

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Balaidesa Burikan merupakan daerah bagian kecamatan Kota yang mempunyai kedudukan tertinggi ditingkat desa yang dikepalai oleh seorang kepala desa. Pada proses kegiatan di balaidesa burikan semua masih dilakukan dengan manual maupun terkomputerisasi. Pada pencatatan aset pencatatan dilakukan dengan memasukkan data aset pada Excel dan beberapa di dalam buku. Setelah pencatatan selesai akan ada laporan yang nantinya di serahkan kepada kepala desa tiap satu bulan sekali di akhir bulan.

Aset yang didapat desa burikan berasal dari perencanaan (RKPDES) yang selanjutnya masuk di APBDES, setelah itu akan dibagi menjadi 5 bidang yang mempunyai tugas masing-masing. 5 bidang tersebut yaitu, Bidang perlengkapan pemerintah, Bidang pelaksanaan pembayaran, Bidang pembinaan masyarakat, Bidang pemberdayaan masyarakat, Bidang belanja tidak terduga. Aset yang sudah didapatkan mempunyai masa yang berbeda-beda sesuai kategorinya. Balaidesa Burikan terdapat beberapa staff yang bekerja pada bagiannya masing-masing. Pada bagian Kasi Kesejahteraan mempunyai tugas mengawasi beberapa bagian antara lain pendataan DTKS dan Pendataan Kelola Aset yang nantinya juga dibantu oleh Sekretaris dalam menjalankan tugas. Kasi Kesejahteraan mempunyai tugas yang cukup penting. Tugas tersebut adalah pencatatan kelola data aset yang dimiliki Desa Burikan. Pencatatan tersebut masih dilakukan dengan cara manual, yaitu dengan pencatatan didalam buku lalu data diolah didalam Ms.Excel dan mencetak data tersebut satu persatu.

Ada beberapa data yang nantinya akan menjadi pedoman dalam pembuatan skripsi ini antara lain. Pertama adalah data petugas yang nantinya terlibat dalam sistem. Desa Burikan mempunyai beberapa aset antara lain, Gedung, Lelang, Tanah bengkok, dan Sarpras didalam Balaidesa Burikan. Ada 8 perangkat desa yang ada di Balaidesa Burikan. Dari 8 perangkat desa tersebut, nantinya hanya 3 saja yang mengoperasikan sistem. Sistem dibuat untuk mengelola data aset dan mempermudah peminjaman aset yang ada di balaidesa burikan. Alur dari sistem tersebut nantinya

adalah yang pertama ketika warga ingin meminjam aset pada balaidesa burikan warga diminta *log in* dan mengisi pada form yang tertera di sistem. Setelah itu nanti admin akan verifikasi peminjaman yang diajukan oleh warga. Setelah verifikasi nanti akan di cetak oleh admin sebagai tanda bukti peminjaman aset di balaidesa burikan. Untuk pengembalian data aset juga akan dilakukan oleh admin. Bagian input data aset kedalam sistem akan dilakukan oleh Kasi Kesejahteraan. Kasi Kesejahteraan nanti akan menginput adat aset dan data kategori aset. Pada bagian laporan nanti akan dicetak oleh admin lalu diserahkan kepada kasi pelayanan agar disampaikan kepada Kepala Desa. Aset dibagi menjadi 2 jenis, aset wujud dan aset tidak wujud.

Dalam pencatatan kelola data aset tersebut, balaidesa burikan memerlukan waktu yang cukup lama. Dan akan menemukan beberapa data yang kurang akurat, seperti salah dalam penulisan Kode Barang. Hal itu cukup riskan karena menyangkut Barang yang ada didalam kelurahan tersebut. Ketika Kode Barang tersebut salah dituliskan maka ketika pengajuan barang baru akan terjadi kesalahan ketika pengajuan barang. Ketika pengurutan kode aset yang akan ditempel pada barang juga beberapa kali menemukan masalah pada kode yang tidak sesuai kategori dan tidak urut. Adapun dalam penyimpanan bukti peminjaman yang sering lupa ketika menyimpan sehingga membuat petugas juga sering kebingungan ketika akan membuat laporan bulanan yang akan diberikan kepada kepala desa. Penyusutan aset tiap tahunnya juga belum diketahui karena dalam pengelolaan aset di Balaidesa Burikan belum menerapkan metode penyusutan aset.

Terkait dalam pengelolaan aset salah satunya adalah membahas tentang penyusutan pada aset. Dalam penyusutan tersebut ada beberapa metode yang digunakan, Antara lain Metode Penyusutan Garis Lurus, Metode Penyusutan Saldo Turun Ganda, Metode Penyusutan Jumlah Angka Tahun, Metode Penyusutan Satuan Jam Kerja, dan Metode Penyusutan Satuan Hasil Produksi. Yang akan digunakan untuk sistem ini adalah Metode Penyusutan Garis Lurus. Metode garis lurus adalah suatu metode penyusutan aktiva tetap dimana beban penyusutan aktiva tetap per tahunnya sama hingga akhir umur ekonomis aktiva tetap tersebut. Ada rumus yang digunakan untuk menghitung penyusutan garis lurus, rumusnya adalah Biaya Penyusutan = (Biaya Perolehan Aset – Nilai Residu) / (Masa Manfaat Aset).

