



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID UNTUK *ASSET MANAGEMENT***  
**DI KISEL**

**SKRIPSI**

**Rania Dwitry Anggraini**  
**1803421025**

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI BROADBAND MULTIMEDIA**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO**

**POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2022**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID UNTUK *ASSET MANAGEMENT*  
DI KISEL**

**SKRIPSI**

**Rania Dwitry Angraini**

**1803421025**

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI BROADBAND MULTIMEDIA**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO**

**POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Rania Dwitry Anggaraini

NIM : 1803421025

Tanda Tangan :



Tanggal : 25 Agustus 2022



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi diajukan oleh

Nama Rania Dwitry Anggraini

NIM 1803421025

Program Studi Broadband Multimedia

Judul Skripsi Pengembangan Aplikasi Android untuk *Asset Management* di Kisel

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada Selasa, 09 Agustus 2022 dan dinyatakan LULUS.

Pembimbing I Viving Frenidiana, S ST.,M T.

NIP. 199001152019032001

(  )

Pembimbing II Rizky Fitrianing Tyas

NIP. 93005

(  )

Depok, 24 Agustus 2022

Disahkan oleh,  
Ketua Jurusan Teknik Elektro

  
Ir. Sri Danaryani, M.T.

NIP 1963 0503 199103 2 001



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini . Penulisan sripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Politeknik.

Skripsi ini berisi tentang pengembangan aplikasi *mobile* berbasis android *Asset Management* pada Kisel (Koperasi Telekomunikasi Selular). Aplikasi ini dibuat untuk membantu dalam pengelolaan aset yang dimiliki oleh perusahaan.

Penulis menyadari, bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Viving Frendiana, S.ST., M.T. Selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan Sripsi ini.
2. Rizki Fitiraning Tyas. Selaku pihak perusahaan Kisel (Koperasi Telekomunikasi Selular) yang telah membimbing dan membantu dalam perolehan data yang dibutuhkan oleh penulis.
3. Orang tua dan keluarga penulis yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan baik segi material dan moral.
4. Para sahabat penulis yang telah membantu memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, Agustus 2022

Penulis



**ABSTRAK**

*Manajemen aset merupakan salah satu rangkaian yang dibutuhkan oleh perusahaan dalam pengelolaan asetnya. Dalam manajemen aset tersebut tentunya dibutuhkan sebuah sistem informasi yang baik dan terstruktur agar menghasilkan informasi yang efektif. Maka dibuat aplikasi mobile berbasis android “Asmen” untuk perusahaan Kisel dalam implementasi manajemen asetnya. Aplikasi Asmen ini dapat membantu admin perusahaan dalam pendataan dan pengelolaan aset yang dimiliki oleh perusahaan. Adanya aplikasi Asmen ini dapat melihat masa aset yang dimiliki oleh perusahaan sesuai dengan kategori dan jika masa aset tersebut akan habis maka akan terdapat reminder. Dengan adanya aplikasi Asmen ini juga dapat melihat laporan secara otomatis. Pengujian kualitas aplikasi Asmen ini berdasarkan standar ISO 25010 dengan memperhatikan aspek functional suitability, compatibility, performance efficiency, dan portability. Didapatkan untuk persentase kelayakan mencapai 100% hal ini dikarenakan seluruh fungsi aplikasi dapat berjalan dengan baik dan penggunaan CPU ketika aplikasi dijalankan sebesar 11,935% serta penggunaan memory sebesar 13 MB.*

**Kata Kunci :** *Manajemen Aset, Aplikasi Mobile, Android, ISO 25010*

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



*Development Android Application for Asset Management in Kisel*

**ABSTRACT**

*Asset Management is one of the process needed by companies in managing their assets. In asset management, needs a good and structured information system in order to produce effective information. Therefore, an android-based mobile application “Asmen” was made for the Kisel Company. This Asmen application can help company admins to collect the data and managing the assets that owned by the company. The existence of this Asmen application can see the period of assets owned by the company by the category and if the asset period run out, there will be a reminder. With the Asmen application, can also view reports automatically. Testing the quality of this Asmen application based on the ISO 25010 standard by taking into account aspects of functional suitability, compatibility, performance efficiency, and portability. It was obtained the percentage of eligibility reached 100% it caused by all the application function can run well and for the CPU usage when the application is used is 11,935% also memory usage is 13 MB.*

