

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ASET
LANCAR BERBASIS WEB PADA DINAS LINGKUNGAN HIDUP
KOTA PANGKALPINANG**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023/2024**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawa ini :

1. NIM : 2022500163
NAMA : Royhan Indallah
2. NIM : 2022500056
NAMA : Aby Chandra
3. NIM : 1922500212
NAMA : Hadiyatan Nazilah

Judul KP : "RANCANGAN SISTEM INFORMAS MANAJEMEN
ASEI LANCAR BERBASIS WEB PADA DINAS
LINGKUNGAN HIDUP KOTA PANGKALPINANG"

Menyatakan bahwa hasil Kuliah Praktek ini merupakan hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Kuliah Praktek terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

Pangkalpinang, 29 Februari 2023

Nama:

1. Royhan Indallah
2. Aby Chandra
3. Hadiyatan Nazilah


Tanda Tangan



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
ASET TETAP PADA DINAS LINGKUNGAN HIDUP
KOTA PANGKALPINANG


NIM	NAMA
1. 2022500164	Ruzhan Indallah
2. 2022500050	Aby Chandra
3. 1922500212	Hadiyatan Nazilah

Menyetujui, Pangkalpinang, 29 Februari 2024
Pembimbing, Pembimbing Lapangan,


Amalia, M.Kom.
NIDN. 0226078302


Dinas Lingkungan Hidup
Kota Pangkalpinang

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Supardi, M.Kom.
NIDN. 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Royhan Indallah (2022500163)
2. Aby Chandra (2022500024)
3. Hadiyatan Nazilah (2022500054)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 10 Oktober 2023 sampai dengan 29 Februari 2024 dengan baik.

Nama Instansi Kantor Dinas Lingkungan Hidup Kota Pangkalpinang
Alamat Jl. Basuki Rahmat, Sriwijaya, Kec. Gunung, Kota
Pangkalpinang Kepulauan Bangka Belitung

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Pada Hari ini Lapangan

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG



(Ilyati)

ABSTRAK

Sistem informasi yang baik pada suatu instansi atau perusahaan dapat membantu memudahkan para karyawan dalam menyelesaikan pekerjaan dan tugas yang telah diberikan sehingga produktivitas perusahaan atau instansi menjadi meningkat. Dengan sistem informasi yang baik juga dapat mengurangi resiko kesalahan data resiko lainnya terkait pengelolaan data pada perusahaan atau instansi. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis sistem manajemen aset yang sedang berjalan pada Kantor Dinas Lingkungan Hidup Kota Pangkalpinang, serta memberikan usulan Rancangan Sistem Informasi Manajemen Aset Tetap Berbasis Web pada Kantor Dinas Lingkungan Hidup Kota Pangkalpinang. Agar pengelolaan aset pada kantor DLH Kota Pangkalpinang dapat dikelola dengan efektif dan efisien, sehingga laporan yang dihasilkan dapat menyajikan data yang rinci dan valid. Sistem ini dirancang dengan menggunakan pemodelan UML, dan sedangkan Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan database MYSQL. Adapun objek penelitiannya adalah Kantor Dinas Lingkungan Hidup Kota Pangkalpinang yang beralamat, Jl. Basuki Rahmat, Sriwijaya, Kec. Grimaya Kota Pangkalpinang. Dalam analisis yang dilakukan untuk menentukan sistem manajemen aset yang dapat membantu bagian aset untuk mengelola data aset pada kantor DLH Kota Pangkalpinang. Hasil dari perancangan sistem ini adalah sebuah sistem manajemen aset yang dapat digunakan untuk membantu bagian aset untuk mengelola data aset dan membuat laporan aset yang nantinya akan diserahkan kepada Kepala Dinas Lingkungan Hidup Kota Pangkalpinang.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Aset, Website.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah Swt. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan pembuatan laporan kuliah praktek ini yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset Tetap pada Kantor Dinas Lingkungan Hidup Kota Pangkalpinang”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat dalam perkuliahan program studi Sistem Informasi di ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan laporan ini, kami menyadari sepenuhnya bahwa selesainya laporan kuliah praktek ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini, antara lain :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi.
8. Ibu Anisah, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.
9. Ibu Dina Ulyati, selaku Pembimbing Lapangan Kuliah Praktek.
10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan laporan kuliah praktek ini.

Kami menyadari bahwa dalam penulisan karya tulis ini masih jauh dari sempurna serta kesalahan yang penulis yakini di luar batas kemampuan penulis. Maka dari itu penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Penulis berharap karya tulis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Pangkalpinang, 29 Februari 2024



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELEAI KP	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengembangan Sistem	3
1.6.2 Tools Yang digunakan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	5
2.2 Pengertian Manajemen	5
2.3 Pengertian Aset.....	6
2.4 Berbasis Web	7
2.5 Dinas Lingkungan Hidup	7
2.6 Model <i>Waterfall</i>	8
2.7 <i>Unified Modelling Language (UML)</i> sebagai Tools	8
2.8 <i>PHP</i>	9
2.9 <i>MYSQL</i>	9

2.10	Basis Data	9
BAB III	ORGANISASI	12
3.1	Profil Dinas Lingkungan Hidup Kota Pangkalpinang	12
3.2	Struktur Organisasi DLH Kota Pangkalpinang.....	13
3.3	Visi dan Misi DLH Kota Pangkalpinang	14
3.4	Tugas dan Fungsi DLH Kota Pangkalpinang.....	14
3.5	Tugas dan Fungsi Masing Jabatan	15
3.6	Bagian Aset.....	24
BAB IV	PEMBAHASAN.....	25
4.1	Proses Bisnis Sistem yang Sedang Berjalan.....	25
4.2	<i>Activity Diagram</i>	26
4.3	Analisis Dokumen Masukan.....	29
4.4	Analisis Dokumen Keluar.....	30
4.5	Identifikasi Kebutuhan.....	32
4.6	<i>Peckage Diagram</i>	34
4.7	<i>Use Case Diagram</i>	35
4.8	Deskripsi <i>Use Case</i>	36
4.9	Rancangan Basis Data.....	40
4.10	Rancangan Layar	48
4.11	<i>Sequence Diagram</i>	61
BAB V	PENUTUP	63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....		65
LAMPIRAN DOKUMEN A.....		67
LAMPIRAN DOKUMEN B.....		69
LAMPIRAN DOKUMEN SURAT		71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kantor DLH Kota Pangkalpinang	12
Gambar 3.2 Bagan Struktur Organisasi DLH	13
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Pengajuan Aset.....	26
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Aset.....	27
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan laporan Aset	28
Gambar 4.4 <i>Package Diagram</i>	34
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Bagian Aset	35
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Sub Bagian.....	35
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Bagian Keuangan	36
Gambar 4.8 ERD	40
Gambar 4.9 Transformasi ERD	41
Gambar 4.10 LRS.....	42
Gambar 4.11 Tampilan Login	48
Gambar 4.12 Tampilan Beranda Bagian Aset	49
Gambar 4.13 Tampilan Entry Aset.....	50
Gambar 4.14 Tampilan Permohonan Aset.....	51
Gambar 4.15 Tampilan Entry Kategori	52
Gambar 4.16 Tampilan Cetak Laporan Aset.....	53
Gambar 4.17 Tampilan Beranda Sub Bagian	54
Gambar 4.18 Tampilan Entry Permohonan	55
Gambar 4.19 Tampilan Cetak Rincian Aset	56
Gambar 4.20 Tampilan Beranda Bagian Keuangan.....	57
Gambar 4.21 Tampilan Entry BTT	58
Gambar 4.22 Tampilan Verifikasi Permohonan	59
Gambar 4.23 Tampilan Cetak BTT	60
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Entry Aset	62

Gambar 4.25 Sequence Diagram Entry Permohonan.....63



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Sub Bagian.....	43
Tabel 4.2 Permohonan Aset	43
Tabel 4.3 Bukti Tanda Terima	43
Tabel 4.4 Aset	43
Tabel 4.5 Kategori	43
Tabel 4.6 Isi	44
Tabel 4.7 Sub Bagian.....	44
Tabel 4.8 Permohonan Aset	45
Tabel 4.9 Bukti Tanda Terima	46
Tabel 4.10 Aset	46
Tabel 4.11 Kategori	47
Tabel 4.12 Isi.....	47

