

SISTEM INFORMASI ASET (SIMAS) (Studi Kasus: CV. AMIZAN KREATIF)

¹Nurfauziah Rachmi, ²Virdiandry Putratama, ³M. Ibnu Choldun R.

^{1,2,3}Program Studi DIII Manajemen Informatika, Politeknik Pos Indonesia

¹nurabie21@gmail.com, ²virdiandry@poltekpos.ac.id, ³ibnuholdun@poltekpos.ac.id,

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini adalah adanya masalah, yaitu: belum dapat mengelola aset data kendaraan di CV. AMIZAN KREATIF. Pada dasarnya aset membutuhkan manajemen yang baik agar lebih mudah untuk ditelusuri. Kebutuhan informasi mengenai data dan informasi suatu aset sangatlah penting guna memperbaiki kinerja atau efisiensi di dalam suatu perusahaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan merancang sistem informasi, sehingga dapat membantu dalam pengelolaan data kendaraan. Dengan ini, penulis memberikan solusi pembuatan dan perancangan sistem informasi aset berbasis *website* pada pengelolaan data kendaraan. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Proptotype*. Metode proses pembuatan sistem yang dibuat secara terstruktur dan memiliki beberapa tahap-tahap yang harus dilalui pada pembuatannya, namun jika tahap final dinyatakan bahwa sistem yang telah dibuat belum sempurna atau masih memiliki kekurangan, maka sistem akan dievaluasi kembali dan akan melalui proses dari awal. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Pengelolaan data kendaraan yang meliputi, pencatatan pemeliharaan, batas akhir pembayaran pajak kendaraan, dan spesifikasi kendaraan. 2) Kendala yang nampak adalah terbatasnya kemampuan pada sumber daya yang menangani persoalan pengelolaan kendaraan operasional.

Kata Kunci: Kendaraan, Pengelolaan, Pajak, *Prototype*, *Website*.

1. Pendahuluan

Aset adalah barang tidak habis pakai yang dimiliki oleh perusahaan. Aset membutuhkan manajemen yang baik agar lebih mudah untuk ditelusuri. Kebutuhan informasi mengenai data dan informasi suatu aset sangatlah penting guna memperbaiki kinerja atau efisiensi di dalam suatu perusahaan.

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.

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.”[1]

Menurut Siregar, optimasi pengelolaan aset itu harus memaksimalkan ketersediaan aset (*maximize asset availability*), memaksimalkan

penggunaan aset (*maximize asset utilization*). Untuk mengoptimalkan suatu aset, dapat dilakukan *Highest and Best Use Analysis (HBU Analysis)*. HBU adalah suatu analisis yang bertujuan untuk mengembangkan aset yang mempunyai potensi untuk dikembangkan atau aset yang dirasakan belum optimal pemanfaatannya (*idle capacity*). Hal tersebut bisa dilakukan dengan meminimalisir atau mungkin menghilangkan hambatan atau ancaman atas pengelolaan aset-aset tersebut sehingga optimasi dari suatu aset yang berstatus *idle capacity* bisa dilakukan.[2]

Amizan Kreatif atau Amazing Creative adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa Teknologi Informasi khususnya untuk pengembangan aplikasi berbasis web dan mobile. CV. Amizan Kreatif juga memiliki beberapa layanan atau produksi yang disediakan atas keperluan bidang developer atau siapa saja yang memerlukannya.

Dalam sistem pengolahan datanya, CV. AMIZAN KREATIF sudah menggunakan sistem yang terkomputerisasi. Akan tetapi, dalam pengelolaan data aset yakni data kendaraan, pada bagian tata usaha terkadang mengalami permasalahan yang terjadi seperti tidak-tepatnya melakukan pembayaran pajak kendaraan, dibohongi oleh pemilik kendaraan dalam hal permintaan untuk perawatan kendaraan, dan pembuatan laporan mengenai pemeliharaan kendaraan. Oleh karena itu, CV. AMIZAN KREATIF membutuhkan sebuah aplikasi atau sistem informasi yang dapat membantu

mengelola pemeliharaan data kendaraan serta pada pelaporannya.

Berdasarkan uraian diatas, menjadi latar belakang penulis untuk melakukan perancangan dengan mengangkat judul “SISTEM INFORMASI ASET (SIMAS)”.

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menanalisis, merancang dan membangun suatu sistem informasi aset yang dapat mengelola data kendaraan, sehingga diharapkan dapat mempermudah pengelolaan data kendaraan.
- 2) Menyediakan laporan data kendaraan dengan mudah pada sistem informasi aset CV. AMIZAN KREATIF.

II. Tinjauan Pustaka

Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan dari suatu organisasi dalam menyediakan laporan – laporan yang dibutuhkan oleh pihak internal maupun pihak eksternal.