**Key Words :** *Asset Management, Mobile Application, Android, ISO 25010*

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR ISI**

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR RUMUS.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Luaran.....	2
<b>BAB II TINJAUAN PUSTKA.....</b>	<b>3</b>
2.1 Manajemen Aset .....	3
2.2 Android.....	4
2.2.1 Struktur Aplikasi Android.....	5
2.2.2 Tools Android.....	5
2.3 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	5
2.4 NodeJS.....	6
2.5 <i>Application Programming Interface (API)</i> .....	6
2.6 Flutter .....	6
2.6.1 Karakteristik Flutter.....	7
2.6.2 Widget pada Flutter.....	7
2.7 Dart.....	8





- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.7.1 Karakteristik Dart .....	8
2.8 Microsoft Visual Studio Code .....	8
2.9 Json .....	9
2.10 MySQL .....	9
2.11 ISO 25010 .....	9
2.12 Firebase Test Lab .....	15
<b>BAB III PERENCANAAN DAN REALISASI.....</b>	<b>16</b>
3.1 Rancangan Aplikasi Mobile .....	16
3.1.1 Deskripsi Program Aplikasi Mobile .....	16
3.1.2 Cara Kerja Aplikasi <i>Mobile</i> .....	17
3.1.3 <i>Usecase</i> Diagram .....	18
3.1.4 Diagram blok .....	20
3.1.5 Spesifikasi Alat .....	20
3.1.6 Rancangan Tampilan Aplikasi <i>Mobile</i> .....	21
3.1.7 Perancangan Database .....	27
3.1.8 Perancangan <i>Backend</i> menggunakan Node.js .....	30
3.1.8.1 Instalasi Node.js .....	30
3.1.8.2 Menginstal <i>dependencies</i> .....	31
3.2 Realisasi Aplikasi Mobile .....	33
3.2.1 Realisasi Database pada Aplikasi Mobile Asset Management .....	33
3.2.2 Realisasi <i>Backend</i> pada Aplikasi <i>Mobile Asset Management</i> .....	39
3.2.2.1 Membuat Koneksi Database .....	39
3.2.2.2 Membuat API (Application Programming Interface) .....	40
3.2.3 Realiasi Tampilan pada Aplikasi <i>Mobile Asset Management</i> .....	44
3.2.4 Proses Deploying Aplikasi .....	71
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>75</b>
4.1 Pengujian Functional Suitability .....	75
4.1.1 Deskripsi pengujian .....	75
4.1.2 Prosedur Pengujian .....	76
4.1.3 Data Hasil Pengujian Aspek <i>Functional Suitability</i> .....	81