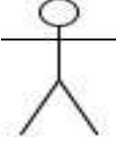




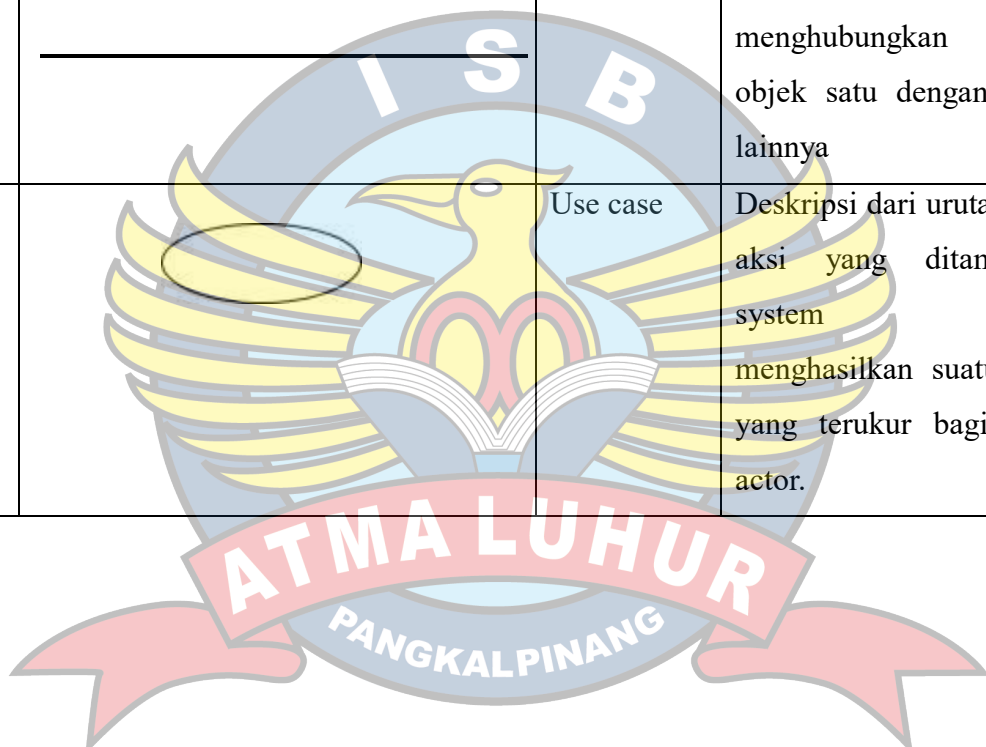
DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*




No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Initial State	Menunjukkan dimana aliran kerja dimulai.
2		Activity Final Node	Menunjukkan dimana aliran kerja diakhiri.
3		Action	Langkah-langkah dalam sebuah activity. Action bisa terjadi saat memasuki activity, meninggalkan activity, atau pada event yang spesifik.
4		Control Flow	Menunjukkan bagaimana kendali suatu aktivitas terjadi pada aliran kerja dalam tindakan tertentu

Simbol Use Case

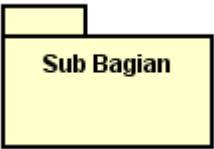
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
3		Use case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan system yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.




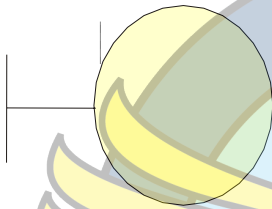
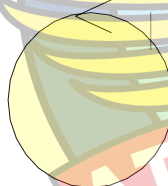
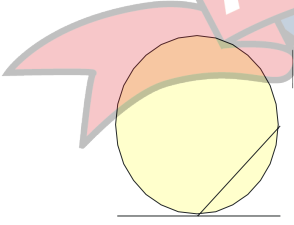

Simbol ERD

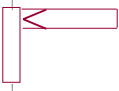
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Entitas	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal tabel pada basis data, benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer. Penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2		Garis	Garis sebagai penghubung antara relasi dan entitas
3		Relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.

Package Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Package	Packages berisikan sekumpulan elemen UML yang saling memiliki hubungan logical

Symbol Sequence Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem
	<i>Boundary</i>	<i>Boundary</i> menggambarkan interaksi antar satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.
	<i>Control</i>	<i>Control</i> mengatur aliran dari informasi untuk sebuah <i>scenario</i>
	<i>Entity</i>	<i>Entity</i> menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur dari sebuah sistem)
	<i>Object Message</i>	<i>Object Message</i> menggambarkan pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi

	<p><i>Message To Self</i></p>	<p><i>Message to Self</i> menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p><i>Object</i></p>	<p><i>Object</i> menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan</p>



DAFTAR LAMPIRAN

Dokumen A	65
Dokumen A-1 Data Aset	65
Dokumen A-2 Surat Permohonan.....	66
Dokumen B	67
Dokumen B-1 Laporan Aset.....	67
Dokumen B-2 Bukti Tanda Terima.....	68
Dokumen Lampiran.....	69
Surat Balasan Izin Riset	69
Surat Pengantar Riset.....	70
Berita Acara Konsultasi Dosen	71
Berita Acara Kunjungan KP.....	7

