

# Sistem Informasi Pengelolaan Aset Desa Pada Desa Uwie Berbasis Web

Miftakhul Jannah

Email: miftakhuljanna@gmail.com

Universitas Teknologi Sapta Mandiri

**Abstract:** Teknologi informasi saat ini berkembang pesat dan semakin meluas seiring dengan meningkatnya kebutuhan untuk ketersediaan informasi yang akurat dan cepat. Ketersediaan dukungan teknologi informasi dapat diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pemerintah desa untuk mengelola data. Data dapat dikelola dengan bantuan alat pendukung sistem informasi. Dengan adanya sistem informasi, pengelolaan data aset akan lebih mudah (Warman & Gatra Mavada, 2020). Pengelolaan aset desa adalah segala kegiatan dan Tindakan terhadap aset desa mulai dari perencanaan, pengadaan, penggunaan, pemanfaatan, pengamanan, pemeliharaan, penghapusan, pemindah-tanganan, penatausahaan, penilaian, pengawasan dan pengendalian. Pada pengelolaan aset desa Uwie seiring dengan berjalannya waktu, masih banyak masalah yang terjadi mulai dari pencatatan aset yang dilakukan secara manual sehingga menyebabkan penelusuran aset akan menjadi lebih sulit, inventaris yang belum jelas, belum adanya sistem yang terintegrasi dapat menyebabkan pembuatan laporan aset menjadi lebih sulit, selain itu dari biaya penggunaan kertas dan tinta menyebabkan biaya yang lebih tinggi. Oleh karena itu diperlukan sebuah Sistem Informasi Pengelolaan Aset Desa yang dapat mengelola seluruh aset yang ada agar lebih mudah dipantau, dikelola dan ditelusuri. Kebutuhan informasi mengenai data dan informasi suatu aset sangatlah penting guna memperbaiki kinerja atau efisiensi di dalam suatu instansi atau lembaga. Dimana tiap aset memiliki umur dan cara perawatan yang berbeda-beda. Dalam tahapan penelitian, metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah model waterfall. Waterfall dianggap cocok dalam pengembangan web karena mengusulkan pendekatan perangkat lunak yang sistematis dan berurutan.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Pengelolaan Aset Desa, Waterfall.

## PENDAHULUAN

Kantor Pemerintahan Desa Uwie Kecamatan Muara Uya Kabupaten Tabalong berdiri pada Tahun 2018. Desa Uwie merupakan salah satu dari 14 Desa yang berada di wilayah Kecamatan Muara Uya, yang memiliki luas wilayah 1023 Km<sup>2</sup>. Pada Kantor Pemerintahan Desa Uwie dipimpin oleh seorang Kepala Desa dan dibantu oleh seorang Sekretaris Desa Yang Membawahi Kaur Umum Dan Kaur Keuangan. Sementara Kepala seksi ada tiga terdiri Kepala Seksi Pemerintahan, Kepala Seksi Pembangunan, dan Kepala Seksi Kesejahteraan Rakyat, selain itu ada dua orang staf yang membantu pekerjaan untuk kepala urusan keuangan dan Kepala Perencanaan. Disamping itu ada juga Badan permusyawaratan Desa (BPD) Yang merupakan suatu Badan Yang dibentuk berdasarkan keterwakilan wilayah-wilayah sebanyak 5 orang dan kepala Dusun (Pangirak) serta 16 orang RT.

Teknologi informasi saat ini berkembang pesat dan semakin meluas seiring dengan meningkatnya kebutuhan untuk ketersediaan informasi yang akurat dan cepat. Ketersediaan dukungan teknologi informasi dapat diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pemerintah desa untuk mengelola data. Data dapat dikelola dengan bantuan alat pendukung sistem informasi. Dengan adanya sistem informasi, pengelolaan data aset akan lebih mudah (Warman & Gatra Mavada, 2020).

Sistem informasi merupakan kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi untuk operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pemanfaatannya sistem informasi digunakan untuk mengelola suatu proses informasi dalam suatu lembaga, organisasi ataupun institusi. Kebutuhan efisiensi waktu dan biaya menyebabkan sangat penting menerapkan teknologi dalam sistem informasi (Setyawan & Asroni, 2018).

Aset adalah sesuatu yang mempunyai nilai tukar, modal atau kekayaan. Dalam hal ini, pengertian aset sama maknanya dengan konsep kekayaan. Aset desasama pengertiannya dengan kekayaan desa sebagaimana disebut dalam berbagai regulasi pemerintah yang mengatur tentang Desa, meskipun tidak terbatas pada kekayaan yang bersifat fisik (Dyah & Murtajib, n.d.).

Pengelolaan aset desa adalah segala kegiatan dan Tindakan terhadap aset desa mulai dari perencanaan, pengadaan, penggunaan, pemanfaatan, pengamanan, pemeliharaan, penghapusan, pemindah-tanganan, penatausahaan, penilaian, pengawasan dan pengendalian. Sekalipun mendapat mandat pengelolaan, pemerintah desa tidak dapat memanfaatkannya untuk kepentingan pribadi atau segelintir orang. Rambu-rambu ini telah jelas dibuat dalam regulasi tentang aset desa. Pengelolaan aset desa harus mendapatkan persetujuan dari BPD yang merupakan Lembaga perwakilan desa. Jika dilakukan pelepasan kepemilikan aset desa harus mendapat persetujuan BPD dan ijin tertulis dari Bupati/Walikota dan Gubernur. Dalam pengelolaan aset desa, semua proses harus dijalankan mengikuti

asas atau prinsip dasar tertentu mengikuti azas umum pengelolaan barang milik negara (BMN) (Dyah & Murtajib, n.d.).

