

ABSTRAK

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama kuliah kerja lapangan (KKP), proses pengolahan data aset pada Pusat Oleh-Oleh Manja sama sekali belum pernah dijalankan secara maksimal karena pemilik toko tidak melakukan kontrol langsung mengenai aset yang ada di toko. Maka dari itu dengan adanya aplikasi sistem informasi manajemen aset yang baik dapat membantu toko dalam memantau data aset mulai dari proses peminjaman barang, pendataan barang yang rusak dan perbaikan barang. Tujuan dari dilakukannya penelitian di Pusat Oleh-Oleh Manja yaitu merancang sistem informasi manajemen aset berbasis desktop agar mempermudah dalam penginformasian mengenai aset di toko. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka. Aplikasi dirancang dengan pendekatan terstruktur dengan metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Bahasa pemrograman menggunakan *Java Netbeans* dengan *database MySql*. Alat pengembangan sistem menggunakan *flowchart*, diagram konteks, dfd, dan erd. Dari masalah yang telah diuraikan penulis tertarik membuat aplikasi berjudul "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset Berbasis Desktop Pada Pusat Oleh-Oleh Manja".

Kata Kunci: Manajemen Aset; *Java Netbeans*; *MySQL*.