

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
<b>BAB 1    PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	2
1.3    Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.4    Manfaat Tugas Akhir.....	4
1.5    Ruang Lingkup Tugas Akhir.....	4
1.6    Kerangka Berpikir .....	5
1.7    Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	7
<b>BAB 2    TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
2.1    Konsep Manajemen Aset.....	9
2.1.1    Manajemen .....	9
2.1.2    Aset .....	9
2.1.3    Manajemen Aset.....	10
2.1.4 <i>Monitoring</i> .....	10
2.2 <i>Odoo Platform</i> .....	11
2.3    Metode Pengembangan Aplikasi.....	12
2.4    Perangkat Aplikasi .....	13

2.4.1	Perangkat Lunak.....	13
2.4.2	Perangkat Keras .....	14
2.4.3	Laptop .....	14
2.5	Metode Analisis PIECES .....	14
2.6	Metode Pengujian.....	15
2.6.1	<i>Black Box Testing</i> .....	15
2.6.2	<i>Usability Testing</i> .....	16
2.7	UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	17
2.7.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	17
2.7.2	<i>Activity Diagram</i> .....	17
2.7.3	<i>Class Diagram</i> .....	18
2.8	Studi Literatur.....	18
BAB 3	METODE PENELITIAN .....	24
3.1	Rencana Penelitian .....	24
3.2	Objek Penelitian .....	24
3.3	Pengumpulan Data .....	25
3.3.1	Studi Pustaka.....	25
3.3.2	Metode Observasi .....	25
3.3.2	Wawancara.....	25
3.4	Metode <i>Extreme Programming (XP)</i> .....	27
3.5	<i>Black Box Testing</i> .....	29
3.6	<i>Usability Testing</i> .....	29
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN .....	31
4.1	Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	31
4.1.1	Analisis Sistem.....	31
4.1.2	Analisis PIECES .....	32
4.1.3	Hasil Wawancara .....	36
4.2	Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	41
4.2.1	Desain UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	41
4.2.1.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	41

4.2.1.2	<i>Activity Diagram</i> .....	43
4.2.2	Desain ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	44
4.3	Pengkodean ( <i>Coding</i> ).....	46
4.5.1	Halaman <i>Login</i> .....	47
4.5.2	Halaman <i>Dashboard</i> Master Data Divisi.....	47
4.5.3	Halaman <i>Record</i> Master Data Divisi .....	48
4.5.4	Halaman Tambah, Edit dan Hapus Master Data Divisi .....	49
4.5.5	Halaman <i>Dashboard</i> Master Data Departemen .....	51
4.5.6	Halaman <i>Record</i> Master Data Departemen.....	51
4.5.7	Halaman Tambah, Edit dan Hapus Data Departemen .....	52
4.5.8	Halaman <i>Dashboard</i> Master Data Karyawan .....	54
4.5.9	Halaman <i>Record</i> Master Data Karyawan.....	55
4.5.10	Halaman Tambah, Edit dan Hapus Master Data Karyawan .....	55
4.5.11	Halaman <i>Dashboard</i> Master Data Spesifikasi Laptop.....	57
4.5.12	Halaman <i>Record</i> Master Data Spesifikasi Laptop .....	58
4.5.13	Halaman Tambah, Edit dan Hapus Master Data Spesifikasi Laptop ....	58
4.5.14	Halaman <i>Dashboard</i> Aset Laptop.....	60
4.5.15	Halaman <i>Record</i> data Aset Laptop .....	61
4.5.16	Halaman Tambah, Edit dan Hapus Data Aset Laptop .....	61
4.5.17	Halaman <i>Dashboard</i> Aset Laptop ( <i>User</i> ) .....	63
4.5.18	Halaman <i>Record</i> data Aset Laptop ( <i>User</i> ).....	64
4.5.19	Halaman Edit Data Aset Laptop ( <i>User</i> ).....	64
4.4	Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	65
4.4.1	<i>Black Box Testing</i> .....	65
4.4.2	<i>Usability Testing</i> .....	66
BAB 5	PENUTUP .....	69
5.1	Kesimpulan .....	69
5.2	Saran.....	70
DAFTAR REFERENSI	.....	71
Lampiran 1	Hasil Grafik <i>Usability Testing Responden</i> .....	75

Lampiran 2 Hasil <i>Blackbox Testing</i> .....	80
Lampiran 3 Surat Penelitian pada PT Sigap Prima Astrea .....	88
Lampiran 4 Dokumentasi Testing.....	89



## DAFTAR TABEL





	Halaman
Tabel 2. 1 Studi Literatur .....	18
Tabel 4. 1 Analisis PIECES .....	32
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara 1 .....	36
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara 2 .....	39
Tabel 4. 4 Deskripsi Use Case Diagram .....	42
Tabel 4. 5 Hasil Usability Testing.....	67

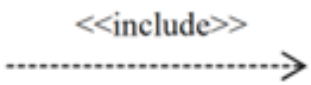
## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir .....	6
Gambar 2. 1 Kerangka <i>Extreme Programming</i> .....	13
Gambar 4. 1 Use Case Diagram.....	41
Gambar 4. 2 Activity Diagram.....	43
Gambar 4. 3 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	45
Gambar 4. 4 Tampilan login .....	47
Gambar 4. 5 Tampilan dashboard Master Data Divisi.....	48
Gambar 4. 6 Tampilan record Master Data Divisi .....	48
Gambar 4. 7 Tampilan tambah Master Data Divisi .....	49
Gambar 4. 8 Tampilan edit Master Data Divisi .....	50
Gambar 4. 9 Tampilan hapus Master Data Divisi.....	50
Gambar 4. 10 Tampilan dashboard Master data Departemen.....	51
Gambar 4. 11 Tampilan record Master Data Departemen .....	52
Gambar 4. 12 Tampilan tambah Master Data Departemen.....	52
Gambar 4. 13 Tampilan edit Master Data Departemen .....	53
Gambar 4. 14 Tampilan hapus Master Data Departemen .....	54
Gambar 4. 15 Tampilan dashboard Master Data Karyawan .....	54
Gambar 4. 16 Tampilan record Master Data Karyawan .....	55
Gambar 4. 17 Tampilan tambah Master Data Karyawan.....	56
Gambar 4. 18 Tampilan edit Master Data Karyawan .....	56
Gambar 4. 19 Tampilan hapus Master Data Karyawan .....	57
Gambar 4. 20 Tampilan dashboard Master Data Spesifikasi Laptop.....	57
Gambar 4. 21 Tampilan record Master Data Spesifikasi Laptop.....	58
Gambar 4. 22 Tampilan tambah Master Data Spesifikasi Laptop .....	59
Gambar 4. 23 Tampilan edit Master Data Spesifikasi Laptop .....	59
Gambar 4. 24 Tampilan hapus Master Data Spesifikasi Laptop.....	60
Gambar 4. 25 Tampilan dashboard Aset Laptop .....	60
Gambar 4. 26 Tampilan record data Aset Laptop .....	61
Gambar 4. 27 Tampilan tambah data Aset Laptop .....	62
Gambar 4. 28 Tampilan edit data Aset Laptop .....	62
Gambar 4. 29 Tampilan hapus data Aset Laptop .....	63
Gambar 4. 30 Tampilan dashboard Aset Laptop (User) .....	63
Gambar 4. 31 Tampilan record data Aset Laptop (User).....	64
Gambar 4. 32 Tampilan edit data Aset Laptop (User) .....	65





## DAFTAR SIMBOL

### A. Use Case Diagram


No	Gambar	Keterangan
1		<i>USE CASE</i>  Digunakan untuk bertukar pesan antar aktor yang biasa digunakan untuk interaksi timbal balik antar sistem.
2		<i>ACTOR</i>  Merupakan objek berupa orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang dirancang kemudian.
3		<i>ASSOCIATION</i>  Koneksi antara aktor dan use case atau kasus penggunaan yang dengannya aktor berinteraksi atau berkomunikasi satu sama lain.
4		<i>EKSTENSI/EXTEND</i>  Relasi yang menunjukkan bahwa use case dapat berdiri sendiri.
5		<i>Include</i>

		<p>Objek ini menunjukkan bahwa hubungan antara use case saling bergantung dan tidak dapat digunakan sendiri.</p>
--	---	--

## B. Activity Diagram

No	Gambar	Keterangan
1		<p><i>STATUS AWAL/INITIAL STATE</i></p> <p>Sebuah objek yang merepresentasikan awal dari diagram aktivitas sebagai keadaan awal dari aliran aktivitas sistem.</p>
2		<p><i>STATUS AKHIR/FINAL STATE</i></p> <p>Objek yang mewakili penyelesaian diagram aktivitas sebagai keadaan akhir dari aliran aktivitas system</p>
3		<p><i>AKTIFITAS/ACTIVITY</i></p> <p>Sebuah objek, biasanya ditunjukkan dengan kata kerja, yang menjelaskan aktivitas dalam bagan alur aktivitas sistem.</p>
4		<p><i>DECISION</i></p> <p>Objek ini menunjukkan bahwa diagram memiliki beberapa cabang aktivitas untuk dipilih.</p>
5		<p><i>TRANSITION</i></p>



		Konektor untuk menghubungkan komponen ke komponen lain.
--	---	---