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.1.4 Analisis Data Aspek Functional Suitability .....	125
4.2 Pengujian <i>Compatibility</i> .....	126
4.2.1 Deskripsi Pengujian.....	126
4.2.2 Produsedur Pengujian .....	126
4.2.3 Data Hasil Pengujian .....	126
4.2.4 Analisa Data Aspek <i>Compatibility</i> .....	131
4.3 Pengujian Performance Efficiency .....	132
4.3.1 Deskripsi Pengujian .....	132
4.3.2 Prosedur Pengujian .....	132
4.3.3 Hasil Data Aspek Performance Efficiency .....	132
4.3.4 Analisa Data Aspek Performance Efficiency .....	133
4.4 Pengujian Aspek <i>Portability</i> .....	134
4.4.1 Deskripsi Pengujian .....	134
4.4.2 Prosedur Pengujian .....	134
4.4.3 Data Hasil Pengujian Aspek <i>Compatibility</i> .....	135
4.4.3.1 Hasil Pengujian Instalasi Aplikasi.....	135
4.4.3.2 Hasil Pengujian Running Aplikasi .....	136
4.4.4 Analisa Data Aspek <i>Portability</i> .....	142
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>144</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>145</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>148</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Android .....	4
Gambar 2. 2 Logo Flutter.....	7
Gambar 2. 3 Karakteristik Software Product Quality Model.....	10
Gambar 3. 1 Flowchart Aplikasi Asmen .....	17
Gambar 3. 2 Usecase Diagram Aplikasi .....	18
Gambar 3. 3 Diagram Blok Aplikasi.....	20
Gambar 3. 4 Mockup Splashscreen.....	22
Gambar 3. 5 Mockup Login.....	22
Gambar 3. 6 Mockup Greetings .....	23
Gambar 3. 7 Mockup Menu Utama .....	23
Gambar 3. 8 Mockup Menu Aset.....	24
Gambar 3. 9 Mockup Halaman Detail .....	24
Gambar 3. 10 Mockup Halaman Reminder .....	25
Gambar 3. 11 Mockup Halaman Report .....	25
Gambar 3. 12 Mockup Drawer .....	26
Gambar 3. 13 Mockup Halaman Profile .....	26
Gambar 3. 14 Mockup Menu Setting.....	27
Gambar 3. 15 Folder Instalasi Node Js .....	30
Gambar 3. 16 Node Js dan Npm .....	31
Gambar 3. 17 File package.json.....	31
Gambar 3. 18 Npm Init .....	32
Gambar 3. 19 Folder node_modules dan package-lock.....	33
Gambar 3. 20 Mengaktifkan Apache dan Mysql .....	34
Gambar 3. 21 Tampilan PhpMyAdmin.....	35
Gambar 3. 22 Penamaan Database.....	35
Gambar 3. 23 Database .....	36
Gambar 3. 24 Membuat Table dan Kolom Database .....	36
Gambar 3. 25 Struktur Table User .....	37
Gambar 3. 26 Struktur Table Aset.....	37
Gambar 3. 27 Struktur Table Aset Expired .....	38
Gambar 3. 28 Struktur Table Aset Id .....	38
Gambar 3. 29 Membuat Koneksi Database .....	39
Gambar 3. 30 Kondisi Terhubung ke Database.....	40
Gambar 3. 31 Deklarasi with const.....	40
Gambar 3. 32 Gambar middleware .....	41
Gambar 3. 33 Kode Program Route Login .....	41
Gambar 3. 34 Kode Program App.post/User .....	42
Gambar 3. 35 Kode Program app.post/asset .....	42
Gambar 3. 36 Kode Program app.post/asset_expires.....	43

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3. 37 Kode Program app.post/image .....	43
Gambar 3. 38 Kode Program Splashscreen .....	44
Gambar 3. 39 Realisasi Splashscreen .....	45
Gambar 3. 40 Realisasi Halaman Login .....	45
Gambar 3. 41 Kode Program Login .....	46
Gambar 3. 42 Kode Program LoginController .....	46
Gambar 3. 43 Kode Program Halaman Greetings .....	47
Gambar 3. 44 Realisasi Halaman Greetings .....	47
Gambar 3. 45 Kode Program Menu Utama .....	48
Gambar 3. 46 Kode Program Penggunaan Widget .....	48
Gambar 3. 47 Realisasi Halaman Menu Utama .....	49
Gambar 3. 48 Kode Program Widget Menu Kategori .....	49
Gambar 3. 49 Kode Program Navigasi Halaman Form Aset .....	50
Gambar 3. 50 Realisasi Halaman Menu Aset .....	50
Gambar 3. 51 Realisasi Halaman Form Aset .....	51
Gambar 3. 52 Kode Program Halaman Form Aset .....	51
Gambar 3. 53 Kode Program Aset Controller .....	52
Gambar 3. 54 Realisasi AlertDialog Upload Pengambilan Gambar .....	53
Gambar 3. 55 Realisasi List Aset .....	54
Gambar 3. 56 Kode Program List Aset .....	55
Gambar 3. 57 Kode Program Fungsi HandleSearch() .....	55
Gambar 3. 58 Kode Program Route Asset Detail .....	56
Gambar 3. 59 Kode Program ListView untuk Halaman Detail .....	56
Gambar 3. 60 Kode Program Carousel .....	57
Gambar 3. 61 Kode Program Penggunaan Key .....	58
Gambar 3. 62 Realisasi Halaman Detail Aset .....	58
Gambar 3. 63 Realisasi Halaman Menu Reminder .....	59
Gambar 3. 64 Kode Program Menu Reminder .....	60
Gambar 3. 65 Kode Program Reminder asset Tools .....	60
Gambar 3. 66 Realisasi Halaman Menu Report .....	61
Gambar 3. 67 Kode Program widget Menu Report .....	62
Gambar 3. 68 Kode Program file print_laporan.dart .....	63
Gambar 3. 69 Kode Program datepicker .....	63
Gambar 3. 70 Halaman Pemilihan Tanggal Laporan .....	64
Gambar 3. 71 Laporan dalam bentuk PDF .....	65
Gambar 3. 72 Kode Program Create PDF .....	65
Gambar 3. 73 Kode Program Data PDF .....	66
Gambar 3. 74 Realisasi Menu Drawer .....	67
Gambar 3. 75 Kode Program Drawer Menu .....	67
Gambar 3. 76 Realisasi Menu Profile .....	68



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3. 77 Kode Program Menu Profile .....	69
Gambar 3. 78 Kode Program Contoller User.....	69
Gambar 3. 79 Realisasi Halaman Setting.....	70
Gambar 3. 80 Kode Program Menu Setting.....	70
Gambar 3. 81 Kode Program AddUser .....	71
Gambar 3. 82 Membuat Database di GCP.....	72
Gambar 3. 83 Database di GCP .....	72
Gambar 3. 84 Bucket Storage GCP .....	73
Gambar 3. 85 Install Google SDK .....	73
Gambar 3. 86 Perintah Gcloud deploy.....	74
Gambar 3. 87 Proses Deploying berhasil.....	74
Gambar 4. 1 Apk Aplikasi.....	82
Gambar 4. 2 Install Aplikasi .....	82
Gambar 4. 3 Proses Menginstall Aplikasi .....	83
Gambar 4. 4 Aplikasi Terinstall .....	83
Gambar 4. 5 Hasil Pengujian Test Case 01 .....	84
Gambar 4. 6 Hasil Pengujian Test case 02.....	85
Gambar 4. 7 Hasil Pengujian Test Case 03 .....	86
Gambar 4. 8 Hasil Pengujian Test Case 04 .....	87
Gambar 4. 9 Hasil Pengujian Test Case 05 .....	87
Gambar 4. 10 Hasil Pengujian Test case 06 .....	88
Gambar 4. 11 Hasil Pengujian Test case 07.....	89
Gambar 4. 12 Klik Menu Aset .....	90
Gambar 4. 13 Hasil Pengujian Test case 08.....	91
Gambar 4. 14 Hasil Pengujian Test case 09.....	92
Gambar 4. 15 Hasil Pengujian Test case 10.....	92
Gambar 4. 16 Hasil Pengujian Test case 11 .....	94
Gambar 4. 17 Hasil Pengujian Test case 12.....	94
Gambar 4. 18 Hasil Pengujian Test case 13.....	95
Gambar 4. 19 Hasil Pengujian Test case 14.....	97
Gambar 4. 20 Hasil Pengujian Test case 15.....	97
Gambar 4. 21 Hasil Pengujian Test case 16.....	98
Gambar 4. 22 Hasil Pengujian Test case 17.....	99
Gambar 4. 23 Hasil Pengujian Test case 18.....	100
Gambar 4. 24 Hasil Pengujian Test case 19.....	101
Gambar 4. 25 Hasil Pengujian Test case 20.....	102
Gambar 4. 26 Hasil Pengujian Test case 21 .....	102
Gambar 4. 27 Hasil Pengujian Test case 22.....	104
Gambar 4. 28 Hasil Pengujian Test case 23.....	104
Gambar 4. 29 Hasil Pengujian Test case 24.....	105