Pada pengelolaan aset desa Uwie seiring dengan berjalannya waktu, masih banyak masalah yang terjadi mulai dari pencatatan aset yang dilakukan secara manual sehingga menyebabkan penelusuran aset akan menjadi lebih sulit, inventaris yang belum jelas, belum adanya sistem yang terintegrasi dapat menyebabkan pembuatan laporan aset menjadi lebih sulit, selain itu dari biaya penggunaan kertas dan tinta menyebabkan biaya yang lebih tinggi. Oleh karena itu diperlukan sebuah Sistem Informasi Pengelolaan Aset Desa yang dapat mengelola seluruh aset yang ada agar lebih mudah dipantau, dikelola dan ditelusuri. Kebutuhan informasi mengenai data dan informasi suatu aset sangatlah penting guna memperbaiki kinerja atau efisiensi di dalam suatu instansi atau lembaga. Dimana tiap aset memiliki umur dan cara perawatan yang berbeda-beda.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widagdo (2023) judul penelitian tentang "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Aset Berbasis Website (Studi Kasus: Kantor Kepala Desa Beji)". Menyatakan bahwa hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi pengelolaan aset berbasis website yang dapat digunakan untuk mengelola data aset, melakukan transaksi dan melaporkan data aset. Jadi, dapat disimpulkan bahwa menggunakan sistem informasi manajemen aset dapat membantu admin dalam mengelola proses pengelolaan aset catatan peminjaman, transaksi peminjaman dan data peminjam serta memudahkannya peminjam dalam proses peminjaman. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Widia Astuti (2023) dengan judul penelitian "Sistem Informasi Pengelolaan Aset Pada Desa Sei Asam Kecamatan Kapuas Hilir Berbasis Web" bahwa hasil penelitian dengan di sediakannya website pengolahan data ini, aset desa menjadi lebih jelas sumber dana dan pengelolaannya akan lebih terarah ter data. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi sistem pengelolaan ini adalah model prototype dan di jalankan di sistem berbasis WEB. Pada Penelitian Setyawan & Asroni (2018) dengan judul penelitian "Sistem Informasi Manajemen Aset (Studi Kasus: Desa Barepan)" menyatakan bahwa proses merancang Aset Sistem Informasi Manajemen menggunakan pengembangan perangkat lunak model *waterfall*. Metode dimulai dengan analisis kebutuhan, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Dari tahap desain kemudian dibuat dengan Code Igniter dalam bentuk PHP framework dengan konsep MVC sehingga terbentuklah Sistem Informasi berbasis website dengan Konsep MVC dihasilkan. Verifikasi dan validasi kemudian dilakukan untuk menentukan kesesuaian desain sistem dengan Informasi Manajemen Aset Sistem hasil akhir yang telah dibuat. Yang terakhir adalah sistem informasi aset diperoleh yang sesuai dengan kebutuhan Anda dan mengarsipkan aset dengan baik.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka perlu dibuat suatu system informasi pengelolaan aset desa pada desa Uwie dengan judul "**Sistem Informasi Pengelolaan Aset Desa Pada Desa Uwie Berbasis Web**". Dengan harapan bisa menjadi salah satu solusi pada proses penginputan data aset desa sehingga dapat menjadi perangkat lunak yang tepat guna dan mampu memudahkan pihak pegawai.

## **METODE PENELITIAN**

Metodologi penelitian merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian ilmiah yang menjelaskan secara detail tahapan dan proses penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan perangkat lunak *waterfall*, yang

dianggap cocok untuk pengembangan web karena mengusulkan pendekatan sistematis dan berurutan. Model waterfall memiliki karakteristik utama yaitu setiap tahapan harus diselesaikan secara berurutan dan tidak dapat melompat ke tahap berikutnya sebelum tahap sebelumnya tuntas.

Penelitian diawali dengan tahap pengumpulan data yang dilakukan melalui beberapa metode untuk memperoleh informasi yang komprehensif. Metode pertama adalah observasi, dimana peneliti langsung mengamati kegiatan pegawai di Kantor Desa Uwie selama satu bulan untuk mengumpulkan data terkait aset. Observasi ini memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung proses pengelolaan aset yang sedang berjalan dan mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ada.

Metode kedua yang digunakan adalah wawancara atau interview, yang dilakukan dengan cara berbincang dan melakukan tanya jawab secara langsung kepada pegawai di Kantor Desa Uwie. Melalui wawancara, peneliti dapat memperoleh informasi yang valid dan lebih mendalam mengenai kinerja dan proses pengelolaan aset di desa tersebut. Metode ini membantu peneliti untuk mendapatkan perspektif langsung dari pelaku utama dalam pengelolaan aset.

Studi pustaka dan dokumentasi merupakan metode ketiga dalam pengumpulan data penelitian ini. Peneliti melakukan studi literatur dengan mempelajari dan menelaah berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, teks, dan situs internet yang berkaitan dengan topik penelitian. Metode ini membantu peneliti untuk mendapatkan landasan teoritis dan referensi yang mendukung penelitian tentang sistem informasi pengelolaan aset.

Tahapan penelitian mengikuti model waterfall yang memiliki enam langkah utama, dimulai dari requirement gathering and analysis. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan kebutuhan secara lengkap dan melakukan analisis mendalam untuk mendefinisikan persyaratan yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dibangun. Tahap ini sangat kritis karena akan menjadi dasar bagi seluruh proses pengembangan sistem selanjutnya.

Desain merupakan tahap kedua dalam model waterfall, di mana pengembang akan menghasilkan desain sistem secara keseluruhan. Pada tahap ini, peneliti menentukan alur perangkat lunak dan merancang algoritma secara detail. Desain sistem mencakup berbagai aspek seperti arsitektur sistem, antarmuka pengguna, dan alur kerja yang akan menggambarkan bagaimana sistem akan berfungsi.

Implementasi adalah tahap di mana seluruh desain yang telah dirancang diubah menjadi kode program. Pada tahap ini, modul-modul program dibuat dan kemudian diintegrasikan menjadi sebuah sistem yang utuh. Peneliti menulis kode program dengan memperhatikan desain yang telah dibuat sebelumnya, memastikan bahwa setiap fungsi dan fitur sistem dapat berjalan sesuai dengan rencana.

Tahap selanjutnya adalah integration & testing, di mana modul-modul yang telah dibuat digabungkan dan dilakukan pengujian komprehensif. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa perangkat lunak telah sesuai dengan desain awal dan tidak terdapat kesalahan dalam implementasinya. Setiap fungsi dalam sistem diuji secara mendetail untuk memastikan kinerja yang optimal.

Verifikasi merupakan tahap di mana klien atau pengguna akhir menguji sistem untuk memastikan bahwa sistem telah sesuai dengan yang disetujui. Pada tahap ini, pengguna akan mengevaluasi apakah sistem memenuhi kebutuhan dan ekspektasi mereka. Proses verifikasi sangat penting untuk memastikan kualitas dan kelayakan sistem sebelum diserahkan.

Operation & maintenance adalah tahap terakhir dalam model waterfall, yang meliputi proses instalasi sistem dan perbaikan berkelanjutan sesuai dengan kesepakatan. Pada tahap ini, sistem mulai diimplementasikan dan dijalankan di lingkungan sebenarnya. Tim pengembang tetap siap untuk melakukan pemeliharaan dan perbaikan jika ditemukan kendala atau kebutuhan pengembangan lebih lanjut.

