

## INTISARI

Dalam mengelola administrasi desa khususnya di bidang pengelolaan data aset, Kantor Desa Kalilunjar masih melakukan proses pengelolaan data secara manual dengan menuliskan data aset pada buku besar. Hal ini menjadi sebuah permasalahan pada Kantor Desa Kalilunjar khususnya oleh kepala urusan tata usaha. Masalah yang terjadi diantaranya, ketika hendak mencari data maka harus mencari dengan membuka lembar per lembar buku, kemudian buku ini juga hanya disimpan di lemari dan rak buku yang mana dapat menyebabkan kerusakan baik itu kertas menjadi usang, robek ataupun dimakan binatang rayap. Data aset ini merupakan bukti kekayaan yang dimiliki oleh desa yang harus dilaporkan kepada dinas terkait. Maka dari itu peneliti membuat Aplikasi Pengelolaan Data Aset berbasis *desktop* untuk memecahkan masalah yang terjadi dan membantu kinerja pegawai pada Kantor Desa Kalilunjar. Aplikasi tersebut dikembangkan menggunakan metode *Extreme Programming* yang memiliki empat tahapan yaitu *planning*, *design*, *coding*, dan *testing*. Aplikasi yang sudah dikembangkan kemudian diuji menggunakan metode pengujian *Black Box* yang bertujuan untuk memastikan fungsi dan fitur yang terdapat pada aplikasi dapat berjalan sesuai harapan. Berdasarkan hasil dari pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi dapat berjalan sesuai dengan harapan. Fitur-fitur yang terdapat pada Aplikasi Pengelolaan Data Aset diantaranya tambah data, hapus data, ubah data, lihat laporan dan cetak.

Kata kunci: Aset, Aplikasi, *Extreme Programming*, Pengelolaan.

## **ABSTRACT**

*In managing village administration, especially in the field of asset data management, the Kalilunjar Village Office still carries out the data management process manually by writing asset data in a ledger. This has become a problem at the Kalilunjar Village Office, especially by the head of administrative affairs. Problems that occur include, when you want to search for data, you have to look for it by opening one sheet of book, then this book is also only stored in cupboards and bookshelves which can cause damage whether the paper becomes worn, torn or eaten by termites. This asset data is evidence of wealth owned by the village which must be reported to the relevant agency. Therefore the researchers created a desktop-based Asset Data Management Application to solve problems that occurred and help the performance of employees at the Kalilunjar Village Office. The application was developed using the Extreme Programming method which has four stages, namely planning, design, coding, and testing. Applications that have been developed are then tested using the Black Box testing method which aims to ensure the functions and features contained in the application can run as expected. Based on the results of these tests, it can be concluded that the features contained in the application can run as expected. The features contained in the Asset Data Management Application include adding data, deleting data, changing data, viewing reports and printing.*

*Keyword: Assets, Applications, Extreme Programming, Management*