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 30 Hasil Pengujian Test case 25.....	106
Gambar 4. 31 Hasil Pengujian Test case 26.....	106
Gambar 4. 32 Hasil Pengujian Test case 27.....	108
Gambar 4. 33 Hasil Pengujian Test case 28.....	108
Gambar 4. 34 Hasil Pengujian Test case 29.....	109
Gambar 4. 35 Hasil Pengujian Test case 30.....	110
Gambar 4. 36 Hasil Pengujian Test case 31.....	110
Gambar 4. 37 Hasil Pengujian Test case 32.....	111
Gambar 4. 38 Hasil Pengujian Test case 33.....	113
Gambar 4. 39 Hasil Pengujian test case 34.....	113
Gambar 4. 40 Hasil Pengujian Test case 35.....	114
Gambar 4. 41 Hasil Pengujian Test case 36.....	115
Gambar 4. 42 Hasil Pengujian Test case 37.....	115
Gambar 4. 43 Hasil Pengujian Test case 38.....	116
Gambar 4. 44 Hasil Pengujian Test case 39.....	116
Gambar 4. 45 Hasil Pengujian Test case 40.....	117
Gambar 4. 46 Hasil Uji dengan Aplikasi Google Drive.....	126
Gambar 4. 47 Hasil Uji Coba dengan Aplikasi Lose It!.....	127
Gambar 4. 48 Hasil Uji Coba dengan Aplikasi Pinterest.....	128
Gambar 4. 49 Hasil Uji Coba dengan Aplikasi Spotify.....	128
Gambar 4. 50 Hasil Uji Coba dengan Aplikasi Telegram.....	129
Gambar 4. 51 Hasil Uji Coba dengan Aplikasi Whatsapp.....	130
Gambar 4. 52 Hasil Uji Coba dengan Aplikasi Youtube.....	130
Gambar 4. 53 Hasil Pengujian Performance Efficiency pada Samsung Galaxy A70.....	133
Gambar 4. 54 Penggunaan Memory.....	134
Gambar 4. 55 Hasil Pengujian pada Perangkat Samsung Galaxy S7 Edge.....	136
Gambar 4. 56 Hasil Pengujian pada Perangkat Nexus 5X.....	137
Gambar 4. 57 Hasil Pengujian pada Perangkat Samsung J7+.....	138
Gambar 4. 58 Hasil Pengujian pada Perangkat Infinix X653C.....	139
Gambar 4. 59 Hasil Pengujian pada Perangkat Oppo F7.....	140
Gambar 4. 60 Hasil Pengujian pada Perangkat Samsung A70.....	141
Gambar 4. 61 Hasil Pengujian pada Perangkat Oppo Reno 6.....	142



## DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Tabel Persentase Kelayakan .....	11
Table 3. 1 Table Spesifikasi Perangkat Keras .....	21
Table 3. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak .....	21
Table 3. 3 Rancangan Table Aset .....	28
Table 3. 4 Rancangan Table Aset Expired.....	28
Table 3. 5 Rancangan Table id Aset.....	29
Table 3. 6 Rancangan Table User.....	30
Table 4. 1 Tabel Test Case Functional Suitability .....	76
Table 4. 2 Hasil Uji Functional Suitability.....	118
Table 4. 3 Hasil Uji Ketercapaian Functional Suitability.....	125
Table 4. 4 Hasil Uji Aspek Compatibility .....	131
Table 4. 5 Tabel Hasil Pengujian CPU Usage pada Perangkat Samsung Galaxy A70.....	133
Table 4. 6 Perangkat Pengujian Aspek Portability .....	135
Table 4. 7 Hasil Instalasi Aplikasi Asmen di beberapa Perangkat .....	136

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR RUMUS

Rumus (2.1).....	10
------------------	----







**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR LAMPIRAN**

Gambar L-1 1 Flowchart Pembuatan Aplikasi .....	148
Gambar L-1 2 Expert Judges Functional Suitability .....	149





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manajemen aset merupakan salah satu rangkaian yang dibutuhkan oleh perusahaan dalam pengelolaan asetnya. Pada perusahaan maju dan sedang berkembang biasanya sudah menerapkan prinsip *asset management* dalam implementasi manajemennya. Adanya *asset management* juga dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk mengelola aset yang dimiliki oleh perusahaan. Pengelolaan aset sangatlah dibutuhkan sebuah sistem informasi yang baik dan terstruktur, sehingga dapat menghasilkan informasi yang efektif dan efisien yang berguna untuk pihak – pihak tertentu yang membutuhkannya (Ahmad, 2020).

Managemen aset tersebut tentunya dapat diterapkan dengan menggunakan suatu sistem teknologi. Salah satu teknologi yang paling sering digunakan adalah aplikasi *mobile*. Memiliki sifat yang mudah dan dapat digunakan dimana – mana merupakan salah satu keunggulan dari aplikasi *mobile*. Pada aplikasi *mobile* sistem operasi yang paling sering digunakan adalah Android. Teknologi dari aplikasi *mobile* tentunya sangat membantu pekerjaan sehari – hari sehingga banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi tersebut.

Salah satu contohnya adalah perusahaan Kisel yang ingin menerapkan prinsip *managemen* aset tersebut menggunakan aplikasi *mobile*. Penerapan prinsip tersebut contohnya seperti pencatatan mengenai pengelolaan aset yang dimiliki oleh perusahaan, pengingat atau *reminder* untuk masa aset yang sudah mau habis, dan juga pelaporan mengenai aset yang dimiliki perusahaan dapat terbuat secara otomatis. Pencatatan aset maupun pendataan aset yang dimiliki perusahaan tersebut akan diminimalisir kesalahan dan lebih mudah jika menggunakan salah satu sistem contohnya yaitu aplikasi *mobile*.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan menyusun tugas akhir dengan judul “Pengembangan Aplikasi Android untuk *Asset Management* di Kisel” yang dimana aplikasi tersebut dirancang untuk mempermudah kegiatan *managemen* aset oleh admin

perusahaan di Kisel dalam pengelolaan aset yang disertai dengan adanya laporan mengenai aset yang dimiliki perusahaan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas pada tugas akhir ini adalah

- a. Bagaimana cara merancang dan membuat aplikasi *Asset Management* berbasis android ?
- b. Bagaimana kinerja aplikasi *Asset Management* berbasis android ?
- c. Bagaimana kualitas aplikasi *Asset Manajement* berdasarkan standarisasi ISO 25010 ?

### 1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

- a. Merancang dan merealisasikan aplikasi *Asset Management* berbasis android
- b. Menganalisa kinerja aplikasi sesuai dengan alur yang telah dibuat
- c. Menganalisa kualitas aplikasi *Asset Management* berdasarkan standarisasi ISO 25010

### 1.4 Luaran

Luaran yang ingin dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

- a. Dengan adanya aplikasi *Asset Management* berbasis android ini diharapkan dapat membantu untuk mengelola dan pencatatan laporan aset yang dimiliki oleh perusahaan.
- b. Menghasilkan laporan skripsi dan artikel ilmiah yang didapatkan dari aplikasi *Asset Management*.

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V

### KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Asset Management* berbasis android telah berhasil direalisasikan
2. Hasil pengujian aplikasi *Asset Management* berdasarkan standard ISO 25010 pada aspek *functional suitability* yang dilakukan dengan metode *alpha test* dan *expert judges*, aplikasi *Asset Management* termasuk ke dalam kategori sangat layak. Hal ini dikarenakan keseluruhan fungsi pada aplikasi dapat berjalan dengan baik dan persentase kelayakan sebesar 100%.
3. Hasil pengujian aplikasi Asmen berdasarkan standar ISO 25010 pada aspek *compatibility* mendapatkan hasil 100% dan termasuk ke dalam kategori sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan aplikasi dapat dijalankan bersamaan dengan aplikasi lain tanpa adanya crash atau *force close*.
4. Hasil pengujian pada aplikasi *Asset Management* pada aspek *performance efficiency* berdasarkan penggunaan CPU yaitu sebesar 11,935% dan penggunaan *memory* sebesar 13 MB dalam pemakaian tiga jam terakhir.
5. Hasil pengujian aplikasi Asmen berdasarkan ISO 25010 pada aspek *portability* mendapatkan kategori dalam sangat layak dengan persentase 100%. Hal ini dibuktikan dengan aplikasi dapat ter-*install* dengan baik dan berjalan dengan lancar pada berbagai versi perangkat Android yang digunakan.

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR PUSTAKA**

- Kumala, Anjas, dan Slamet Winardi, Oktober 2020. “Aplikasi Pencatatan Perbaikan Kendaraan Bermotor Berbasis Android”, Jurnal Intra Tech, Vol 4, No.2, E-ISSN : 2549 – 022.
- Dewi, Ni Kadek Ceryna, Anandita Ida Bagus, Oktober 2018 “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android”, SINTECH Journal, Vol. 1 No 2 – Oktober 2018, e-ISSN 2598-9642
- Ikhsan, Ali Nur, Kuncoro, Adam Prayogo, Akbar, Alfiansyah Arifudin. “Perancangan Aplikasi Pencatatan Transaksi Keuangan dan Inventory Berbasis Android Distributor Produk MSL Purbalingga”, Jurnal Teknologi Informasi, E-ISSN 2615-2738
- Ardian, Aap, Fernando, Yusra, Desember 2020. “Sistem Informasi Manajemen Lelang Kendaraan Berbasis Mobile (Studi Kasus Mandiri Tunas Service)”, JTISI, Vol 1, No.2, Desember 2020, 10-16
- Surahman, Surawijaya, dan Eko Budi Setiawan. Juni 2017. “Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android untuk Perusahaan Rental Kendaraan, ULTIMA Ifosys, Vol.VIII, No. 1, ISSN 2085 – 4579
- Chandra, Gerry, Surya, dan Suhatatai Tjandra, Oktober 2020. “Pemanfaatan Flutter dan Electron Framewrok pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang”, Journal of Information Sstem, Graphics, Hospitality, and Technology.
- Arif, Muh Alif Al Gibran, Kusumo, Dana Sulisty, dan Puspitasari, Shinta Yulia. Oktober 2021. “Optimasi Penembangan Aplikasi Cross-platform Berbaasis Flutter Menggunakan Pendekatan Arsitektur Model MVI (Model-View-Intent)”. Vol.8, No.5 Oktober 2021.
- Syaputra,Rizki, dan Ganda, Yusmi Putra Wira. “Happy Flutter: Membuat Aplikasi Android dan iOS dengn Mudah Menggunakan Flutter”, buku 2019
- Prasetyo, Ekka, S.Kom., M.Kom. Januari – Juni 2021. “Aplikasi Manajemen Administrasi Tata Usaha Pada SMA Negeri 1 Sekayu”. Jurnal Teknologi