Analisis sistem yang berjalan menjadi fokus penting dalam penelitian ini, dengan tujuan untuk memahami proses pengelolaan aset yang ada di Kantor Desa Uwie saat ini. Melalui analisis ini, peneliti dapat mengidentifikasi kekurangan dan tantangan dalam

sistem yang ada, sehingga dapat merancang sistem baru yang lebih efektif dan efisien.

Peneliti melakukan analisis terhadap sistem lama dengan membuat flowmap yang menggambarkan alur kerja sistem saat ini. Flowmap ini menunjukkan bahwa proses pengelolaan aset masih dilakukan secara manual, dengan pencatatan menggunakan buku inventaris dan aplikasi pengolah angka seperti Excel. Proses ini memiliki beberapa keterbatasan dalam hal kecepatan, akurasi, dan kemudahan akses data.

Berdasarkan analisis sistem lama, peneliti mengusulkan sistem baru berbasis web yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada. Sistem baru dirancang untuk memudahkan pengelolaan aset desa dengan memberikan kemampuan pengelolaan data yang lebih terstruktur, transparan, dan mudah diakses oleh berbagai pihak yang berkepentingan.

Kebutuhan sistem dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga kategori utama: kebutuhan data, kebutuhan antarmuka, dan kebutuhan fungsional. Kebutuhan data mencakup pengolahan berbagai jenis data seperti data user, aset, kategori aset, jenis aset, ruang penyimpanan, dan lain sebagainya. Setiap jenis data dirancang untuk dapat dikelola dengan baik dalam sistem.

Kebutuhan antarmuka difokuskan pada menciptakan tampilan yang familiar dan mudah digunakan oleh pengguna. Sistem harus mampu membaca data kunci selama proses pencarian, pemasukan, perubahan, dan penghapusan data. Selain itu, sistem juga harus memiliki kemampuan untuk menyimpan data dengan baik, baik pada penyimpanan internal maupun eksternal.

Kebutuhan fungsional menjelaskan berbagai fungsi yang harus dimiliki oleh perangkat lunak. Fungsi-fungsi ini meliputi pengelolaan otoritas password, pengelolaan aset desa, dan pengelolaan proses transaksi barang. Setiap fungsi dirancang untuk memberikan kemudahan dan efisiensi dalam pengelolaan aset.

Penelitian juga memperhatikan kebutuhan non-fungsional, yang mencakup spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan. Untuk perangkat keras, sistem mensyaratkan komputer dengan prosesor minimal Intel Celeron, RAM 2 GB, penyimpanan 120 GB, dan layar minimal 14 inci. Sedangkan untuk perangkat lunak, digunakan sistem operasi Windows dan tools pengembangan seperti Visual Studio Code dan Xampp.

Perancangan model sistem dilakukan melalui beberapa diagram, termasuk use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram. Setiap diagram memiliki peran penting dalam menggambarkan interaksi, alur kerja, dan struktur sistem yang akan dibangun. Use case diagram, misalnya, mendeskripsikan interaksi antara aktor dan sistem informasi.

Perancangan database menjadi komponen kunci dalam penelitian ini, dengan merancang sejumlah tabel yang akan menyimpan berbagai jenis data. Setiap tabel dirancang dengan memperhatikan tipe data, ukuran, dan hubungan antar tabel. Tabel-tabel yang dirancang meliputi tabel user, aset, kategori, jenis, ruang penyimpanan, pimpinan, riwayat pembelian, aset masuk, tanda terima, dan aset keluar.

Rancangan antarmuka sistem dibuat untuk memberikan gambaran visual tentang tampilan dan interaksi pengguna dengan sistem. Berbagai form dirancang, mulai dari form login, dashboard admin dan pimpinan, form pengolahan data aset, kategori, jenis, ruang penyimpanan, hingga form laporan. Setiap form dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan fungsionalitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Spesifikasi Sistem**

Spesifikasi sistem dilakukan setelah perancangan system selesai dilakukan, dan selanjutnya akan diimplementasikan pada Bahasa Pemrograman yang akan digunakan. Bagian ini memuat tentang spesifikasi system untuk pengembangan program yaitu :

### Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*Hardware*) adalah seluruh komponen atau unsur peralatan yang digunakan untuk menunjang pengembangan system. Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Spesifikasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Intel Core 2840.up to 2.50 Ghz
2	HDD	500GB
3	RAM	2GB
4	Mouse	Logitech

### Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak (*Software*) yaitu sebuah bagian system dalam computer yang berfungsi sebagai sarana interaksi untuk menghubungkan pengguna dengan perangkat keras dalam komputer. Perangkat lunak (*software*) yang diperlukan dalam membuat aplikasi ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Operation System (OS)	Windows 7,8,10
2	MySQL	Untuk memanajemen basis data.
3	Apache	Digunakan sebagai <i>server web</i>
4	Visual Studio Code	Digunakan untuk <i>text editor</i> sebagai sarana dalam pembuatan system.
5	XAMPP	Perangkat lunak yang digunakan sebagai localhost system.
6	Browser Google Chrome	Perangkat lunak yang digunakan sebagai peramban tampilan system dalam bentuk web

### Langkah-Langkah Pembuatan Sistem

Untuk langkah-langkah pembuatan sistem ini, langkah-langkahnya mengacu pada metode *waterfall* atau yang disebut juga dengan model air terjun. Metode ini menggambarkan pendekatan yang cukup sistematis juga berurutan pada pembuatan maupun pengembangan *software*. Berikut tahapan dari metode *waterfall*:

#### 1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dapat didefinisikan sebagai penguraian apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan suatu sistem atau aplikasi, dalam tahapan ini diperlukannya analisis kebutuhan *user* atau pengguna, kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras dan menganalisis kebutuhan data-data apa saja yang akan diperlukan dalam pembuatan aplikasi. Serta pentingnya mengevaluasi system yang sedang berjalan pada sub bagian umum guna untuk mengetahui permasalahan-permasalahan apa saja yang menyebabkan system tersebut kurang efisien.

#### 2. Desain Sistem

Selanjutnya tahapan desain sistem, desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap. Pada tahapan ini membuat desain tentang aplikasi yang akan dibuat meliputi cara kerja, desain data, desain proses dan desain tampilan aplikasi

#### 3. Implementasi

Pada tahapan ini yaitu implementasi dengan menuliskan kode program sesuai dengan desain sistem yang telah dibuat yang diterjemahkan dalam Bahasa pemrograman.