Konsep Dasar Perancangan Sistem

Perancangan merupakan suatu pemilihan dan penentuan langkah-langkah kegiatan untuk mencapai sasaran atau tujuan yang diinginkan, dimana rancangan tersebut merupakan analisa garis-garis besar rencana dan keputusan-keputusan strategi yang harus diambil sebelum tahap implemetasi. Menurut Noor Fuad (2002:16) perancangan sistem merupakan kegiatan untuk merancang suatu sistem yang dilakukan setelah feasibility report memperoleh persetujuan dari manajemen.[2]

Aset

Aset adalah semua kekayaan yang dimiliki oleh seseorang atau perusahaan, baik berwujud maupun tidak berwujud yang berharga atau bernilai yang akan mendatangkan manfaat bagi seseorang atau perusahaan tersebut.[3]

Kendaraan Dinas

Kendaraan Dinas merupakan Barang Milik Negara/Daerah berupa kendaraan bermotor yang digunakan oleh Pejabat Negara, pegawai Aparatur Sipil Negara, anggota Tentara Nasional Indonesia (TNI), dan anggota Kepolisian Negara Republik

Indonesia (Polri) untuk melaksanakan tugas dan fungsi pada jabatan yang diembannya.[4]

Diagram Porter

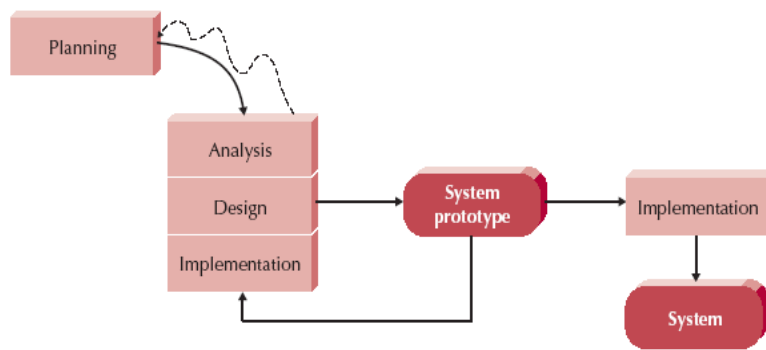
Menurut Porter (1985), analisis rantai nilai adalah suatu pendekatan sistem untuk menganalisis perkembangan dari keuntungan persaingan. Porter melihat produsen sebagai sebuah alur/rantai aktivitas dasar yang menambah nilai dari produk/jasa yang dihasilkannya dan pada gilirannya akan memberikan profit. Porter membagi aktivitas dalam rantai nilai menjadi dua, yaitu aktivitas primer dan aktivitas pendukung.

BPMN (*Business Process Modelling Nation*)

Business Process Modelling Nation (BPMN) adalah sebuah standar untuk memodelkan proses bisnis yang menyediakan notasi grafis dalam menjelaskan sebuah proses bisnis. BPMN menggambarkan suatu bisnis proses diagram yang didasarkan kepada teknik diagram alur, dirangkai untuk membuat model-model grafis dari operasi-operasi bisnis dimana terdapat aktivitas-aktivitas dan kontrol-kontrol alur yang mendefinisikan urutan kerja. Tujuan dari menggunakan BPMN adalah untuk menyediakan notasi yang mudah untuk digunakan dan dipahami oleh semua individu yang ikut terlibat dalam bisnis. Sehingga semua yang terlibat dari berbagai tingkatan manajemen yang harus dapat membaca dan memahami proses diagram dengan cepat sehingga diharapkan juga dapat membantu dalam proses pengambilan keputusan.

Metodologi yang digunakan pada penelitian adalah SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan menggunakan metode pengembangan sistem informasi *Prototype*, pada metode ini hanya dijelaskan sampai dengan desain sistem karena dalam Laporan PKL ini masih membahas perancangan sistem informasi.

Alasan menggunakan metodologi *Prototype* karena proses pembuatan sistem yang dibuat secara terstruktur dan memiliki beberapa tahap-tahap yang harus dilalui pada pembuatannya, namun jika tahap final dinyatakan bahwa sistem yang telah dibuat belum sempurna atau masih memiliki kekurangan, maka sistem akan dievaluasi kembali dan akan melalui proses dari awal. Pendekatan *Prototyping* adalah proses *iterative* yang melibatkan hubungan kerja yang dekat antara perancang dan pengguna. Berikut ini merupakan gambar ilustrasi Metodologi *Protoyptye* :

