

APLIKASI PENGELOLAAN ALAT TULIS KANTOR DI BADAN KEPEGAWAIAN NEGARA REGIONAL III BANDUNG

Hanifa Elfiana, Tedi Gunawan, S.T., M.Kom., Hanung Nindito Prasetyo, S.Si., M.T.

Prodi : D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan

Hanifaelfiana20@gmail.com, tedigunawan@tass.telkomuniversity.ac.id,
hanungnp@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak :

Badan Kepegawaian Negara Regional III yang berada di daerah Bandung ini dalam melakukan pengelolaan alat tulis kantor masih menggunakan kertas/kartu. Banyaknya pengajuan yang di dapatkan dari pegawai unit menjadikan keterlambatan dalam menangani. Untuk menangani pengelolaan alat tulis kantor yang masih menggunakan cara yang manual serta menangani pengajuan dari unit-unit, solusinya adalah dengan membangun sebuah aplikasi pengelolaan alat tulis kantor. Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah metode *waterfall*, metode ini sangat cocok karena data yang digunakan teteap sehingga mempermudah dalam hal perancangan aplikasi. Dengan tersediannya sistem informasi pengelolaan alat tulis kantor di Badan Kepegawaian Negara Regional III Bandung, dapat membantu bagian sub.Umum dalam mengelola alat tulis kantor, pegawai unit dalam melakukan pengajuan serta bagian sub.perencanaan dan keuangan dalam melihat laporan.

Kata Kunci : Badan Kepegawaian Negara, Pengelolaan, Pengajuan

Abstrack :

Badan kepegawaian Negara Regionally III in this Bandung area in managing the office still uses paper. The large number of submissions obtained from the unit causes delays in needs. To manage office stationery that still uses a manual method and complete the submission of units, the solution is to build an office stationery management application. The method used in building this application is the waterfall method, this method is very suitable because the data used in terms of application design. With the availability of office stationery management information systems in Badan Kepegawaian Negara Regionally III Bandung, it can help the sub-general section in managing office stationery, unit employees in making submissions and the sub-planning and financial section in viewing reports.

Keywords: Badan Kepegawaian Negara, *management, filing*

I. PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan dibahas terkait latar belakang serta tujuan dilakukannya proyek akhir

A. Latar Belakang

Badan Kepegawaian Negara, disingkat BKN adalah Lembaga Pemerintah Non Kementerian Indonesia yang bertugas melaksanakan tugas pemerintahan di bidang manajemen kepegawaian

negara. Badan Kepegawaian Negara berwenang mengawasi dan mengendalikan pelaksanaan norma, standar, prosedur, dan kriteria Manajemen Aparatur Sipil Negara. Deputi Bidang Pengawasan dan Pengendalian mempunyai tugas melaksanakan penyusunan, penetapan, dan pelaksanaan kebijakan teknis

pengawasan dan pengendalian di bidang mutasi kepegawaian, kode etik dan disiplin, formasi, kompetensi dan kapabilitas Pegawai Negeri Sipil, serta jabatan fungsional. Badan Kepegawaian Negara memiliki sub bagian yang memiliki bagian untuk menangani pendataan barang yang di miliki oleh instansi [1].

BKN Regional III yang tepatnya di Tata Usaha sub bagian umum dalam pengelolaan barang alat tulis kantor atau bisa disebut barang habis pakai yang mencakup barang keluar, masuk, dan sisa yang ada di instansi ini masih melakukan pencatatan dengan menggunakan kertas dan kartu barang sesuai dengan jenisnya. Dalam pengajuan pegawai unit untuk mengambil alat tulis kantor tidak terkoordinasikan karena jumlah barang dalam permintaan yang sering terjadi tidak sesuai, banyaknya jumlah permintaan dari pada stok barang yang ada. Dalam melakukan pengajuan dari pegawai unit lainnya yang tidak satu ruangan dengan sub.umum itu sendiri terdapat kendala ketika barang yang mereka ajukan tidak sesuai, seperti barang habis maupun jumlah yang diajukan tidak sesuai dengan yang didapat maka pegawai tersebut harus melakukan koordinasi langsung ke sub bagian umum yang berbeda ruangan tersebut.

Dari permasalahan yang berada di paragraf diatas maka diusulkan sebuah

Aplikasi Pengelolaan Alat Tulis Kantor di Badan Kepegawaian Negara Regional III Bandung. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat menangani dalam melakukan pengelolaan alat tulis kantor. Dimana dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu instansi dalam menangani permasalahan yang ada.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas perlu dirumuskan suatu masalah yaitu :

1. Bagaimana membantu petugas Badan Kepegawaian Negara Regional III sub bagian umum agar lebih mudah dalam melakukan pengelolaan data alat tulis kantor ?
2. Bagaimana membantu pegawai unit dalam menangani pengajuan permintaan barang?
3. Bagaimana membantu kepala serta sub bagian perencanaan dan keuangan dalam melihat laporan?

C. Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah menyediakan aplikasi berbasis web yang memiliki fitur :

1. Membantu petugas pada bagian sub.umum dalam melakukan pengelolaan data barang alat tulis kantor.
2. Membantu pegawai pada seluruh bidang dalam melakukan pengajuan permintaan barang.

3. Membantu kepala Tata Usaha serta sub.bag perencanaan dan keuangan dalam melihat laporan.

D. Batasan Masalah

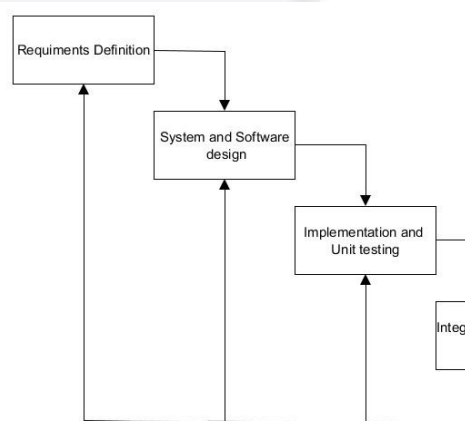
Batasan masalah dapat berisi:

1. Aplikasi ini hanya berlaku di instansi BKN Regional III.
2. Aplikasi ini tidak membahas selain yang terkait dengan pembahasan dalam proyek akhir.
3. Aplikasi berbasis *web* digunakan oleh internal tidak bersifat umum.

Aplikasi tidak menangani keuangan.

E. Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan Proyek Akhir dalam pembuatan aplikasi pengelolaan barang alat tulis kantor adalah metode SDLC dengan model *waterfall*. Pemilihan metode *waterfall* karena metode ini cocok digunakan untuk aplikasi ini, Berikut gambar *waterfall* [2]:



Gambar Error! No text of specified style in document.-1 Metode Waterfall

1. Requirements Definition

Seluruh kebutuhan perangkat lunak harus bisa didapatkan dalam fase ini. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan Bapak Deni Julia, S.Sos selaku pegawai di unit sub.bag umum.

2. System and Software Design

Tahap ini dilakukan untuk menggambarkan diagram perencanaan desain teknis " Aplikasi Pengelolaan Alat Tulis Kantor di Badan Kepegawaian Negara Regional III" yang siap diimplementasikan menjadi sebuah aplikasi. Model yang menggunakan dalam melakukan perancangan sistem seperti menggunakan *business proses model notation* dan perangkat lunak adalah *Entity Relationship Diagram, Usecase Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram, dan Mock Up*.

3. Implementation and Unit Testing

Dalam tahap ini melakukan pembuatan perangkat lunak dari desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dengan menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Untuk bahasa pemrograman menggunakan *PHP*,

HTML, CSS, Data Base, dan Framework CodeIgniter.

4. Integration and System Testing

Pada tahap ini aplikasi yang sudah selesai dilakukan testing dengan menggunakan metode *blackbox testing* dan *user acceptance testing (UAT)* untuk meminimalkan kesalahan dari proses input sampai output yang akan dihasilkan oleh aplikasi.

5. Operation and Maintenance

Tahap terakhir pembuatan aplikasi pengelolaan alat tulis kantor yang telah selesai dibuat, kemudian akan di serahkan ke badan kepegawaian Negara regional III.

II. Tinjauan Pustaka

A. Badan Kepegawaian Negara

Badan Kepegawaian Negara, disingkat BKN, adalah Lembaga Pemerintah Non Kementerian Indonesia yang bertugas melaksanakan tugas pemerintahan di bidang manajemen kepegawaian negara sesuai ketentuan perundang-undangan. Adapun visi misi di BKN yaitu:

Visi : Menjadi Pembina dan Penyelenggara Manajemen Kepegawaian yang Profesional dan Bermartabat Tahun 2023.

Misi :

1. Mengembangkan Sistem Manajemen Kepegawaian Negara.
2. Mengembangkan Sistem Pelayanan Kepegawaian.

Mengembangkan Manajemen Internal BKN[1] .

B. Pengelolaan

Pengelolaan adalah suatu proses melakukan kegiatan tertentu dengan menggerakkan tenaga orang lain serta membantu merumuskan kebijaksanaan dan memberikan pengawasan pada semua hal yang terlibat dalam pencapaian tujuan [3].

C. Alat Tulis Kantor.

alat tulis kantor adalah benda-benda yang 13 dipakai habis dalam pelaksanaan dalam pekerjaan sehari-hari dari pegawai-pegawai tata usaha. Yang tergolong office supplier (bekal tatauusaha) ini misalnya pulpen, pensil, tinta, pita mesin tik, kertas blanko pemulir, karbon, berkas, jepitan kertas. Diantara macammacam perlengkapan tatauusaha yang terpakai habis dalam penggunaannya dikantor itu, maka benda-benda yang khusus dipakai untuk tulis-menulis seperti kertas, pensil, tinta, dan lainlain sebagai keseluruhan disebut keperluan tulis menulis [4].

D. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang memiliki aktifitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu [5].

E. Business Process Modeling Notation (BPMN)

Business Process Modeling Notation (BPMN) adalah notasi grafis yang menggambarkan logikadari langkah-langkah dalam proses bisnis. Notasi ini telah didesain secara khusus untuk mengkoordinasikan urutan proses dan pesan yang mengalir antara peserta dalam kegiatan yang berbeda [6].

F. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan suatu pemodelan untuk menjelaskan hubungan antar entitas dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang memiliki hubungan atau relasi. ERD terdiri dari beberapa komponen yaitu Entitas, Atribut dan Relasi [7].

G. Use Case Diagram

Class diagram adalah diagram yang menggambarkan suatu struktur sistem dari segi pendefinisian kelas - kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas tersebut memiliki 3 bagian utama yaitu attribute, operation, dan name. Kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem [8]

H. Class Diagram

Class Diagram atau diagram kelas menggambarkan struktur dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan *method* atau operasi[8].

Berikut penjelasan atribut dan method:

- a. Atribut merupakan variable-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
- b. Operasi atau method adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

I. Sequence Diagram

Merupakan suatu diagram interaksi yang menggambarkan bagaimana objek-objek

berpartisipasi dalam bagian interaksi dan pesan yang ditukar dalam urutan waktu.

Sequence diagram merupakan peralatan untuk interaksi berkomunikasi diagram. Sebuah interaksi didesain antara objek atau sistem yang berpartisipasi dalam sebuah kolaborasi [9]. Interaksi dijelaskan oleh pesan-pesan yang diletakkan pada sebuah waktu, atau lebih dari dua pesan yang akan dikirim pada saat yang sama. Interaksi merupakan peran komunikasi yang penting pada kenyataannya. Beberapa konsep dapat diterapkan pada konteks yang bervariasi. *Sequence diagram* menggambarkan interaksi antara objek secara beraturan sesuai dengan waktu. *Sequence diagram* dapat digambarkan dalam beberapa level secara detail dan untuk tujuan yang berbeda pada beberapa langkah yang dikembangkan secara *lifecycle*. Ketika pesan dikirim pada sebuah objek akan meminta sebuah operasi dari objek. Nama pesan biasanya sesuai dengan operasi yang akan diminta. Sebuah pesan diterima, operasi yang telah diminta akan melaksanakan pesan tersebut. Pada beberapa tahap selama operasi yang dilakukan tadi, disebut sebagai aktivitas.

J. CodeIgniter

CodeIgniter(CI) adalah sebuah framework yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis web yang disusun dengan menggunakan bahasa PHP. Di dalam CI ini, terdapat beberapa kelas yang berbentuk library dan helper yang berfungsi untuk membantu pemrograman dan

mengembangkan aplikasinya. Seperti halnya PHP, CI juga bersifat freeopen source software yang berarti setiap orang berhak menggunakan tanpa harus dikenai lisensi. CI sangat mudah dipelajari oleh seorang programmer web pemula sekalipun, karena CI mempunyai file dokumentasi yang sangat memadai untuk menjelaskan setiap fungsi yang ada pada library dan helper. File dokumentasi ini disertakan secara langsung pada saat mengunduh paket framework CI. Framework ini dapat digunakan untuk membuat sistem aplikasi web yang kompleks. CI dapat mempercepat proses pembuatan web karena terdapat class yang siap untuk dipakai dan dimodifikasi. CI juga merupakan frame work yang berbasis Model-View-Controller(MVC) yaitu adanya pemisahan antara aplikasi logika dengan presentasi dalam halaman web [10].

K. Apache

Server web yang dapat dijalankan di banyak system operasi (Unix, BSD, Linux, Microsoft Windows dan Novell Netware serta platform lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. Protocol yang digunakan untuk melayani fasilitas web/www ini menggunakan HTTP [11].

L. PHP (Personal Hypertext Preprocessor)

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman script yang digunakan untuk pembuatan aplikasi web dan pengembangan aplikasi web dapat digunakan bersamaan dengan HTML [10].

M. CSS (Cascading Style Sheets)

CSS singkatan dari *Cascading Style Sheets*, yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur desain website. Walaupun HTML mempunyai kemampuan untuk mengatur tampilan website, namun kemampuannya sangat terbatas. Fungsi CSS adalah memberikan pengaturan yang lebih lengkap agar struktur website yang dibuat dengan HTML terlihat lebih rapid an elegan [12].

N. HTML (Hyper Text Markup Language)

HTML singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu skrip yang berupa *tag-tag* untuk membuat dan mengatur struktur website [12]. Beberapa tugas utama HTML dalam membangun website.

O. Oracle

basis data relasional yang terdiri dari kumpulan data dalam suatu sistem manajemen basis data RDBMS. Perusahaan perangkat lunak Oracle memasarkan jenis basis data ini untuk bermacam-macam aplikasi yang bisa berjalan pada banyak jenis dan merk perangkat keras computer [13].

P. MySQL (My Structure Query Language)

MySQL merupakan sistem database yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi web. MySQL juga dapat diartikan sebagai sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau yang disebut dengan DBMS. MySQL merupakan database yang digunakan oleh situs-situs terkemuka di internet untuk menyimpan datanya [14].

Q. Blackbox Testing

Blackbox testing adalah pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, blackbox Testing memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program [14].

R. User Acceptance Testing (UAT)

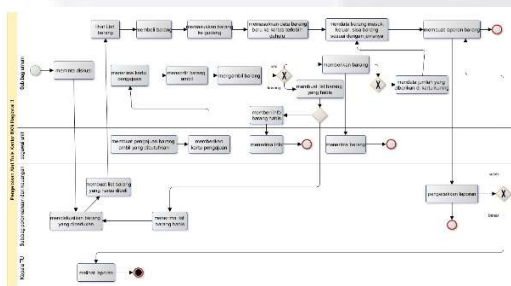
User Acceptance Test (UAT) adalah pengujian perangkat lunak yang dilakukan ditempat pengguna aplikasi dan melibatkan pengguna aplikasi tersebut. Pengguna menguji perangkat lunak untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan dapat menangani tugas-tugas yang diperlukan dan sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan [15].

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bagian ini akan dibahas terkait perancangan aplikasi

A. Gambaran Saat Ini

Gambaran saat ini menunjukkan bagaimana proses bisnis berjalan saat ini. Berdasarkan wawancara dan observasi gambaran proses bisnisnya sebagai berikut:



Gambar Error! No text of specified style in document.-2 Proses Bisnis Berjalan Menggunakan BPMN

Proses bisnis yang berjalan saat ini dalam mengelola Alat Tulis Kantor di Badan Kepegawaian Negara Regional III meliputi:

1. Sub.bag umum meminta untuk melakukan diskusi barang beli, selanjutnya Sub.bag perencanaan dan keuangan melakukan diskusi dengan sub.bag umum untuk menentukan barang mana yang diperlukan untuk kantor. Setelah itu maka akan membuat list barang yang harus dibeli. Dengan melihat daftar barang yang akan dibeli maka bagian perencanaan dan keuangan akan memberi uang jika memiliki tetapi jika tidak maka akan melakukan peminjaman di suatu toko terlebih dahulu. Selanjutnya list barang tersebut diberikan beserta uangnya ke sub.bag umum yang nantinya akan dibeli.
2. Setelah membeli barang, ketika uang yang di berikan sisa maka di dikembalikan kembali ke bagian perencanaan dan keuangan dan barang barang tersebut akan dimasukkan ke dalam gudang. Barang yang masuk ke dalam gudang di masukkan ke kertas terlebih dahulu. Setelah itu maka akan melakukan pendataan barang masuk ke kartu barang sesuai dengan jenisnya.
3. Pegawai unit ketika melakukan pengajuan pengambilan barang maka harus melakukan list barang dengan menggunakan kartu pengajuan yang berisi barang apa saja

beserta jumlahnya yang dibutuhkan di unit tersebut. Setelah menulis tersebut maka diberikan ke bagian sub.umum.

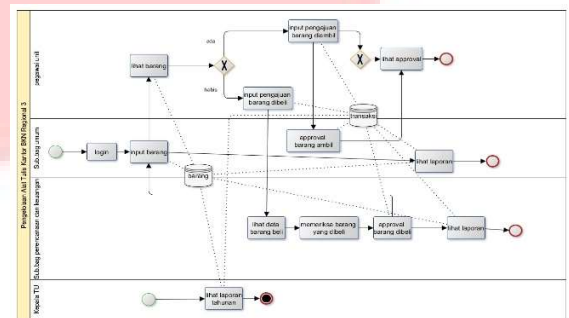
4. Sub.umum yang menerima surat pengajuan maka akan melakukan sortir barang yang diajukan lalu mengambil barang yang ada di gudang ketika barang itu ada semua atau barang ada yang kurang ataupun habis maka akan diberikan barang dan memberi info ke unit yang melakukan pengajuan tersebut. Barang yang di berikan akan di data di kartu pengajuan untuk mendata barang keluar di kartu barang sesuai dengan jenisnya

5. Barang yang habis atau stok yang tinggal sedikit maka akan menulis di kertas lalu diberi tahu ke bagian sub.bag perencanaan dan keuangan untuk melakukan diskusi barang beli. Sub.bag perencanaan dan keuangan yang diberikan kertas yang berisi barang yang habis atau jumlah barang yang tinggal sedikit maka akan di lihat kembali dan melakukan list untuk barang apa saja yang disetujui untuk di beli lagi.

Setiap tahunnya dalam data yang di masukkan ke kertas barang yang sesuai jenisnya maka akan di buatlah laporan yang nantinya akan di periksa oleh sub.bag perencanaan dan keuangan. Ketika laporan tersebut salah maka akan ada coretan pada laporan tersebut yang nantinya akan dibuat ulang untuk di serahkan ke kepala tata usaha.

B. Gambaran Sistem Yang Diusulkan

Berisi perancangan-perancangan untuk membangun aplikasi, berupa proses bisnis usulan, diagram *UML*, perancangan basis data, kebutuhan perangkat keras dan lunak serta perancangan antar muka.



Gambar Error! No text of specified style in document.-3 Gambaran Umum Sistem Produk

proses bisnis yang diusulkan mulai dari :

1. Sub.bag umum melakukan login terlebih dahulu.
2. Setelah masuk maka dapat melakukan input barang.
3. Untuk pegawai unit dapat melihat barang, pegawai juga dapat melakukan input pengajuan barang ketika barang itu masih dan dapat input pengajuan barang dibeli jika barang tersebut habis.
4. Input pengajuan barang diambil maka akan masuk ke approval di bagian sub.umum. sub.umum dapat melakukan penerimaan atau penolakan barang ambil yang diajukan. Barang yang diterima maka pegawai unit akan mendapatkan notifikasi bahwa barang yang diajukan di terima serta untuk melakukan pengambilan. Untuk yang ditolak maka pegawai akan mendapatkan notifikasi penolakan.
5. Sub.bag perencanaan dan keuangan akan mendapatkan notifikasi ketika ada yang mengajukan permintaan barang beli. Sub.perencanaan dan keuangan ini dapat

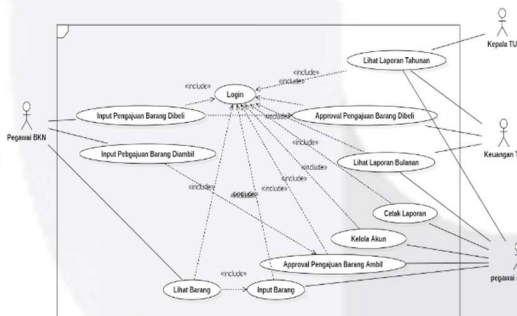
melakukan penerimaan atau penolakan barang beli. Barang yang di terima maka akan masuk ke notifikasi sub.umum untuk membelikan barang serta di berikan ke pegawai yang mengajukan barang beli.

- 6. Sub.umum dapat melakukan pengajuan juga dalam barang beli. Barang yang diajukan dan sudah di approv oleh bagian perencanaan dan keuangan maka barang tersebut akan bertambah di stok yang akan di lihat oleh seluruh pegawai yang masuk ke aplikasi.
- 7. Untuk laporan bulanan dapat di lihat oleh sub.bag perencanaan dan keuangan serta sub.bag umum

Laporan tahunan dapat dilihat oleh kepala tata usaha, sub.bag perencanaan dan keuangan, dan sub.bag umum.

C. Use Case Diagram

Berikut adalah Use Case Diagram pada aplikasi pengelolaan alat tulis kantor di Badan Kepegawaian Negara Regional III Bandung.



Gambar Error! No text of specified style in document.-3 Use Case Diagram Aplikasi Pembuatan Surat Berbasis Web

Untuk aktor pegawai unit memiliki 3 fungsionalitas seperti : lihat barang, input permintaan barang diambil, input barang dibeli. Aktor sub.bag umum memiliki 7

fungsionalitas seperti: input barang, kelola akun. approval barang ambil, lihat barang. lihat laporan bulanan, lihat laporan tahunan, cetak laporan. Sub.bag perencanaan dan keuangan memiliki 4 fungsionalitas seperti : lihat laporan tahunan, lihat laporan bulanan, approval barang beli, lihat barang. Dan kepala tata usaha memiliki 2 fungsionalitas seperti: lihat laporan tahunan, lihat barang.

D. Kebutuhan Perangkat Lunak Dan Keras

1. Kebutuhan Perangkat Keras

Menjelaskan tentang kebutuhan minimum spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pengerjaan dan pengembangan system aplikasi sebagai berikut :

Tabel Error! No text of specified style in document.-1

Kebutuhan Perangkat Keras Untuk Pengembangan Sistem

No	Nama Hardware	Spesifikasi
1	RAM	4,00 GB
2	Hardisk	1tb
3	Processor	AMD E2-900e RADEON E2, 1,50GHz
4	Ukuran Layar	14inch LED Slim Glossy HD

2. Kebutuhan Perangkat Lunak

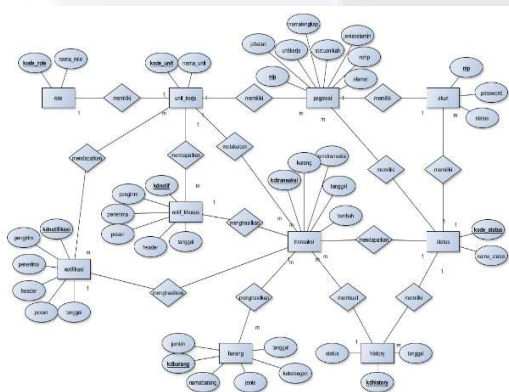
Menjelaskan tentang kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pengerjaan dan pengembangan sistem aplikasi sebagai berikut:

Tabel Error! No text of specified style in document.-2 Kebutuhan Perangkat Lunak Untuk Pengembangan Sistem

No	Jenis Software	Nama Software
1	Operating System	Windows 10
2	Database	MySQL GUI v13.0.1
3	Software Aplikasi	PHP, framework Codeigniter 3
4	Web server	XAMPP v3.2.2
5	Browser	Google Chrome
6	Drawing Program	Yed, Star Uml
7	Script Editor	Sublime

E. Entity Relationship Diagram (ERD)

Perancangan ERD akan mempresentasikan relasi antar entitas.



Gambar Error! No text of specified style in document.-4 Entity Diagram Relationship Aplikasi Pengelolaan Alat Tulis Kantor

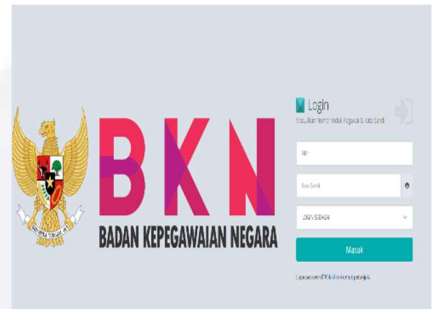
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dibahas terkait hasil dari perancangan aplikasi atau implementasi sistem.

A. Hasil Implementasi

Setelah melakukan tahap perancangan tampilan web pada bab sebelumnya, selanjutnya adalah hasil implementasi tampilan web dari Aplikasi Pengelolaan Alat Tulis Kantor di Badan Kepegawaian Negara Regional III Bandung.

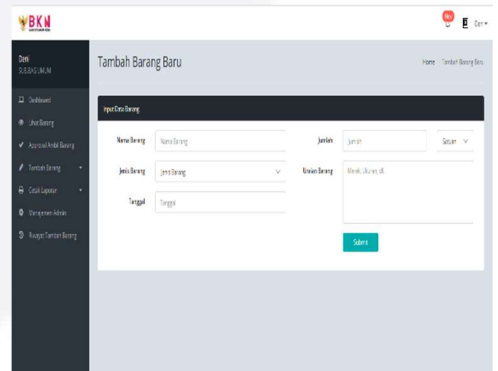
1. Login



Gambar Error! No text of specified style in document.-1 Implementasi Login

implementasi login ini dapat memilih user dalam melakukan login.

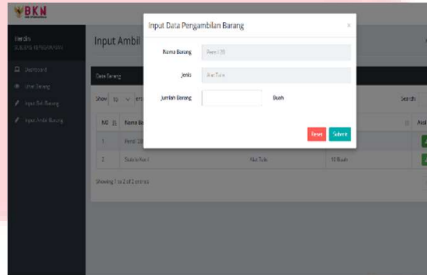
2. Input Barang



Gambar Error! No text of specified style in document.-2 Implementasi Input Barang

Pada gambar 4-2 implementasi input barang ini sub.bag umum dapat memasukkan data barang.

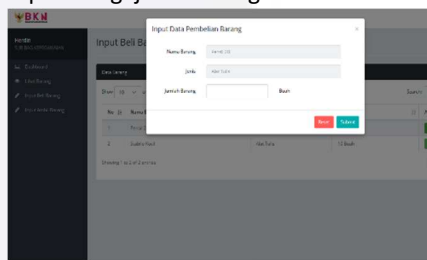
3. Input Pengajuan Barang Diambil



Gambar Error! No text of specified style in document.-3 Implementasi Input Pengajuan Barang Diambil

Pada gambar 4-3 implementasi ini memperlihatkan aktor dapat memasukkan jumlah barang yang mau diambil.

4. Input Pengajuan Barang Dibeli



Gambar Error! No text of specified style in document.-4 Implementasi Input Pengajuan Barang Dibeli

Pada gambar 4-4 ini memperlihatkan bahwa aktor dapat memasukkan jumlah barang beli yang dibutuhkan.

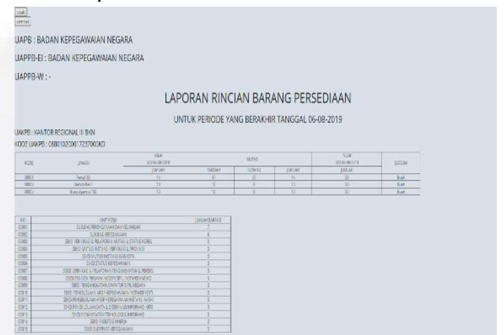
5. Lihat Laporan Bulanan



Gambar Error! No text of specified style in document.-5 Implementasi Lihat Laporan Bulanan

Pada gambar 4-5 ini memperlihatkan bahwa aktifitas pada bulan yang di pilih dalam bentuk laporan.

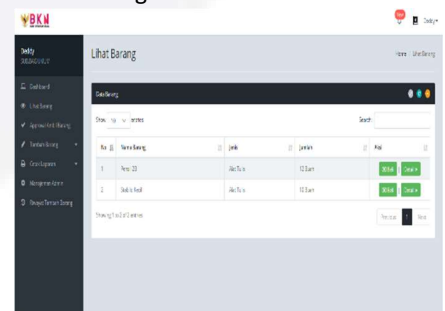
6. Lihat Laporan Tahunan



Gambar Error! No text of specified style in document.-6 Implementasi Lihat Laporan Tahunan

Pada gambar 4-6 ini memperlihatkan bahwa dapat melihat aktifitas setahun dalam bentuk laporan.

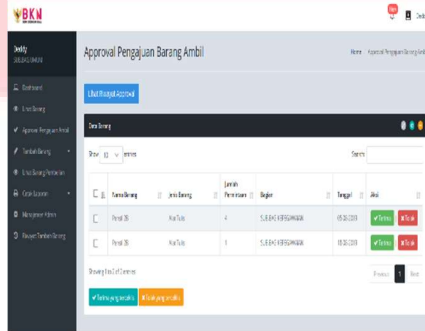
7. Lihat Barang



Gambar Error! No text of specified style in document.-7 Implementasi Lihat Barang

Pada gambar 4-7 implementasi lihat barang ini memperlihatkan barang apa saja yang pernah diinputkan.

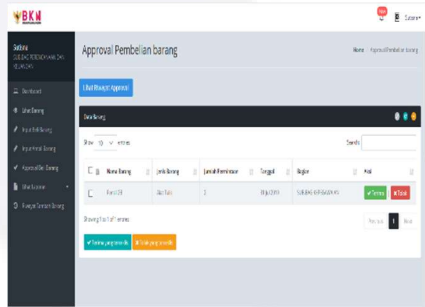
8. Approval Pengajuan barang diambil



Gambar Error! No text of specified style in document.-8 Implementasi Pengajuan Barang Diambil

Pada gambar 4-8 implementasi ini memperlihatkan bahwa sub.bag perencanaan dan keuangan dapat menerima atau menolak pengajuan barang beli.

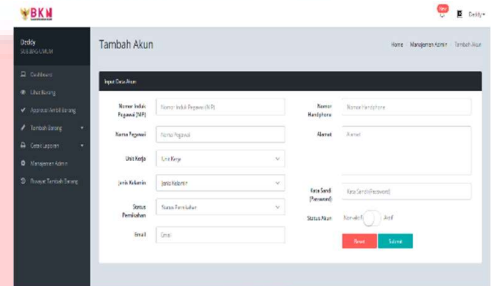
9. Approval Pengajuan barang dibeli



Gambar Error! No text of specified style in document.-9 Implementasi Approval Pengajuan Barang Dibeli

Pada gambar 4-9 implementasi ini memperlihatkan bahwa sub.bag umum dapat menerima atau menolak pengajuan barang ambil.

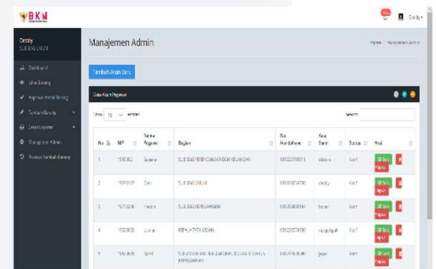
10. Kelola Akun
a. Input Akun



Gambar Error! No text of specified style in document.-10 Implementasi Input Akun

Pada gambar 4-10 implementasi ini memperlihatkan sub.umum dapat menambahkan akun yang dapat masuk ke aplikasi ini.

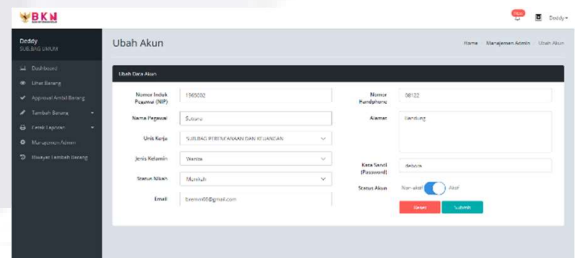
b. Lihat Data



Gambar Error! No text of specified style in document.-11 Implementasi Lihat Data

Pada gambar 4-11 implementasi ini memperlihatkan sub.bag umum dapat melihat data akun yang ada.

c. Edit Akun



Gambar Error! No text of specified style in document.-12 Implementasi Edit Akun

Pada gambar 4-12 implementasi ini memperlihatkan bahwa sub.bag umum dapat melakukan edit akun.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan dari pembangunan Aplikasi Pengelolaan Alat Tulis Kantor di Badan Kepegawaian Negara Regional III Bandung, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Aplikasi Pengelolaan Alat Tulis Kantor di Badan Kepegawaian Negara Regional II Bandung yang telah di buat dapat memberikan kemudahan sub.bag umum dalam menangani pengelolaan alat tulis kantor dari input barang hingga menjadikan laporan.
2. Aplikasi Pengelolaan Alat Tulis Kantor di Badan Kepegawaian Negara Regional II Bandung yang telah di buat memberikan fitur input permintaan barang diambil dan input barang dibeli dalam melakukan pengajuan barang ambil dan beli yang dapat membantu pegawai unit dalam melakukan pengajuan barang.

Aplikasi Pengelolaan Alat Tulis Kantor di Badan Kepegawaian Negara Regional II Bandung dapat memudahkan kepala tata usaha dan sub.bag perencanaan dan keuangan dalam melihat laporan.

B. Saran

Saran untuk Aplikasi Pengolahan Alat Tulis Kantor di Badan Kepegawaian Negara Regional III Bandung adalah dapat mengembangkan fitur-fitur seperti dapat menampilkan statistik

permintaan pengajuan barang ambil dan beli, dapat menampilkan laporan dalam bentuk statistik, dapat mencetak form pengajuan barang ambil dan beli sebagai bukti pengajuan.

Referensi

- [1] Tim Humas BKN, "Badan Kepegawaian Negara," Badan Kepegawaian Negara, 2014. [Online]. Available: <http://www.bkn.go.id>. [Accessed 25 juli 2019].
- [2] i. sommerville, Software Engineering Ninth Edition, Jakarta: Erlangga, 2011.
- [3] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "Pengelolaan," 2012. [Online]. Available: <http://www.kbbi.web.id>. [Accessed 2018 oktober 2].
- [4] T. L. Gie, Administrasi Perkantoran Modern, 2007.
- [5] Supriyanto, Perancangan Aplikasi, Surabaya: Widyastana, 2005.
- [6] H. N. Prasetyo, Pengantar Dan Pengenalan BPMN, P.8, 2016.
- [7] H. N. Prasetyo and F. A. Tridalestari, Perancangan Dan Implementasi Basis Data, Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2015.
- [8] M. S. Rosa AS, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2014.
- [9] S. Indrajani, Database Design, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.

- [10] A. P. Basuki, *Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework CodeIgniter*, PT.Lokomedia, 2010.
- [11] The Apache Software Foundation, "Apache HTTP server," *The Apache HTTP server*, 2019. [Online]. Available: <http://httpd.apache.org/>. [Accessed 12 Agustus 2019].
- [12] R. Abdulloh, *Easy and simple web programming*, Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2016.
- [13] Oracle Corporation, "Database Oracle," Oracle Corporation, 2019. [Online]. Available: oracle.com/. [Accessed 12 Agustus 2019].
- [14] E. W. Yunarso, "Jaminan Mutu System Informasi," in *Student Work Book*, Yogyakarta, Deenpublish, 2013.
- [15] P. Haming Brian van Goethem, *User Acceptance Testing : a step by step guide*, BCS Learning & Development, 2014.