#### 4. Pengujian Sistem

Untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan desainnya maka

dilakukan pengujian pada aplikasi agar sesuai dengan desain dan fungsi yang dapat digunakan dengan baik.

## 5. Pemeliharaan

Tahapan terakhir pada metode *waterfall*. Sistem sudah dapat di implementasikan. Pemeliharaan merupakan perbaikan atau koreksi dari berbagai macam error yang tidak ditemukan dalam tahapan sebelumnya.

## Tampilan Antarmuka Masukan Sistem

### 1. Form Login

Form *login* merupakan sebuah form yang akan memberi akses kepada pengguna. Apabila pengguna ingin masuk ke dalam sistem maka, pengguna harus memasukkan *username* dan *password*. Jika data yang dimasukkan benar, pengguna dapat masuk ke form dashboard. Tetapi jika salah maka sistem akan mengembalikan ke form *login*.



Gambar 4. 1 Form Login

### 2. Form Dashboard (Admin)

Form Dashboard adalah form awal yang dilihat setelah berhasil *login*. Pada form ini terdapat informasi data yang hanya dapat diakses oleh admin.



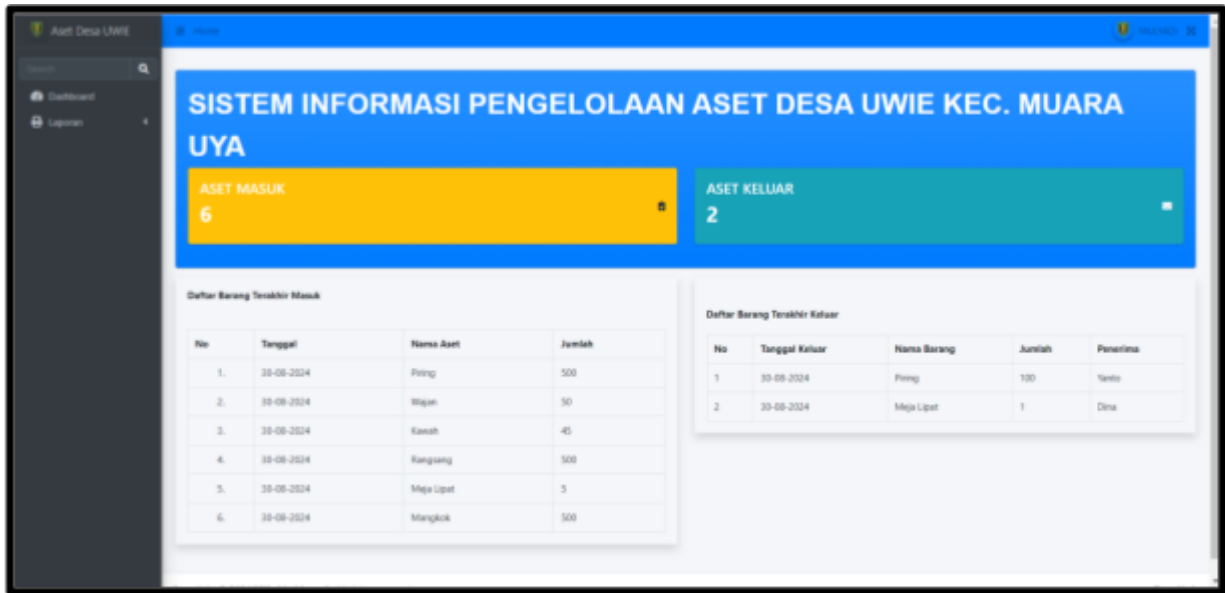
No	Tanggal/Unitas	Nama Barang	Jumlah	Perbaikan
1	20-08-2024	Manuak	100	
2	20-08-2024	Manuak	70	
3	20-08-2024	Manuak	40	
4	20-08-2024	Manuak	100	
5	20-08-2024	Manuak	70	
6	20-08-2024	Manuak	100	

No	Tanggal/Unitas	Nama Barang	Jumlah	Perbaikan
1	20-08-2024	Manuak	100	Selesai
2	20-08-2024	Manuak	70	Daftar

Gambar 4. 2 Form Dashboard (Admin)

### 3. Form Dashboard (Pimpinan)

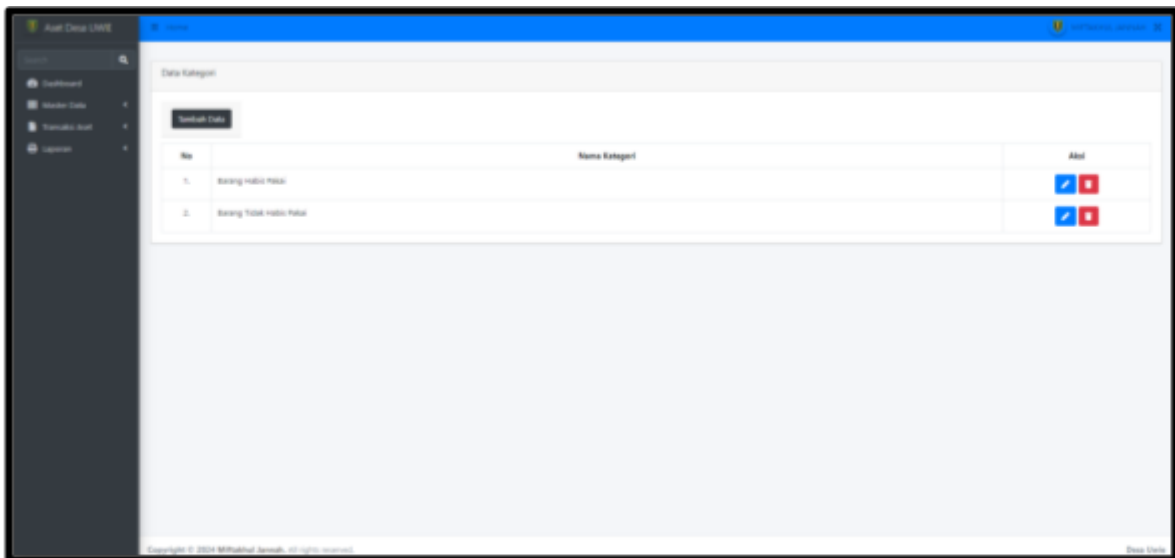
Form Dashboard adalah form awal yang dilihat setelah berhasil *login*. Pada form ini terdapat informasi data yang hanya dapat diakses oleh pimpinan.