Gambar 1 Metodologi *Prototype*

Tahapan-tahapan dalam model prototype adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Kebutuhan Pada tahap pengumpulan kebutuhan, Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
2. Membangun Prototyping Pada tahap pembangunan prototyping, pelanggan dan pembuat sistem bersama-sama membuat format input maupun output yang akan dihasilkan oleh sistem yang dibuat.
3. Evaluasi Prototyping Selanjutnya, setelah tahap pembangunan prototyping, Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
4. Mengkodekan System Dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
5. Menguji System Pada tahap pengujian system, coding yang telah dibuat sebelumnya diuji apakah dapat berjalan dengan baik ataukah masih ada bagian-bagian yang perlu diperbaiki atau apakah masih ada bagian yang belum sesuai dengan keinginan pelanggan.
6. Evaluasi System Evaluasi system bukanlah evaluasi prototyping, evaluasi system adalah mengevaluasi system atau perangkat lunak yang sudah jadi apakah sudah sesuai dengan keinginan pelanggan atau belum. Jika belum, maka system akan direvisi kembali dan kembali ke tahap 4 dan 5. Jika system sudah dikatakan OK maka system siap dilanjutkan pada tahap selanjutnya.
7. Menggunakan System Tahap ini merupakan tahap akhir dari pembuatan system dengan metode Prototyping Model. Pada tahap

inipangkat lunak yang sudah jadi dan sudah lulus uji, siap untuk digunakan oleh pelanggan/user.

III. Metode Penelitian

Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis adalah metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan atau menguraikan keadaan situasi pada tempat observasi, melakukan penelitian dan kemudian melakukan analisis sehingga dapat diperoleh kesimpulan.

Metode deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan rumusan masalah yang pertama yaitu pada sistem informasi aset yang sedang berjalan, belum dapat mengelola data kendaraan dan laporan data kendaraan, dan yang kedua menggambarkan perancangan sistem informasi aset dalam CV. AMIZAN KREATIF.

Ruang Lingkup atau Objek

Dalam penelitian ini yang menjadi ruang lingkup atau objek penelitian adalah pembangunan sistem informasi aset berbasis web yang dapat melakukan pengelolaan data kendaraan dengan pembuatan rancangan sistem yang dapat dilakukan menggunakan UML.

Bahan atau Alat

Bahan yang digunakan untuk membuat aplikasi menggunakan perangkat lunak sebagai berikut:

- a. Sublime digunakan sebagai template untuk pembuatan halaman website.
- b. CodeIgniter digunakan untuk menghasilkan struktur pemrograman yang sangat rapi, baik dari segi kode maupun struktur file phpnya.
- c. PHPmyadmin merupakan media penyimpanan data dalam database.

Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di CV. AMIZAN KREATIF, Bandung yang beralamat di Ruko Cihanjuang Square, Jl. Cihanjuang No,7/54, Cihanjuang, Kec

Parongpong Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40559.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan tinjauan langsung pada objek untuk mendapatkan data primer dan data sekunder.

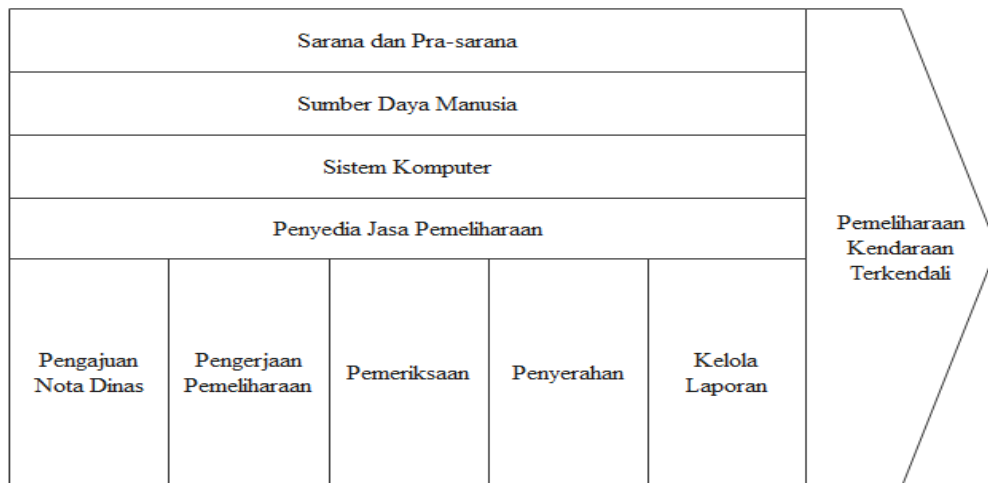
- a. **Sumber Data Primer**
 Metode penelitian ini dilakukan dengan cara:
 1. **Observasi**
 Metode observasi dilakukan dengan mengumpulkan data historis pada data aset. Data diperoleh dari pihak perusahaan berupa hasil backup bulanan dan tahunan operasional data kendaraan.
 2. **Wawancara**
 Metode pengumpulan data dengan menanyakan data-data terkait laporan kepada narasumber yang dituju.
- b. **Sumber Data Sekunder**

Metode pengumpulan data dengan mempelajari permasalahan yang berhubungan dengan objek yang diteliti dari sumber buku-buku pedoman, *literature review* seperti jurnal dan proceeding untuk mendapatkan referensi yang relevan dan berkaitan dengan pembahasan yang dilakukan.