Indrofrmasi dan Komputer Politeknik Sekayu, Volume 11, No.1, Januari- Juni 2021, E-ISSN 2654-5071.

Ahmad, Adi, Iskandar, dan Riyan Maulana. Agustus 2020. “Perancangan Sistem Informasi Managemen Aset Pada PT. ACEHLINK Media Berbasis Android”, Journal Informatic, Education and Management, Vol.2 No.2, Agustus 2020, e-ISSN 2716-0696.

Ghaffur, Taufiq Abdul, dan Nurkhamid. 2017. “Analisis Kualitas Sistem Informasi Kegiatan Sekolah Berbasis Mobile Web di SMK Negeri 2 Yogyakarta”. Elinvo, Vol 2 No.1 (2017)

Mulyawan, Made Dwi, 2021.”Kualitas Sistem Informasi Berdasarkan ISO/IEC 25019: Literatur Review”. Majalah Imliah Teknologi Elektro .

Wahyuni, Sri, dan Khoirudin, Rifki.”Pengantar Manajemen Aset”, buku 2020



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## DAFTAR HIDUP PENULIS



Rania Dwitry Anggraini lahir di Jakarta, 03 Mei 2000. Penulis bertempat tinggal di Kota Tangerang Selatan. Kelulusan dari SDN Pamulang Permai pada tahun 2012, SMPN 3 Kota Tangerang Selatan pada tahun 2015, dan SMAN 1 Kota Tangerang Selatan pada tahun 2018. Penulis saat ini sedang melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Elektro, Program Studi Broadband Multimedia.

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

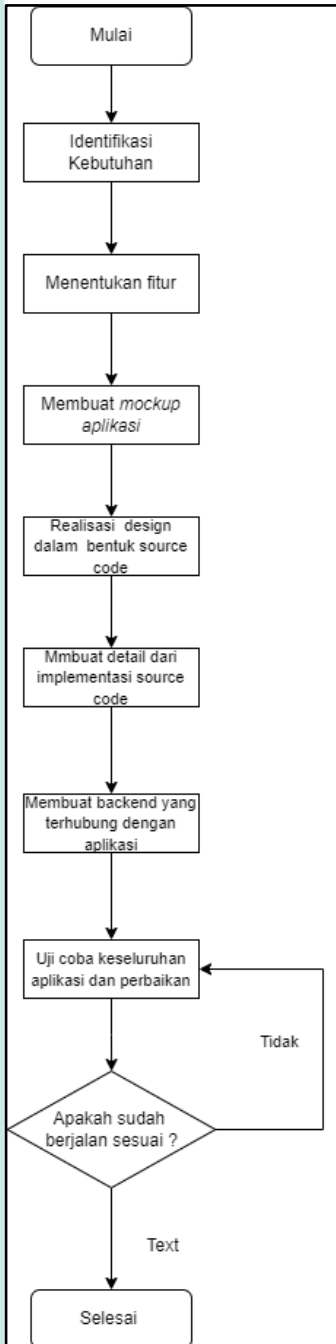
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## LAMPIRAN

Gambar L-1 1 Flowchart Pembuatan Aplikasi



### Hak Cipta :


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar L-1 2 *Expert Judges Functional Suitability*



