



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ASET PADA SEKOLAH
SMP PGRI 428 PEUSAR BERBASIS WEB**



Disusun Oleh :

ILMAR AULIA

41809010112

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2014



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ASET PADA SEKOLAH
SMP PGRI 428 PEUSAR BERBASIS WEB**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi**

Disusun Oleh :

ILMAR AULIA

41809010112

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2014

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Ilmar Aulia

NIM : 41809010112

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ASET PADA
SEKOLAH SMP PGRI 428 PEUSAR BERBSIS WEB**

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat.

Jakarta, 20 - 02, 2019

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



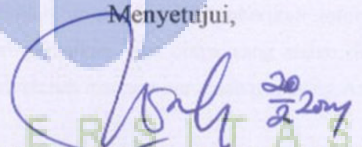
(Ilmar Aulia)

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : Ilmar Aulia
NIM : 41809010112
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ASET PADA
SEKOLAH SMP PGRI 428 PEUSAR BERBASIS WEB**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

Menyetujui,



Wahyu Hari Haji S. Kom Mmsi

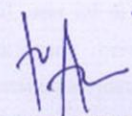
Dosen Pembimbing

MERCU BUANA

Mengetahui,

Mengetahui,


Bagus Priambodo, ST.,M.TI
Koordinator Tugas Akhir


Nur Ani, ST.,MMSI
Ketua Program Studi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Tiada kata yang terindah selain ucapan Puji dan Syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini yang berjudul PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ASET PADA SEKOLAH SMP PGRI 428 PEUSAR BERBASIS WEB Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Strata Satu Program Studi Informasi Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Tugas Akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, Maka perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pihak keluarga khususnya orang tua yang selalu mendo'a kan, kerabat-kerabat dan Istri saya yang telah banyak memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis baik moril maupun materil.
2. Wahyu hari haji,S.kom MMSi , selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nur Ani, ST., MMSI, selaku Ka. Prodi Sistem Informasi.
4. Bapak Bagus Priambodo, ST, M.TI, selaku Koordinator TA Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Universitas Mercu Buana.
6. Teman-teman Jurusan Sistem Informasi angkatan 2009 yang telah banyak memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis. Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini.
7. Teman-teman SECOND LIFE (Tri alias Chucky, Agnar alias kira, Gie alias Macin, Leo alias Eo, Gurafwi alias GP, Adi alias Adul, Tohir alias Eji).
8. Rekan-rekan Guru SMP PGRI 428 Peusar dan SDN Peusar II Tangerang terima kasih atas Do'a ya dan Bantuanya.

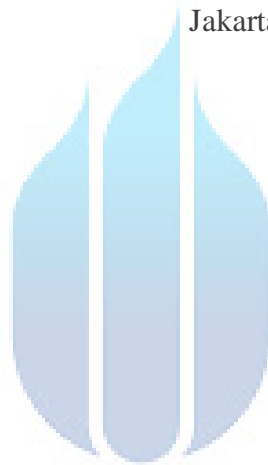
Penulis menyadari bahwa penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh sekali dari sempurna untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jakarta,

2014



Penulis

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	6
2.1.1 sistem	6

2.1.2	Informasi.....	7
2.2	Pengertian Aset.....	9
2.3	Metode Spiral	9
2.4	UML (Unified Mode Bing Language	11
2.4.1	Use Case Diagram	13
2.4.2	Activity Diagram	14
2.4.3	Class Diagram.....	15
2.4.4	Squence Diagram.....	16
2.5	Data Base	17
2.6	PHP	18
2.7	Macromedia Dreamweaver8.....	19
2.8	Pengertian Java script	19
2.9	MYSQL	20
2.10	Balck Box Testing	21
2.11	Photoshop	22
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....		23
3.1	Umum.....	23
3.1.1	Gambaran Umum Sekolah.....	24
3.1.2	Sejarah Singkat Sekolah.....	25

3.1.3	Tugas dan Fungsi.....	26
3.1.4	Struktur Organisasi Sekolah.....	32
3.2	Analisa Sistem Berjalan.....	33
3.2.1	<i>Use Case</i> Sistem Berjalan.....	33
3.3	Activity Diagram Berjalan.....	35
3.3.1	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Pencatatan Aset	35
3.3.2	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Pelaporan Aset.....	36
3.3.3	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Mengaudit Aset	37
3.3.4	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Memvalidasi Aset.....	38
3.4	Perancangan Sistem Usulan	39
3.4.1	<i>Use Case Diagram Usulan</i>	39
3.5	Activity Diagram Usulan.....	43
3.5.1	<i>Activity Diagram</i> Form Admin.....	43
3.5.2	<i>Activity Diagram</i> Mengolah Ruangan	44
3.5.3	<i>Activity Diagram</i> Mengolah Aset Komputer.....	45
3.5.4	<i>Activity Diagram</i> Mengolah Aset Bangunan	46
3.5.5	<i>Activity Diagram</i> Mengolah Aset Meubeler.....	47
3.5.6	<i>Activity diagram</i> Mengolah Aset Alat Olahraga	48
3.5.7	<i>Activity diagram</i> View Aset	49

3.5.7	<i>Activity diagram</i> Manage Ruangan	50
3.5.8	<i>Activity diagram</i> Laporan Aset.....	51
3.6	Sequence Diagram Sistem Usulan.....	52
3.6.1	Sequence Diagram Login.....	52
3.6.2	Sequence Diagram Tambah dan Perbahartui Data Admin.....	53
3.6.3	Sequence Diagram Tambah dan Perbaharui Data Aset Komputer	54
3.6.4	Sequence Diagram Tamabh dan Perbaharui data Aset Bangunan.....	55
3.6.5	Sequence Diagram Tambah dan Perbaharui Data Aset Meubeler	56
3.6.7	Sequence Diagram Tambah dan Perbaharui data Aset Alat Olahraga ...	57
3.6.7	Sequence Diagram Cetak Laporan Aset.....	58
3.7	Perancangan Database.....	59
3.7.1	Class Diagram.....	59
3.7.2	Rancangan Struktur Tabel.....	59
3.8	Rancangan Layar.....	64
3.8.1	Perancangan Tampilan Layar.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Sistem Sederhana	8
Gambar 2.2 Metode Spiral	10
Gambar 2.3 MySQL Server.....	21
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	32
Gambar 3.2 <i>Use Case Berjalan</i>	33
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Aset.....	35
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Pelaporan Aset	36
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Mengaudit Aset.....	37
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Memvalidasi Aset	38
Gambar 3.7 <i>Use Case Usulan</i>	39
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Menu Admin	43
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Aset Ruangan.....	44
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Aset Komputer.....	45
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Aset Bangunan.....	46
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Aset Meubeler	47
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Aset Alat Olahraga	48
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> View Aset	49

Gambar 3.15	<i>Activity Diagram</i> Manage Ruangan	50
Gambar 3.16	<i>Activity Diagram</i> Print Laporan Aset.....	51
Gambar 3.17	Sequence Diagram Tampilan Login.....	52
Gambar 3.18	Sequence Diagram Tampilan Data Tambah Admin	53
Gambar 3.19	Sequence Diagram Tambah Data Aset Komputer.....	54
Gambar 3.20	Sequence Diagram Tambah Data Aset Bangunan.....	55
Gambar 3.21	Sequence Diagram Tambah Data Aset Meubeler	56
Gambar 3.22	Sequence Diagram Tambah Data Aset Alat Olahraga	57
Gambar 3.23	Sequence Diagram Cetak Laporan Data Aset	58
Gambar 3.24	Class Diagram.....	59
Gambar 3.25	Rancangan Layar Tampilan Form Login	64
Gambar 3.26	Rancangan Layar Tampilan Menu Utama.....	64
Gambar 3.27	Rancangan Layar Tampilan Data Admin.....	65
Gambar 3.28	Rancangan Layar Tampilan Tambah Data Admin.....	65
Gambar 3.29	Rancangan Layar Tampilan Menu Ruangan	66
Gambar 3.30	Rancangan Layar Tampilan Tambah Data Ruangan.....	66
Gambar 3.31	Rancangan Layar Tampilan Menu Komputer	67
Gambar 3.32	Rancangan Layar Tampilan Tambah Data Komputer.....	67
Gambar 3.33	Rancangan Layar Tampilan Menu Bangunan	68

Gambar 3.34	Rancangan Layar Tampilan Tambah Data Bangunan.....	68
Gambar 3.35	Rancangan Layar Tampilan Menu Meubeler.....	69
Gambar 3.36	Rancangan Layar Tampilan Tambah Menu Meubeler.....	69
Gambar 3.37	Rancangan Layar Tampilan Menu Alat Olahraga.....	70
Gambar 3.38	Rancangan Layar Tampilan Tambah Data Alat Olahraga.....	70
Gambar 3.39	Rancangan Layar Tampilan Menu View Aset.....	71
Gambar 3.40	Rancangan Layar Tampilan Menu Tabel Merk.....	71
Gambar 3.41	Rancangan Layar Tampilan Tambah Merk.....	72
Gambar 3.42	Rancangan Layar Tampilan Menu Kategori.....	72
Gambar 3.43	Rancangan Layar Tampilan Tambah Kategori.....	73
Gambar 3.44	Rancangan Layar Laporan Aset.....	73
Gambar 3.45	Rancangan Layar Cari Aset.....	74
Gambar 4.1	Tampilan Localhost Pada Browser.....	76
Gambar 4.2	Tampilan Tabel Pada Database db_myasset.....	77
Gambar 4.3	Tampilan Tabel User Pada db_Myasset.....	77
Gambar 4.4	Tampilan Tabel depts Pada db_ myasset.....	78
Gambar 4.5	Tampilan Tabel Hardwares Pada db_myAsset.....	78
Gambar 4.6	Tampilan Tabel bangunan Pada db_myasset.....	79
Gambar 4.7	Tampilan Tabel Mebeuler Pada db_myasset.....	79

Gambar 4.8 Tampilan Tabel Olahraga Pada db_asset.....	80
Gambar 4.9 Tampilan Tabel vandors Pada db_myasset.....	80
Gambar 4.10 Tampilan Tabel Catagories Pada db_my_ asset.....	81
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Login.....	81
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Utama.....	82
Gambar 4.13 Tampilan Entri Data User.....	82
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Data Manage ruangan.....	83
Gambar 4.15 Tampilan Tambah Manage Ruangan.....	83
Gambar 4.16 Tampilan Menghapus Data Manage Ruangan.....	84
Gambar 4.17 Tampilan Data Komputer.....	84
Gambar 4.18 Tampilan Tambah Data Komputer.....	85
Gambar 4.19 Tampilan Menghapus Data Komputer.....	85
Gambar 4.20 Tampilan Data Bangunan.....	86
Gambar 4.21 Tampilan Tambah Data Bangunan.....	86
Gambar 4.22 Tampilan Data Mebeuler.....	87
Gambar 4.23 Tampilan Tambah Data Mebeuler.....	87
Gambar 4.24 Tampilan Data Alat Olahraga.....	88
Gambar 4.25 Tampilan Tambah Data Alat Olahraga.....	88
Gambar 4.26 Tampilan Data View Aset Komputer.....	89

Gambar 4.27 Tampilan Data View Aset Bangunan.....	89
Gambar 4.28 Tampilan Data View Aset Mebeuler.....	90
Gambar 4.29 Tampilan Data View Aset Alat Olahraga.....	90
Gambar 4.30 Tampilan Data Tambah Merk.....	91
Gambar 4.31 Tampilan Data Tabel Kategori.....	91
Gambar 4.32 Tampilan Menu Laporan Aset Per Periode.....	92
Gambar 4.33 Tampilan Hasil Aset Periode.....	92
Gambar 4.34 Tampilan Data Laporan Aset.....	93
Gambar 4.35 Tampilan Search.....	93
Gambar 4.36 Tampilan Log Out.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis- jenis Diagram UML.....	12
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	13
Tabel 2.3 Penjelasan Diagram Activity	15
Tabel 2.4 Simbol <i>Class Diagram</i>	16
Tabel 2.5 Simbol <i>Squence Diagram</i>	17
Tabel 3.1 Skenario Use Case Pencatatan Aset.....	34
Tabel 3.2 Skenario Use Case Melaporkan Aset.....	34
Tabel 3.3 Skenario Use Case Mengaudit Aset.....	34
Tabel 3.4 Skenario Use Case Memvalidasi Laporan	34
Tabel 3.5 Keterangan Activity Diagram Pencatatan Aset	35
Tabel 3.6 Keterangan Activity Diagram Pelaporan Aset.....	36
Tabel 3.7 Keterangan Activity Diagram Mengaudit aset	37
Tabel 3.8 Keterangan Activity Diagram Memvalidasi Laporan Aset.....	38
Tabel 3.9 Skenario Use case Pengadaan Aset	40
Tabel 3.10 Skenario Use Case Mengolah Data Meubeler	40
Tabel 3.11 Skenario Use Case Mengolah Aset bangunan	40
Tabel 3.12 Skenario Use Case Mengolah Aset Komputer	41
Tabel 3.13 Skenario Use Case Mengolah Aset Olahraga	41
Tabel 3.13 Skenario Use Case Mengolah Data Ruangan	41
Tabel 3.14 Skenario Use Case Laporan Aset.....	42
Tabel 3.15 Skenario Use Case View Aset	42

Tabel 3.16 Skenario Use Case Penggunaan Aset	42
Tabel 3.17 Keterangan Activity Diagram Admin.....	43
Tabel 3.18 Keterangan Activity Diagram Mengolah Aset Ruangan	44
Tabel 3.19 Keterangan Activity Diagram Mengolah Aset Komputer	45
Tabel 3.20 Keterangan Activity Diagram Mengolah Aset Bangunan	46
Tabel 3.21 Keterangan Activity Diagram Mengolah Aset Meubeler	47
Tabel 3.22 Keterangan Activity Diagram Mengolah Aset Alat Olahraga.....	48
Tabel 3.23 Keterangan Activity Diagram View Aset.....	49
Tabel 3.23 Keterangan Activity Diagram Manage Ruangan.....	50
Tabel 3.24 Keterangan Activity Diagram Laporan Aset	51
Tabel 3.25 Ket. Sequence Diagram Login.....	52
Tabel 3.26 Ket. Sequence Diagram Tambah Data admin.....	53
Tabel 3.27 Ket. Sequence Diagram Tambah Data Komputer	54
Tabel 3.28 Ket. Sequence Diagram Tambah Data Bangunan	55
Tabel 3.29 Ket. Sequence Diagram Tambah Data Meubeler	56
Tabel 3.30 Ket. Sequence Diagram Tambah Data Alat Olahraga.....	57
Tabel 3.31 Ket. Sequence Diagram Cetak Laporan Aset	58