IV. Hasil Analisis Sistem

Analisis sistem yang sedang berjalan digambarkan melalui model rantai nilai, digunakan untuk membantu menganalisis aktivitas.

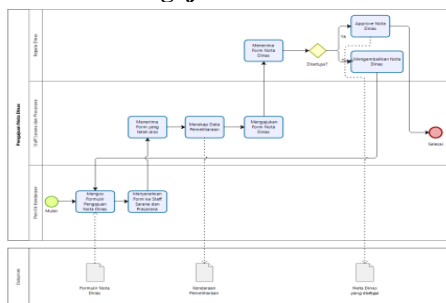
- a. **Aktivitas Utama** yang dilakukan adalah pengajuan nota dinas, pengerjaan pemeliharaan, pemeriksaan, dan penyerahan.
- b. **Aktivitas Pendukung** terdiri dari sarana dan prasarana, sumber daya manusia, sistem komputer, dan penyedia jasa perbaikan.
- c. **Margin atau keuntungan** yang diperoleh CV. AMIZAN KREATIF adalah pemeliharaan kendaraan terkendali.



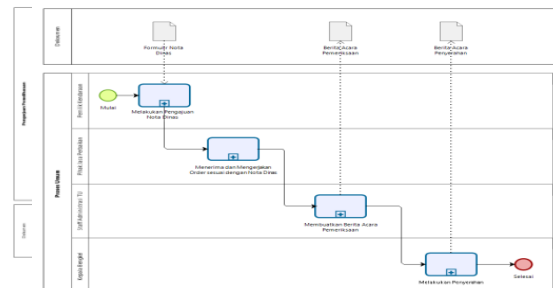
Gambar 2 Rantai Nilai Porter

BPMN Proses Umum

Gambar 3 BPMN Umum
BPMN Proses Pengajuan Nota Dinas

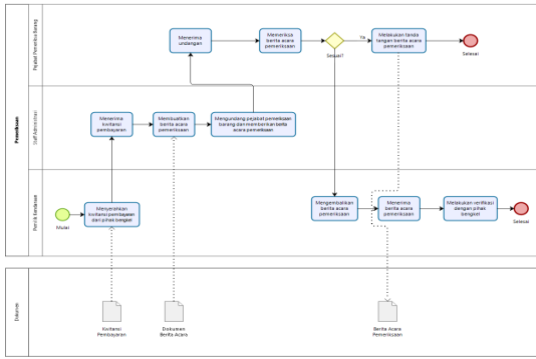


Gambar 4 BPMN Proses Pengajuan Nota Dinas

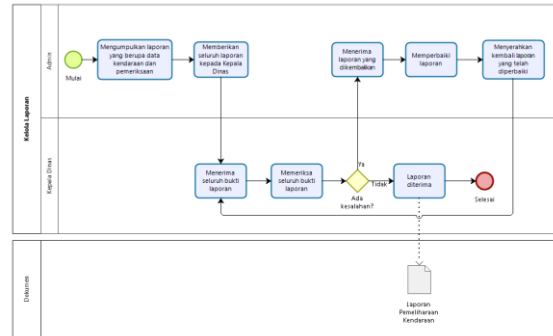


BPMN Proses Pengerjaan Pemeliharaan
 Gambar 5 BPMN Proses Pengerjaan Pemeliharaan

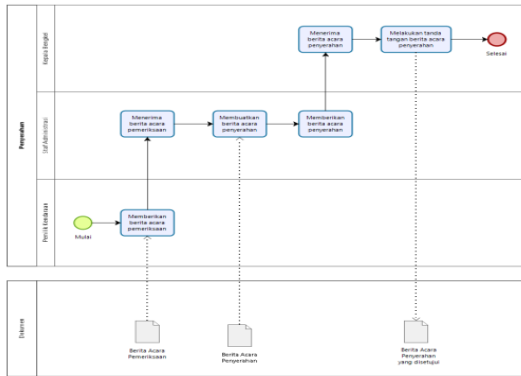
BPMN Proses Pemeriksaan



Gambar 6 BPMN Proses Pemeriksaan

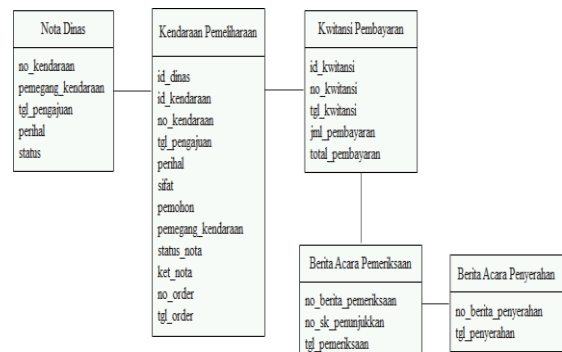


Gambar 8 BPMN Proses Kelola Laporan



Gambar 7 BPMN Proses Penyerahan

Model Data



Gambar 9 Model Data

BPMN Proses Kelola Laporan

Analisis Pengkodean

Tabel 1. Analisa Pengkodean

Kode	Deskripsi
Nomor Kendaraan	<p>Terdiri dari 1 huruf alphabet sesuai nomor plat kendaraan daerah, 4 angka sesuai nomor kendaraan dan 2 huruf alphabet urutan kendaraan daerah yaitu: X XXXX XX ↑ ↑ ↑ A B C</p> <p>Contoh T 7891 KU Keterangan: A: Nomor Plat Kendaraan Daerah B: Nomor Kendaraan C: Alphabet Kendaraan Daerah</p>

Analisis Formulir

Tabel 2. Formulir Nota Dinas

No	Nama	Keterangan	
1.	Nota Dinas	Deskripsi	Merupakan dokumen yang digunakan untuk mencatat perbaikan kendaraan dinas.
		Fungsi	Sebagai pengajuan perbaikan kendaraan dinas.
		Rangkap	1
		Aliran	Dari pemilik kendaraan diserahkan ke staff sarana prasarana

		Atribut	Nama Kendaraan, Nomor Kendaraan, Nama Pemegang, Tanggal Pengajuan, Perihal, Status
--	--	---------	--

			mengetahui pembayaran atas perbaikan yang telah dilakukan.
		Fungsi	Sebagai dokumen untuk mengetahui pembayaran.
		Rangkap	2
		Aliran	Dari pihak jasa perbaikan diserahkan ke pemilik kendaraan.

Tabel 3. Formulir Kwitansi Pembayaran

No	Nama	Keterangan	
1.	Kwitansi Pembayaran	Deskripsi	Merupakan dokumen yang digunakan untuk
		Atribut	Id Kwitansi, Nomor Kwitansi, Tanggal Kwitansi, Tanggal Pengajuan, Jumlah Pembayaran, Total Pembayaran

			Kendaraan, Tanggal Pengajuan, Perihal, Status, Pemohon, Pemegang Kendaraan, Status Nota, Keterangan Nota, Nomor Order.
--	--	--	--

Analisis Dokumen

Tabel 4. Dokumen Kendaraan Pemeliharaan

No	Nama	Keterangan	
1.	Kendaraan Pemeliharaan	Deskripsi	Merupakan dokumen yang digunakan untuk mencatat apa saja yang akan diperbaiki pada kendaraan dinas.
		Fungsi	Sebagai dokumen untuk mengelola data kendaraan yang diperbaiki.
		Rangkap	2
		Aliran	Dari staff sarana dan prasarana diserahkan ke kepala dinas.
		Atribut	Id Dinas, Id Kendaraan, Nomor

Tabel 5. Dokumen Berita Acara Pemeriksaan

No	Nama	Keterangan	
1.	Berita Acara Pemeriksaan	Deskripsi	Merupakan dokumen yang digunakan untuk memeriksa atau mengecek perbaikan yang telah dilakukan.
		Fungsi	Sebagai dokumen untuk mengetahui pengecekan dan perbaikan kendaraan dinas.

			perbaikan kendaraan. diperbaiki.
		Rangkap	2
		Aliran	Dari staff sarana dan prasarana diserahkan ke kepala dinas.
		Atribut	No_Berita_Pemeriksaan + No_SK_Penunjukkan + TglPemeriksaan.

Tabel 6. Dokumen Berita Acara Penyerahan

No	Nama	Keterangan
1.	Berita Acara Penyerahan	Deskripsi Merupakan dokumen yang digunakan sebagai proses akhir

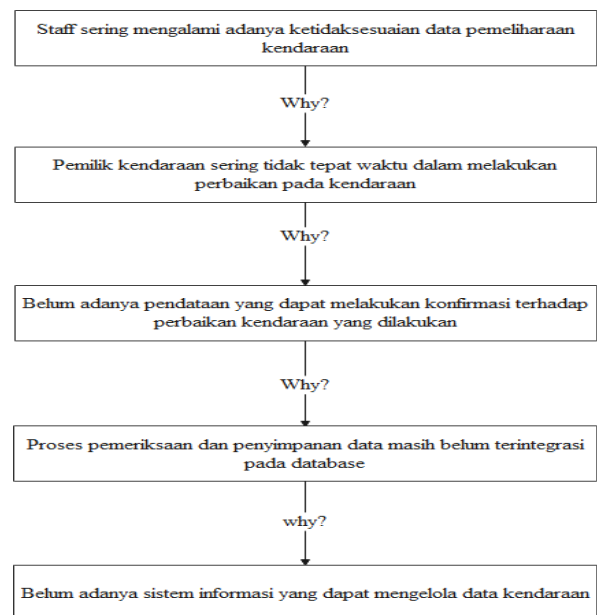
			dari pemeliharaan kendaraan. Sebagai dokumen akhir atas pemeliharaan kendaraan yang telah dilakukan. perbaikan kendaraan. diperbaiki.
		Fungsi	
		Rangkap	2
		Aliran	Dari administrasi TU diserahkan ke kepala dinas.
		Atribut	No_Berita_Penyerahan + Tgl_Penyerahan.

Business Rule

Adapun *business rules* yang ditetapkan untuk penyedia jasa perbaikan antara lain:

1. Mempunyai kerja sama (*MOU*) dengan dinas.
2. Setiap kendaraan yang melakukan perbaikan memiliki pengesahan

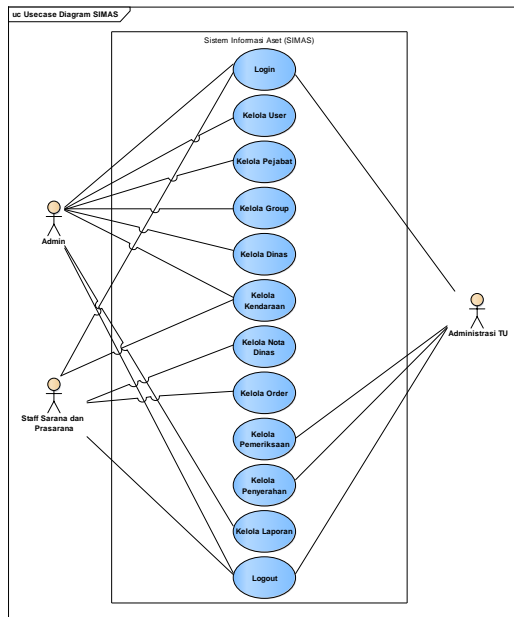
Business Evaluation and Solution



Gambar 10 *Five Ways Analysis* Pemeliharaan Kendaraan Dinas

**V. Hasil Penelitian
Usecase Diagram**

Perancangan data yang digambarkan dengan usecase merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Berikut merupakan usecase dari sistem yang akan dibangun:



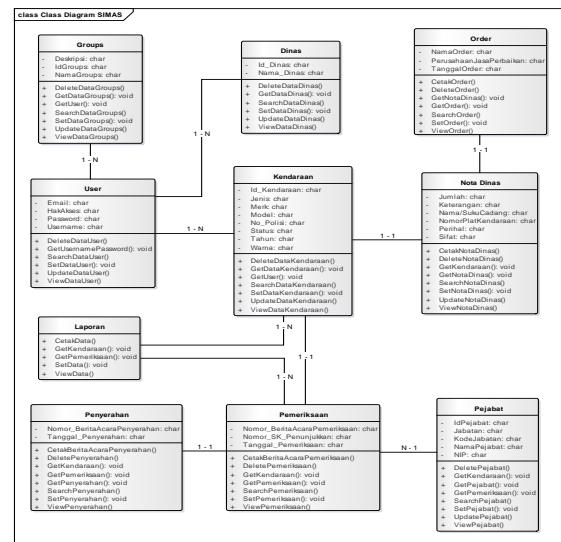
Gambar 11 Usecase Diagram

Usecase diagram diatas mempunyai 3 pengguna yaitu, admin, staff sarana prasarana dan staff administrasi tata usaha yang masing-masing dapat mengelola data sebagai berikut:

1. Admin, dapat login, dapat mengelola user, dapat mengelola data pejabat, dapat mengelola data groups, dapat mengelola data dinas, dapat mengelola data kendaraan, dan mengelola laporan.
2. Staff Sarana Prasarana dapat login, dapat mengelola data kendaraan, dapat mengelola nota dinas, dan dapat mengelola order.
3. Staff Administrasi Tata Usaha dapat login, dapat mengelola pemeriksaan dan mengelola penyerahan.

Class Diagram

Perancangan data digambarkan dengan class diagram yang menjelaskan mengenai kelas yang digunakan dalam sistem beserta dengan method dan operasinya.

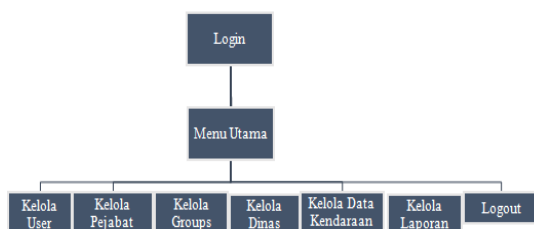


Gambar 12 Class Diagram

Perancangan Struktur Menu

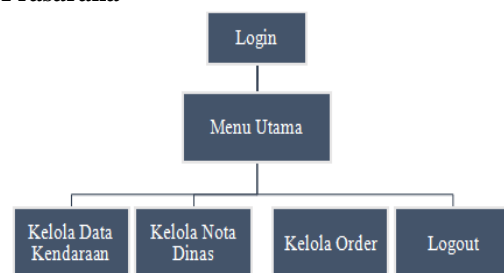
Berikut adalah perancangan struktur menu yang terdiri untuk Admin, Staff Sarana dan Prasarana, dan Staff Administrasi Tata Usaha.

Perancangan Struktur Menu Admin



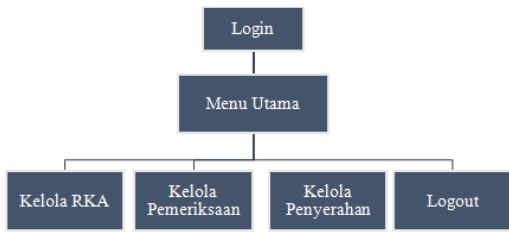
Gambar 13 Perancangan Struktur Menu Admin

Perancangan Struktur Menu Staff Sarana Prasarana

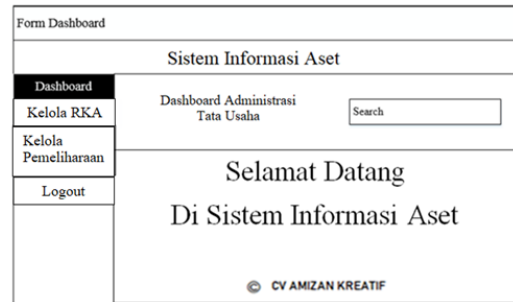


Gambar 14 Perancangan Struktur Menu Staff Sarana Prasarana

Perancangan Struktur Menu Staff Administrasi Tata Usaha

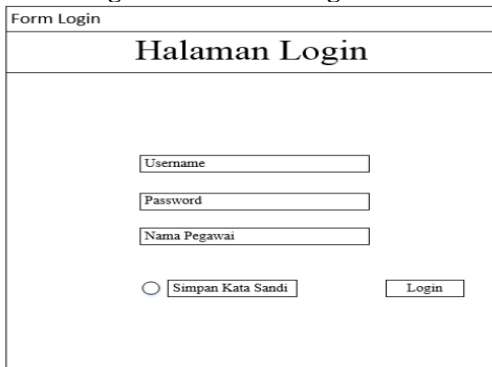


Gambar 15 Perancangan Struktur Menu Staff Administrasi Tata Usaha



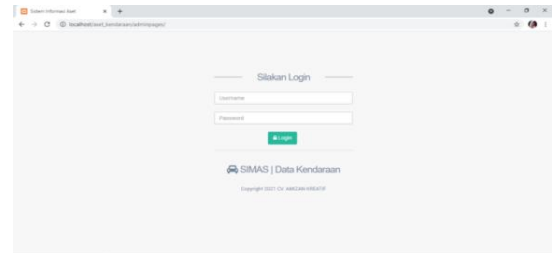
Gambar 19 Perancangan Antarmuka Staff Administrasi TU

Perancangan Antarmuka Perancangan Antarmuka Login



Gambar 16 Perancangan Antarmuka Login

Implementasi Antarmuka



Gambar 20 Implementasi Antarmuka Login

Perancangan Antarmuka Admin

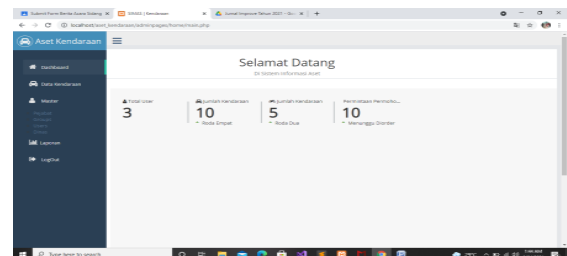


Gambar 17 Perancangan Antarmuka Admin Perancangan Antarmuka Staff Sarana Prasarana

Keterangan: Halaman Login diakses oleh admin, staff sarana dan prasarana. Untuk menampilkan halaman sesuai dengan hak akses, maka user harus melakukan login dengan memasukkan username dan password.



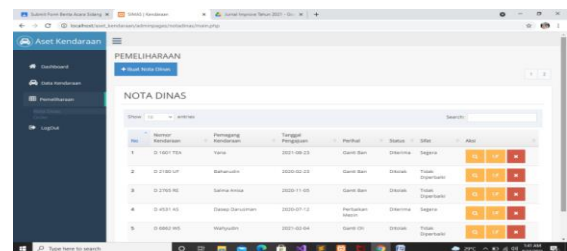
Gambar 18 Perancangan Antarmuka Staff Sarana Prasarana



Gambar 21 Implementasi Antarmuka Admin

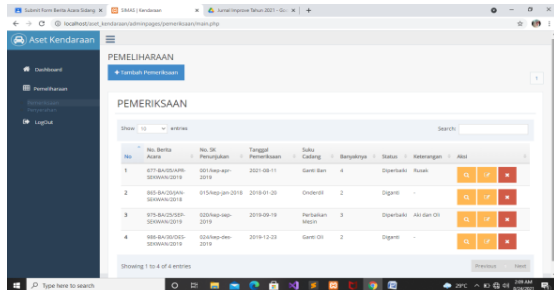
Perancangan Antarmuka Staff Administrasi TU

Keterangan: Halaman dashboard menu Admin yang mengelola data user, data master (terdiri dari data pejabat, data dinas, data groups, dan data users yang berada pada grup bagian tertentu), mengelola data kendaraan, serta laporan yang berbentuk grafik batang dan pie.



Gambar 22 Implementasi Antarmuka Staff Sarana dan Prasarana

Keterangan: *User* yang telah berhasil login sebagai Staff Sarana dan Prasarana akan dapat langsung melihat halaman *dashboard*. Staff Sarana dapat mengelola data pemeliharaan yang terdiri dari kelola nota dinas dan kelola order.



VI. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan implementasi yang telah ditulis dalam sistem informasi aset untuk meningkatkan performa bisnis perusahaan, maka didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang telah dibangun memiliki beberapa fitur kelola, yaitu Kelola Data Master diantaranya Kelola Pejabat, Kelola Groups, Kelola Dinas, fitur Kelola Kendaraan, fitur Kelola Pemeliharaan, dan fitur Laporan.
2. Pada fitur Laporan, dijelaskan dalam bentuk grafik batang dan pie. Pada grafik tersebut

memberikan informasi per tanggal dan persentase dari kegiatan pemeliharaan kendaraan yang sudah dilakukan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah ditulis di atas, adapun saran yang didapatkan untuk dapat menyempurnakan pengembangan dari sistem informasi aset untuk meningkatkan pengelolaan data kendaraan, sebagai berikut:

Pembangunan Sistem Informasi Aset dalam jangka panjang, diharapkan dapat menggunakan *mobile apps* guna mempermudah kinerja pada setiap unit di perusahaan.

Daftar Pustaka

1. Siregar, Muhammad. BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Masalah Aset. [Online]. Diakses pada: <http://digilib.polban.ac.id/files/disk1/87/jbtp-polban-gdl-derywahyun-4323-3-bab1--6.pdf>
- a. PKS MALILI. Jurnal Ilmiah d'ComPutarE Volume 1 Januari.
3. [3] Kurniawan, Aris. (2021, Maret 24). Pengertian Aset – Karakteristik, Jenis, Komponen, Penggunaan, Contoh, Para Ahli. [Online]. Diakses pada: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-aset/>
4. [4] Megawati, Andi, and Dian Gustina, "Membangun Sistem Informasi Monitoring Kegiatan Proyek Pemancar Sinyal BTS Berbasis Web Pada PT. Swatama Mega Teknik," Jurnal Ilmiah Fifo vol 10, no.1, pp. 22-28, 2018.
5. [5] Sriyanto, dkk. (2016, Desember 21). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ASET
2. [2] Rusmala, Hardiana. (2011, Januari). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BIAYA EKSPLOITASI PADA PT. PERKEBUNAN NUSANTARA XIV PERSERO UNIT BERBASIS WEB UNTUK OPTIMALISASI PENELUSURAN ASET DI TEKNIK INDUSTRI

UNDIP. Jurnal Teknik Industri, Vol. XI, No. 3
September 2016.

6. [6] Megawati, Andi, and Dian Gustina, "Membangun Sistem Informasi Monitoring Kegiatan Proyek Pemancar Sinyal BTS Berbasis Web Pada PT. Swatama Mega Teknik," Jurnal Ilmiah Fifo vol 10, no.1, pp. 22-28, 2018.
7. [7] Noor, Trisna Insan., Dkk. (2016, Juni). ANALISIS RANTAI NILAI (VALUE CHAIN) BAWANG MERAH DI JAWA BARAT. Jurnal Agribisnis dan Sosial Ekonomi Pertanian. Vol. 1, No.1, Juni 2016: 1-94. [Online]. Diakses pada: <http://jurnal.unpad.ac.id/agricore/article/download/22684/pdf>
8. [8] Lugina, Restu Setia. (2015). RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN BERBANTU METODE EXPLICIT INSTRUCTION UNTUK MATA PELAJARAN ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN DASAR PADA MATERI SORTING Universitas Pendidikan Indonesia. [Online]. Diakses pada: http://repository.upi.edu/20358/6/S_KOM_100162_Chapter%203.pdf
9. [9] Mudiar, W. (2019). Sistem Informasi Manajemen Asset Berbasis Web Pada Perbanas Institute. [Online]. Diakses pada: <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/1188>
10. [10] Mutasar, dkk. (2020). Implementasi Sistem Informasi Monitoring Kendaraan Dinas Terintegrasi Pada Bank Indonesia Lhokseumawe, Vol. 5, No. 2 (2020). [Online]. Diakses pada: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/INFORMAL/article/download/18696/8554/>