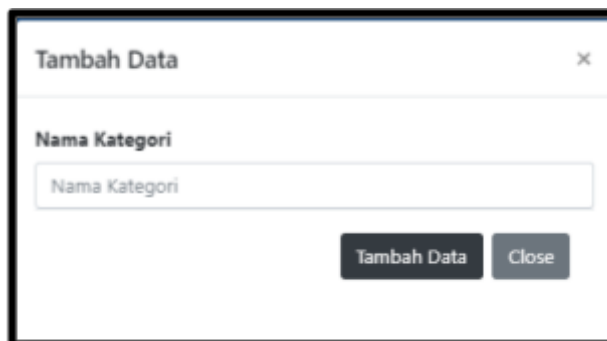
Gambar 4. 3 Form Dashboard (Pimpinan)

#### 4. Form Kategori

Form Kategori adalah form yang berisi informasi mengenai Kategori Aset yang ada di Desa Uwie. Pada form ini admin dapat melakukan tambah data, ubah data serta hapus data.



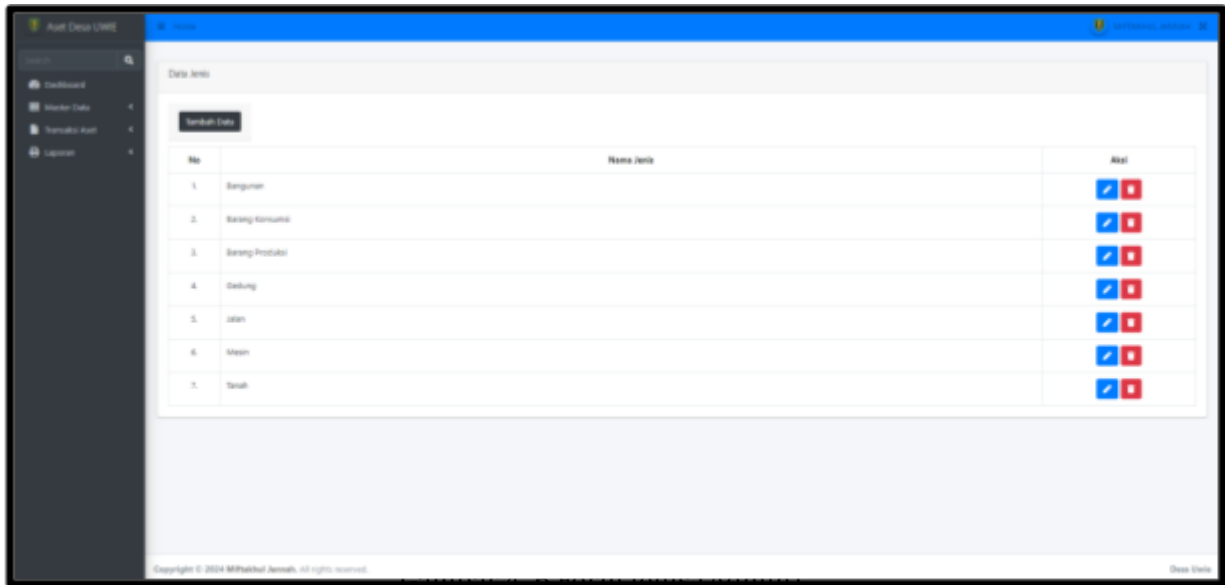
Gambar 4. 4 Form Kategori



Gambar 4. 5 Rancangan Form Input Kategori

## 5. Form Jenis

Form Jenis adalah form yang berisi informasi mengenai jenis aset yang ada di desa Uwie. Pada form ini admin dapat melakukan tambah data, ubah data serta hapus data.



The screenshot shows the 'Data Jenis' page in an admin dashboard. It features a sidebar with navigation options like 'Dashboard', 'Master Data', 'Tambah Aset', and 'Laporan'. The main content area has a 'Tambah Data' button and a table with the following data:

No	Nama Jenis	Aksi
1.	Bangunan	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.	Barang Konsumsi	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.	Barang Produksi	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4.	Dukung	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5.	Jalan	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6.	Mesin	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7.	Sawah	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Gambar 4.6 Form Jenis (Admin)



The 'Tambah Data' modal form contains a single text input field labeled 'Nama jenis' with the placeholder text 'Nama jenis'. Below the input field are two buttons: 'Tambah Data' and 'Close'.

Gambar 4.7 Form Input Jenis (Admin)

## 6. Form Ruang Penyimpanan

Form ruang penyimpanan adalah form yang berisi informasi mengenai ruang penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan aset yang dimiliki oleh desa Uwie. Pada form ini admin dapat melakukan tambah data, ubah data serta hapus data.

No	Nama Ruang	Alamat	Keterangan	Aksi
1.	Ruang RT-01	Desa Uluh RT-01	Ruang Penyimpanan Barang di RT-01	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2.	Ruang RT-02	Desa Uluh RT-02	Tempat penyimpanan saat desa Uluh RT-02	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3.	Ruang RT-03	Desa Uluh RT-03	Tempat penyimpanan saat desa Uluh RT-03	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4.	Ruang RT-04	Desa Uluh RT-04	Tempat penyimpanan saat desa Uluh RT-04	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5.	Ruang RT-05	Desa Uluh RT-05	Tempat penyimpanan saat desa Uluh RT-05	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Gambar 4. 8 Form Ruang Penyimpanan

Tambah Data
×

---

**Nama Ruangan**

**Alamat**

**Keterangan**

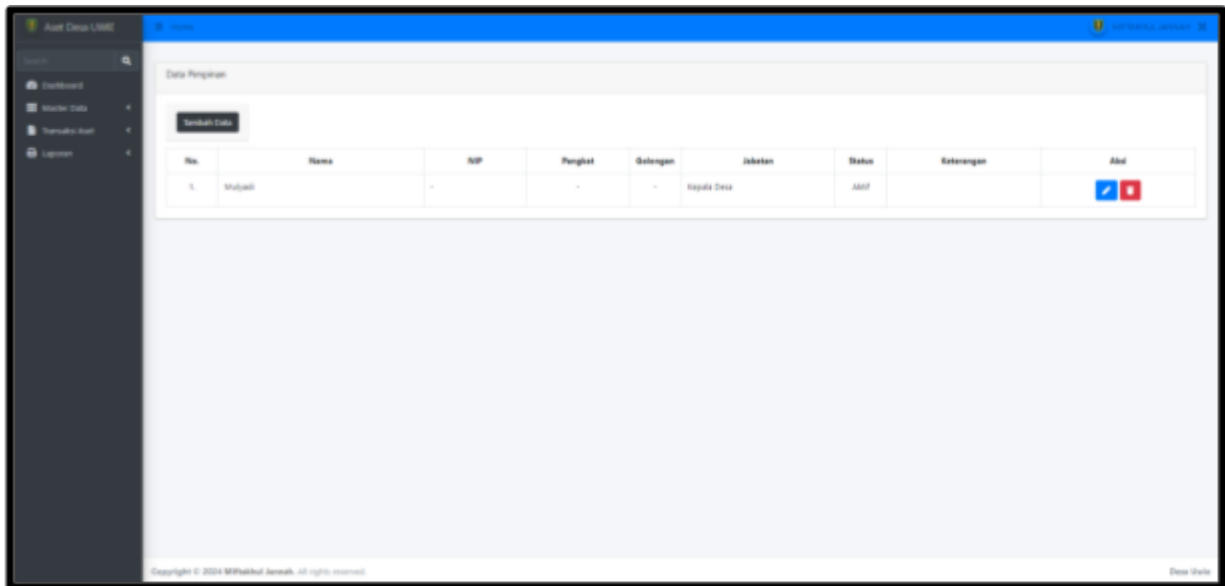


---

Gambar 4. 9 Input Ruang Penyimpanan

## 7. Form Pimpinan

Form Pimpinan adalah form yang berisi informasi mengenai pimpinan yang digunakan untuk menyimpan data pimpinan pada saat pembuatan laporan. Pada form ini admin dapat melakukan tambah data, ubah data serta hapus data.



Gambar 4. 10 Form Pimpinan

The screenshot shows a 'Tambah Data' modal form with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following fields and controls:

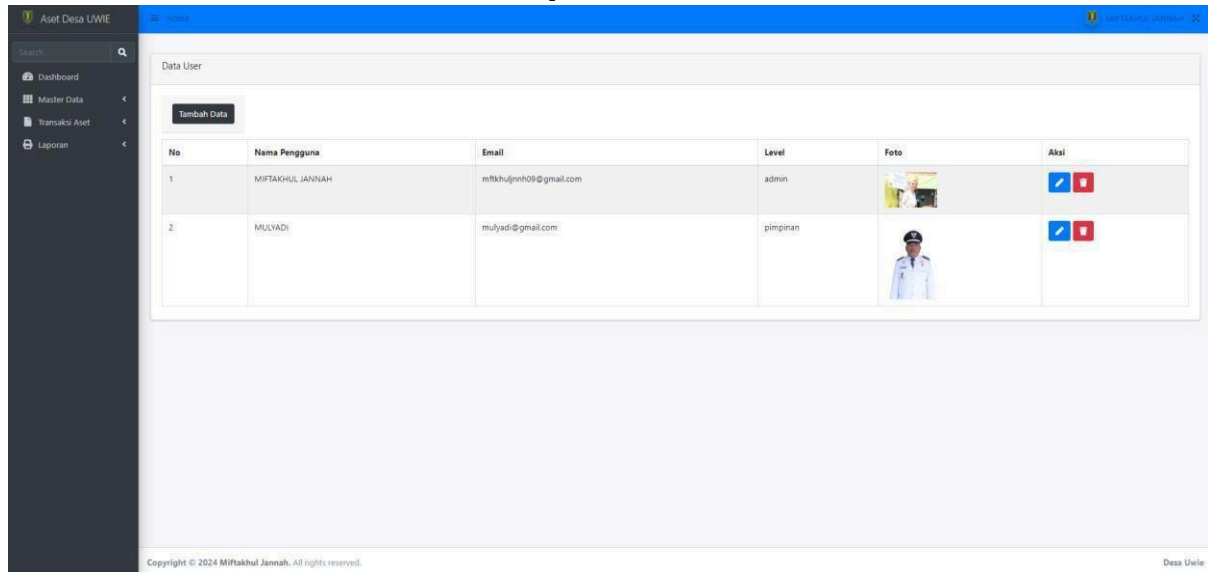
- Nama Pimpinan:** A text input field with the placeholder text 'Nama'.
- NIP:** A text input field with the placeholder text 'NIP'.
- Pangkat:** A text input field with the placeholder text 'Pangkat'.
- Golongan:** A text input field with the placeholder text 'Golongan'.
- Jabatan:** A dropdown menu with the placeholder text '--Pilih Jabatan--' and a downward arrow.
- Status:** A dropdown menu with the placeholder text '--Pilih Status--' and a downward arrow.
- Keterangan:** A text input field with the placeholder text 'Keterangan'.

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Tambah Data' and 'Close'.

Gambar 4. 11 Input Pimpinan

## 8. Form User

Form User adalah form yang berisi informasi mengenai user. Pada form ini admin dapat melakukan tambah data, ubah data serta hapus data.



Gambar 4. 12 Form User (Admin)

**Tambah Data**

**Nama Pengguna**  
mftkhuljnnh09@gmail.com

**Email**  
Email

**Password**  
\*\*\*\*\*

**Konfirmasi Password**  
Konfirmasi Password

**Level**  
Admin

**Foto**  
Choose File No file chosen

Tambah Data Close

Gambar 4. 13 Input User (Admin)

#### 4. Form Aset (Admin)

Form Aset adalah form yang berisi informasi mengenai aset. Pada form ini admin dapat melakukan tambah data, ubah data dan hapus data sehingga memudahkan admin dalam mengelola data aset.

No	Kode Aset	Gambar	Nama Aset	Stok	Merk	Satuan	Ukuran	Kategori	Jenis	Aksi
1.	1002		Keruh	50	Jawa	Buah	diameter 75 cm - tinggi 20 cm - tebal +/- 4 mm	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produktif	
2.	1005		Mangkok	600	Tanpa Merk	Buah	Sedang	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produktif	
3.	1001		Meja Lantai	58	Dipantik	Buah	Juli Meter	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produktif	
4.	1004		Piring	500	Tanpa Merk	Buah	-	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produktif	
5.	1006		Kempang	600	Tanpa Merk	Buah	Sedang	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produktif	
6.	1003		Wajan	55	Jawa	Buah	diameter 15 cm - tinggi 5 cm - tebal +/- 4 mm	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produktif	

Gambar 4.14 FORM ASET (Admin)

**Tambah Data** [X]

**Kode aset**

**Nama aset**

**Stok**

**Merk**

**Satuan**

**Ukuran**

**Kategori**

**Jenis**

**Gambar**  
 No file chosen

Gambar 4.15 Form Input Aset

## 5. Form Riwayat Pembelian Aset

Form Riwayat Pembelian Aset adalah form yang berisi informasi mengenai riwayat pembelian aset. Pada form ini admin dapat melakukan ubah data, dan hapus data.

No	Kode Riwayat Pembelian	Tanggal	Bukti Pembelian	Aksi
1.	2002	20-08-2024		
2.	2001	29-08-2024		

**Tambah Data** [X]

**Tanggal**

mm/dd/yyyy [Calendar Icon]

**Bukti Pembelian**

[Choose File] No file chosen

[Tambah Data] [Close]

Gambar 4. 17 Input Riwayat Pembelian Aset

## 6. Form Aset Masuk

Form Aset Masuk adalah form yang berisi informasi mengenai aset masuk. Pada form ini admin dapat melakukan tambah data, ubah data, hapus data.

No	Tanggal Masuk	Gambar	Nama Aset	Jumlah	Bukti Pembelian	Aksi
1.	10-08-2024		Kacah	45		
2.	10-08-2024		Mangkuk	500		
3.	10-08-2024		Meja Lipat	5		
4.	10-08-2024		Piring	500		
5.	10-08-2024		Rangkaian	500		
6.	10-08-2024		Wajan	50		

Gambar 4. 18 Form Aset Masuk

**Tambah Data** ✕

---

**Tanggal Masuk**

**Aset**

**Jumlah**

**Riwayat Pembelian**

Gambar 4. 19 Input Aset Masuk

### 7. Form Tanda Terima Aset (Aset Keluar)

Form tanda terima aset adalah form yang berisi informasi mengenai tanda terima aset keluar yang ada di desa Uwie. Pada form ini admin dapat melakukan tambah data, ubah data, hapus data.

No	Tanggal	Penerima	Nama Aset	Jumlah	Merk	Satuan	Ukuran	Kategori	Jenis	Kondisi	Tanda Terima	Ruang Penyimpanan	Aksi
1.	20-08-2024	Dina	Meja Lipat	1	Olempi	Buah	2x3 Meter	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi	Baik		Gudang RT. 01	
2.	20-08-2024	Yanto	Piring	100	Tega Merk	Buah	-	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi	Baik		Gudang RT. 01	

Gambar 4. 20 Form Tanda Terima Aset (Aset Keluar)

Gambar 4. 21 Input Tanda Tangan

Gambar 4. 22 Input Tanda Terima Pengambilan Aset (Aset Keluar)

## Tampilan Antarmuka Keluaran Sistem

### 1. Form Laporan Ketersediaan Aset

Form Laporan Ketersediaan aset adalah form yang berisi informasi mengenai laporan ketersediaan aset. Pada form ini admin dan pimpinan dapat melakukan filter data berdasarkan tanggal yang diinginkan.



**PEMERINTAH KABUPATEN TABALONG**  
**KANTOR DESA UWIE**  
Jln. Uwie RT. 01, Kec. Muara Uya, Kab. Tabalong Prov. Kal – Sel  
E-mail : [kantordesauwie@gmail.com](mailto:kantordesauwie@gmail.com), Tlp. 082253261728182

**Laporan Ketersediaan Aset**  
Tanggal Cetak : 30-08-2024

No	Kode Aset	Nama Aset	Stok	Merk	Satuan	Ukuran	Kategori	Jenis
1.	1002	Kawah	50	Jawa	Buah	diameter 75 cm - tinggi 20 cm - tebal +/- 4 mm	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
2.	1005	Mangkok	600	Tanpa Merk	Buah	Sedang	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
3.	1001	Meja Lipat	59	Olimpik	Buah	2x3 Meter	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
4.	1004	Piring	500	Tanpa Merk	Buah	-	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
5.	1006	Rangsang	600	Tanpa Merk	Buah	Sedang	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
6.	1003	Wajan	55	Jawa	Buah	diameter 15 cm - tinggi 5 cm - tebal +/- 4 mm	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi

Gambar 4. 23 Cetak Laporan Ketersediaan Aset

### 2. Form Laporan Riwayat Pembelian Aset

Form Laporan Riwayat Pembelian Aset adalah form yang berisi informasi mengenai laporan riwayat pembelian aset yang ada di desa Uwie. Pada form ini admin dan pimpinan dapat melakukan filter data berdasarkan tanggal pembelian.



**PEMERINTAH KABUPATEN TABALONG**  
**KANTOR DESA UWIE**  
Jln. Uwie RT. 01, Kec. Muara Uya, Kab. Tabalong Prov. Kal – Sel  
E-mail : [kantordesauwie@gmail.com](mailto:kantordesauwie@gmail.com), Tlp. 082253261728182

**Laporan Riwayat Pembelian**  
Tanggal Cetak : 30-08-2024

No	Kode Pembelian	Tanggal Pembelian	Nama Aset	Jumlah	Merk	Satuan	Ukuran	Kategori	Jenis
1.	2002	30-08-2024	Kawah	45	Jawa	Buah	diameter 75 cm - tinggi 20 cm - tebal +/- 4 mm	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
2.	2002	30-08-2024	Mangkok	500	Tanpa Merk	Buah	Sedang	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
3.	2001	29-08-2024	Meja Lipat	5	Olimpik	Buah	2x3 Meter	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
4.	2002	30-08-2024	Piring	500	Tanpa Merk	Buah	-	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
5.	2002	30-08-2024	Rangsang	500	Tanpa Merk	Buah	Sedang	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
6.	2002	30-08-2024	Wajan	50	Jawa	Buah	diameter 15 cm - tinggi 5 cm - tebal +/- 4 mm	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi

Gambar 4. 24 Cetak Laporan Riwayat Pembelian Aset

### 3. Form Laporan Aset Masuk

Form Laporan Aset Masuk adalah form yang berisi informasi mengenai laporan aset masuk serta dapat dicetak pdf. Pada form ini admin dan pimpinan dapat melakukan filter tanggal sesuai periode yang diinginkan.



PEMERINTAH KABUPATEN TABALONG  
KANTOR DESA UWIE  
Jln. Uwie RT. 01, Kec. Muara Uya, Kab. Tabalong Prov. Kal – Sel  
E-mail : kantordesauwie@gmail.com, Tlp. 082253261728182


**Laporan Aset Masuk**  
Tanggal Cetak : 30-08-2024

No	Tanggal Masuk	Nama Aset	Jumlah	Merk	Satuan	Ukuran	Kategori	Jenis
1.	30-08-2024	Kawah	45	Jawa	Buah	diameter 75 cm - tinggi 20 cm - tebal +/- 4 mm	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
2.	30-08-2024	Mangkok	500	Tanpa Merk	Buah	Sedang	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
3.	30-08-2024	Meja Lipat	5	Olimpik	Buah	2x3 Meter	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
4.	30-08-2024	Piring	500	Tanpa Merk	Buah	-	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
5.	30-08-2024	Rangsang	500	Tanpa Merk	Buah	Sedang	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi
6.	30-08-2024	Wajan	50	Jawa	Buah	diameter 15 cm - tinggi 5 cm - tebal +/- 4 mm	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi

Gambar 4. 25 Form Laporan Aset Masuk



### 4. Form Laporan Tanda Terima Aset

Form Laporan Tanda Terima Aset adalah form yang berisi informasi mengenai laporan tanda terima aset serta dapat dicetak pdf. Pada form ini admin dan pimpinan dapat melakukan filter tanggal sesuai periode yang diinginkan.



PEMERINTAH KABUPATEN TABALONG  
KANTOR DESA UWIE  
Jln. Uwie RT. 01, Kec. Muara Uya, Kab. Tabalong Prov. Kal – Sel  
E-mail : kantordesauwie@gmail.com, Tlp. 082253261728182

**Laporan Tanda Terima Pengambilan Aset**  
Tanggal Cetak : 30-08-2024

No	Tanggal Pengambilan	Penerima	Nama Aset	Jumlah	Merk	Satuan	Ukuran	Kategori	Jenis	Kondisi	Ruang Penyimpanan	TTD
1.	30-08-2024	Dina	Meja Lipat	1	Olimpik	Buah	2x3 Meter	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi	Baik	Gudang RT. 01.	
2.	30-08-2024	Yanto	Piring	100	Tanpa Merk	Buah	-	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi	Baik	Gudang RT. 01.	

Gambar 4. 26 Form Laporan Tanda Terima Aset

### 5. Form Laporan Aset Keluar

Form Laporan Aset Keluar adalah form yang berisi informasi mengenai laporan aset keluar serta dapat dicetak pdf. Pada form ini admin dan pimpinan dapat melakukan filter tanggal sesuai periode yang diinginkan.

**PEMERINTAH KABUPATEN TABALONG**  
**KANTOR DESA UWIE**  
 Jln. Uwie RT. 01, Kec. Muara Uya, Kab. Tabalong Prov. Kal – Sel  
 E-mail : kantordesauwie@gmail.com, Tlp. 082253261728182

**Laporan Aset Keluar**  
 Tanggal Cetak : 30-08-2024

No	Tanggal	Ruang Penyimpanan	Penerima	Nama Aset	Jumlah	Merk	Satuan	Ukuran	Kategori	Jenis	Kondisi
1.	30-08-2024	Gudang RT. 01	Dina	Meja Lipat	1	Olimpik	Buah	2x3 Meter	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi	Baik
2.	30-08-2024	Gudang RT. 01	Yanto	Piring	100	Tanpa Merk	Buah	-	Barang Tidak Habis Pakai	Barang Produksi	Baik

Gambar 4. 27 Cetak Laporan Aset Keluar

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis, perancangan, implementasi dan pengujian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan hasil dari pembuatan sistem informasi pengelolaan aset desa Uwie adalah sebagai berikut:

1. Pengelolaan aset desa adalah segala kegiatan dan Tindakan terhadap aset desa mulai dari perencanaan, pengadaan, penggunaan, pemanfaatan, pengamanan, pemeliharaan, penghapusan, pemindah-tanganan, penatausahaan, penilaian, pengawasan dan pengendalian.
2. Kantor desa Uwie memerlukan suatu sistem informasi untuk memecahkan masalah mengenai pengelolaan aset desa yang belum maksimal.
3. Sistem informasi yang dirancang berbasis web dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
4. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah model *waterfall*.
5. Sistem Informasi Pengelolaan Aset Desa yang dibuat dapat mengelola seluruh aset yang ada agar lebih mudah dipantau, dikelola dan ditelusuri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dyah, S., & Murtajib, W. A. (n.d.). *ASET DESA Australian Community Development and Civil Society Strengthening Scheme (ACCESS) Tahap II*.
- Fikry Muhammad. (2019). *BASIS DATA* (Eriyanto, Ed.; Pertama). Unimal Press.
- Fitria, O., Hasanah, N., Pd, M., & Untari, R. S. (2020). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK* (Suryawinata Mohammad, Ed.; Pertama). UMSIDA Press.
- Huda, M. (2020). *Bootstrap 4: Belajar CRUD Menggunakan PHP dan MySQL* (Cahyani Nova, Ed.; Pertama). AE Publishing.
- Rochaety, E. (2016). *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN* (E. Rochaerty, Ed.; Ketiga). Mitra Wacana Media. [www.mitrawacanamedia.com](http://www.mitrawacanamedia.com)
- Setyawan, H., & Asroni, A. (2018). Sistem Informasi Manajemen Aset (Studi Kasus: Desa Barepan). *Semesta Teknika*, 21(2). <https://doi.org/10.18196/st.212221>
- Siswanto Eko. (2021). *Kupas Tuntas Pemrograman PHP* (Santoso Agustinus, Ed.; Dianta Ava Indra). Yayasan Prima Agus Teknik Redaksi.
- Soufitri, F. (2023). *Konsep Sistem Informasi* (B. Nasution, Ed.; Pertama). PT Inovasi Pratama

Internasional.

Wahyuni, S., & Khoirudin Rifki. (2020). *PENGANTAR MANAJEMEN ASET*. Nas Media Pustaka.

Warman, I., & Gatra Mavada, R. (2020). APLIKASI PENGELOLAAN ASET NAGARI BERBASIS WEB. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 32–38. <https://doi.org/10.21063/JTIF.2020.V8.1>

Widagdo, P. R. A. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Aset Berbasis Website (Studi Kasus: Kantor Kepala Desa Beji). *EPrints UTY Open Acces Repository*.

Widia Astuti. (2023). SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ASET PADA DESA SEI ASAM KECAMATAN