Metode garis lurus ini sudah banyak diterapkan, banyak yang menggunakan metode ini karena pengaplikasiannya lebih mudah. Kelebihan dari metode garis lurus adalah lebih mudah digunakan dan diaplikasikan serta lebih mudah dalam menentukan tarif penyusutannya. Oleh karena itu teknologi sekarang sudah sangat canggih dan koneksi internet dapat dijangkau dengan mudah maka untuk merubah pengelolaan data secara manual ke arah pengelolaan data digital dengan menerapkan metode garis lurus sehingga pengelolaan yang baik dan sedemikian rupa dapat menghasilkan informasi yang tepat, cepat dan akurat melalui sistem yang terkomputerisasi. Dan mewujudkan Desa janggalan yang bercita-cita sebagai Desa Digital. Maka saya sebagai penulis, ingin membuat sebuah “Implementasi Metode Penyusutan Garis Lurus Untuk Manajemen Aset Desa Burikan”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan yaitu bagaimana merancang sebuah sistem yang dapat mengatasi permasalahan dalam instansi tersebut untuk mengelola data aset agar lebih tertata dan berjalan baik.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang terurai diatas dan mengingat waktu penelitian yang tersedia, maka penulis menyadari bahwa perlu ada batasan masalah dalam melakukan penelitian tersebut. Adapun batasan-batasan masalah yang ada, yaitu:

- a. Aplikasi Implementasi Metode Penyusutan Garis Lurus Untuk Manajemen Aset Desa Burikan hanya dapat diakses oleh pegawai sekolah atau staff balaidesa burikan.
- b. Sistem yang nantinya dihasilkan adalah sistem berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *Framework Bootstrap 4* *CSS Framework*, dan *database MySQL*.
- c. Aplikasi Implementasi Metode Penyusutan Garis Lurus Untuk Manajemen Aset Desa Burikan hanya mencakup fitur menyimpan data *staff* yang mengelola, data aset.
- d. Sistem informasi aset akan menghasilkan informasi mengenai data aset dan penyusutan aset pada tiap tahunnya.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu Implementasi Metode Penyusutan Garis Lurus Untuk Manajemen Aset Desa Burikan.

1.5 Manfaat

a. Bagi Individu

1. Sarana dalam melatih ketrampilan mahasiswa sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
2. Kegiatan belajar dalam mengenal kondisi yang nyata dalam dunia kerja.

b. Bagi Akademis

1. Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.
2. Sebagai evaluasi tahap akhir untuk mengetahui implementasi materi yang didapatkan mahasiswa berupa teori maupun praktek.
3. Dari kegiatan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih karya tulis ilmiah untuk Universitas.

c. Bagi Instansi

Memudahkan pengelolaan manajemen supaya lebih efektif dan efisien serta dapat memberikan informasi tentang manajemen aset pada desa burikan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan *reliable* dalam penelitian ini maka penulis memiliki dan melakukan pengumpulan data dengan cara:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi dengan pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap objek penelitian yang akan saya teliti, meliputi:

1. Wawancara

Dengan metode wawancara langsung kepada Bapak Jasmani selaku penanggung jawab pengelolaan data aset pada desa burikan.

2. Observasi

Untuk memperjelas data yang dikumpulkan, penulis juga mendatangi lokasi objek penelitian untuk melihat dan mengamati secara langsung proses. Data yang didapatkan dari observasi ini yaitu data administrasi pendaftaran, data siswa, data nilai, daftar hadir atau presensi, dan data raport.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dengan memberikan data kepada pengumpul data. Data ini merupakan data yang sifatnya mendukung data primer seperti buku, dokumentasi dan literatur yang masih dalam pembahasan yang sama meliputi:

1. Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi di buku seperti buku rekayasa perangkat lunak, laporan-laporan yang berkaitan dan dapat dijadikan dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan dengan melihat referensi laporan skripsi yang sudah ada sebelumnya.

2. Studi Dokumentasi

Metode studi dokumentasi merupakan pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lain. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan meminta data dari objek penelitian seperti data mengenai pendaftaran siswa baru, data staff guru, data siswa, data nilai, data raport dan lain-lain. Hal ini dilakukan supaya informasi dan data yang didapat benar-benar valid.

1. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode waterfall. *Waterfall* model pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce tahun 1970. *Waterfall* Model merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier. Output dari setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya. Model ini melibatkan tim SQA (*Software Quantity Assurance*). Tahapan pada *waterfall* model tidak akan selesai jika tidak disetujui SQA. Jika Terjadi modifikasi pada tahap tertentu (data tidak sesuai dengan dokumen sebelumnya), proses harus kembali pada tahap sebelumnya untuk

penyesuaian dan peninjauan ulang, dimana setiap tahapan selalu dilakukan verifikasi atau testing. Tahapan pada model *waterfall* meliputi:

1. Analisis dan definisi persyaratan Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara kepada Bapak Jasmani selaku penanggung jawab pengelolaan data aset desa burikan dan melakukan observasi secara langsung untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam pembuatan sistem.

