyakarta

Andrea Adelheid dan Khairil Nst,2013." Buku Pintar Menguasai PHP & MySQL" mediakita.Jakarta

Andy Krisianto,2012" Panduan cPanel Web Hosting". Elex Media Komputindo.Jakarta

Budi Raharjo.2018.Modul Pemrograman Web (Html, Php & Mysql,/MariaDB) Edisi Revisi ke 4. Modula

Priyanto Hidayatullah, Jauhari Khairul Kawistara.2017. Pemrograman Web Edisi Revisi.informatika

Onno W Purbo.2018.Internet-TCP/IP: Konsep Dan Implementasi.Andi. Yogyakarta

Rosa, A. S., & Salahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.* Bandung: Informatika.

Sugianti, Y. (2013). *Analisis Sistem & Unifed Modeling Languange(UML)*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.

Jayanti , N,K,D,A (2018) .Perancangan sistem informasi persediaan Barang menggunakan model Reoderpoint

Santoso ,N.,D, Adi ,K,.&Nurhayati ,O.D (2019))PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROFIL PELANGGAN .