**kiselgroup**  
cooperate towards growth

**INSTRUMEN UJI ASPEK FUNCTIONAL SUITABILITY APLIKASI ASSET MANAGEMENT**

**A. Identitas Penguji**

Nama : Rizky Fitrianing Tyas

Profesi : Manager of IT Corporate Solution

Organisasi / perusahaan : Koperasi Telekomunikasi Selular


**B. Petunjuk Pengisian**  
Berilah tanda centang (✓) pada kolom pilihan “Ya” atau “Tidak” pada kolom ketercapaian yang ada pada tabel – tabel aspek uji *Functional Suitability*.

**C. Daftar Tabel Aspek Uji Functional Suitability Aplikasi Asset Management**

Aktivitas/Menu	Test Case	Hasil yang diharapkan	Ketercapaian	
			Ya	Tidak
Instalasi Aplikasi	01	Aplikasi Asset Management dapat ter- <i>install</i> pada <i>handphone</i> dengan baik.	✓	
<i>Splash Screen</i>	02	Setelah ter- <i>install</i> , aplikasi Asset Management dapat menampilkan <i>splash screen</i>	✓	
Halaman <i>Login</i>	03	Aplikasi Asset Management memiliki <i>textformfield</i> untuk input <i>username</i> maupun <i>password</i> dan <i>button</i> untuk <i>login</i>	✓	

+6221 7918 8202  
www.kiselgroup.com

**HEAD OFFICE**  
Graha Succofindo Lt. 1  
Jl. Raya Pasar Minggu Kav. 34  
Jakarta Selatan 12700



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**INSTRUMEN UJI ASPEK FUNCTIONAL SUITABILITY APLIKASI ASSET MANAGEMENT**

**A. Identitas Penguji**

Nama : Arimaya Setyorini  
 Profesi : Supervisor of IT Corporate Solution  
 Organisasi / perusahaan : Koperasi Telekomunikasi Selular

**B. Petunjuk Pengisian**

Beriilah tanda centang (✓) pada kolom pilihan “Ya” atau “Tidak” pada kolom ketercapaian yang ada pada tabel – tabel aspek uji *Functional Suitability*.

**C. Daftar Tabel Aspek Uji Functional Suitability Aplikasi Asset Management**

Aktivitas/Menu	Test Case	Hasil yang diharapkan	Ketercapaian	
			Ya	Tidak
Instalasi Aplikasi	01	Aplikasi Asset Management dapat ter- <i>install</i> pada <i>handphone</i> dengan baik.	✓	
<i>Splash Screen</i>	02	Setelah ter- <i>install</i> , aplikasi Asset Management dapat menampilkan <i>splash screen</i>	✓	
Halaman <i>Login</i>	03	Aplikasi Asset Management memiliki <i>textfield</i> untuk input <i>username</i> maupun <i>password</i> dan <i>button</i> untuk <i>login</i>	✓	





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



INSTRUMEN UJI ASPEK FUNCTIONAL SUITABILITY APLIKASI ASSET MANAGEMENT

A. Identitas Penguji

Nama : Hari Praselia  
Profesi : IT Engineer Corporate Solution  
Organisasi / perusahaan : Koperasi Telekomunikasi Selular

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pilihan “Ya” atau “Tidak” pada kolom ketercapaian yang ada pada tabel – tabel aspek uji *Functional Suitability*.

C. Daftar Tabel Aspek Uji Functional Suitability Aplikasi Asset Management

Aktivitas/Menu	Test Case	Hasil yang diharapkan	Ketercapaian	
			Ya	Tidak
Instalasi Aplikasi	01	Aplikasi Asset Management dapat ter- <i>install</i> pada <i>handphone</i> dengan baik.	✓	
<i>Splash Screen</i>	02	Setelah ter- <i>install</i> , aplikasi Asset Management dapat menampilkan <i>splash screen</i>	✓	
Halaman <i>Login</i>	03	Aplikasi Asset Management memiliki <i>textformfield</i> untuk input <i>username</i> maupun <i>password</i> dan <i>button</i> untuk <i>login</i>	✓	

+6221 7918 8202  
www.kisselgroup.com

HEAD OFFICE  
Graha Sucofindo Lt. 1  
Jl. Raya Pasar Minggu Kav. 34  
Jakarta Selatan 12780