2. Perancangan sistem dan perangkat lunak Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Dalam hal ini penulis menentukan alur dari sistem yang akan dibuat dengan menggunakan metode UML dan ERD.

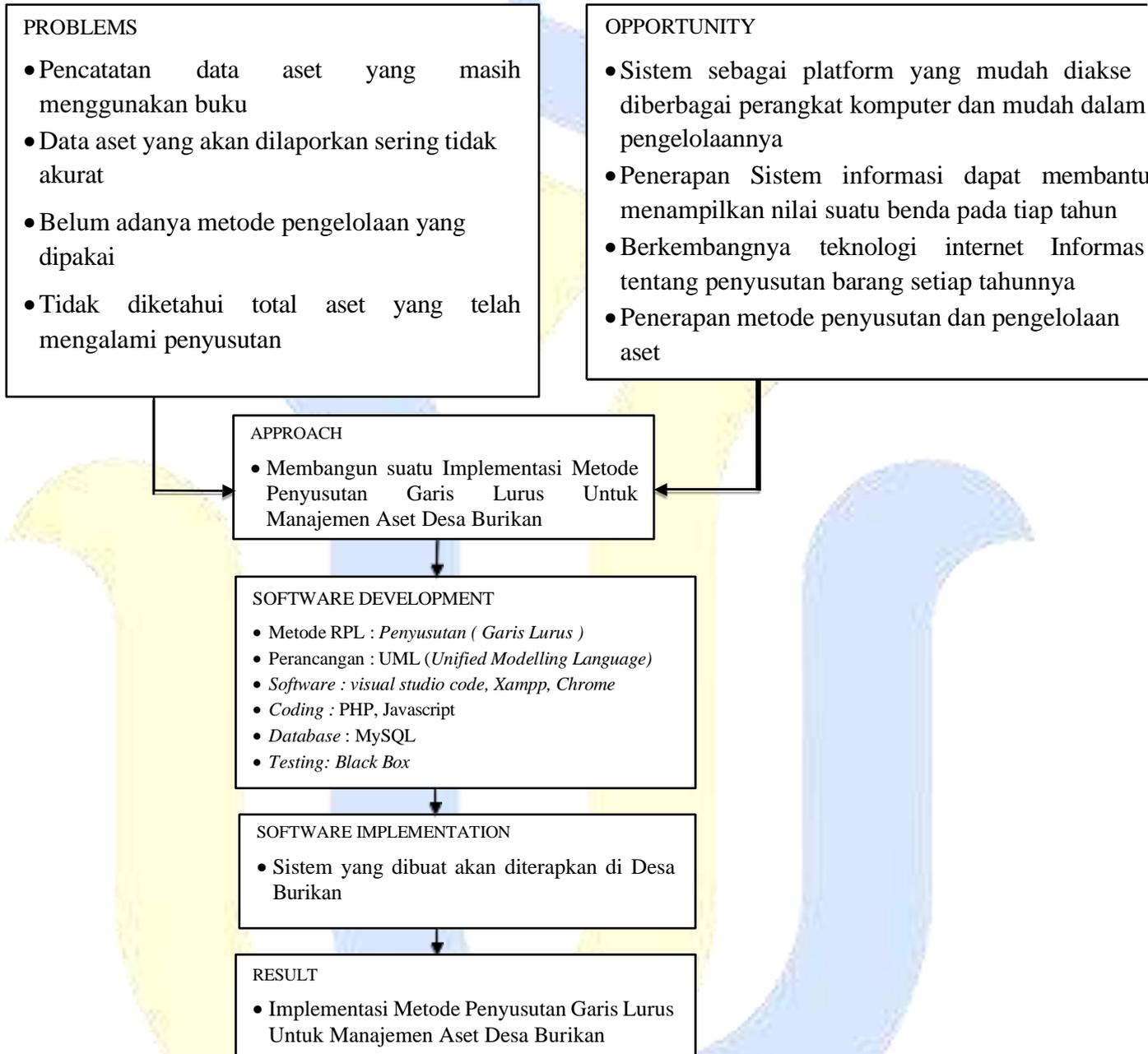
3. Implementasi dan pengujian unit Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program. Dalam hal ini penulis membuat database MySQL sesuai dengan perancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Lalu penulis coding dengan bahasa pemrograman PHP sampai selesai hingga sistem dapat dijalankan dengan baik.

4. Integrasi dan pengujian system unit program diintegrasikan atau diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi.

5. Pada tahap ini sistem diuji dengan metode *blackbox testing* juga pembimbing dan penyelia mencoba menggunakan sistem yang telah dibuat.

1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan Implementasi Metode Penyusutan Garis Lurus Untuk Manajemen Aset Desa Burikan adalah sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran