

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Sherpa Indo Project resmi berdiri pada tanggal 1 Desember 2016 merupakan sebuah nama dari brand yang bergerak dalam bidang jasa berbasis online multipelayanan memberikan dukungan maupun informasi mengenai strategi pemasaran guna meminimalisir factor resiko dari permulaan sebuah bisnis maupun dalam bisnis yang tengah berjalan.

Sherpa Indo Project merupakan perusahaan local yang memiliki desain logo sederhana, unik, dan mudah diingat, Sherpa terinspirasi dari nama satu suku di Nepal dan Tibet, yang sinonim menjadi pembantu pendakian gunung Everest, Indo diambil dari awalan yang menerangkan Indonesia sebagai identitas dan rasa cinta terhadap tanah air Indonesia, Project merupakan usaha atau kegiatan sementara untuk membuat produk, jasa atau hasil yang unik



Gambar 3. 1 Logo Sherpa Indo Project

Dari konsep desain abstraksi logo Sherpa Indo Project berawal dari logo keseimbangan seperti “yin” dan “yang” dengan dua lingkaran pada ujung sisi atas dan sisi bawah, dari sisi *simplification* terdapat dua bentuk setengah lingkaran pada bagian atas dan bagian bawah yang berlawanan arah yang saling mengikat atau mengisi dalam satu kesatuan yang membentuk huruf “S”. Secara *line* dan *shape* dari dua unsur garis dan bentuk mempertegas munculnya identik yang berbentuk yaitu huruf “S”, pada *type combination* tulisan Sherpa dan tulisan Indo Project menguatkan logo dari sebuah brand yang berasal dari Indonesia dengan mengerjakan sesuatu yang unik.

Brand color warna oranye cerah pada logo dan tulisan Sherpa merupakan warna cerah yang menunjukkan semangat dan arah yang jelas, warna abu menjelaskan tentang ketegaran, kekuatan dan kokoh. Filosofi logo dari Sherpa Indo Project adalah sebuah lambang yang penuh semangat, keceriaan dalam kesederhanaan untuk selalu membantu dan mendukung sebuah usaha dengan arah dan tujuan yang jelas. Motto dari Sherpa Indo Project *Connecting to Success* merupakan arti dan sebuah hubungan kebersamaan dan ikatan menuju sukses. Makna yang terkandung adalah sebuah kesuksesan dan keberhasilan dari suatu cita-cita sangat dipengaruhi oleh hubungan baik dengan segala pihak bersifat *universal*.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi Perusahaan

Menjadi partner dan mitra yang dapat membantu pengembangan bisnis dan memberikan nilai tambah bagi klien.

Misi Perusahaan

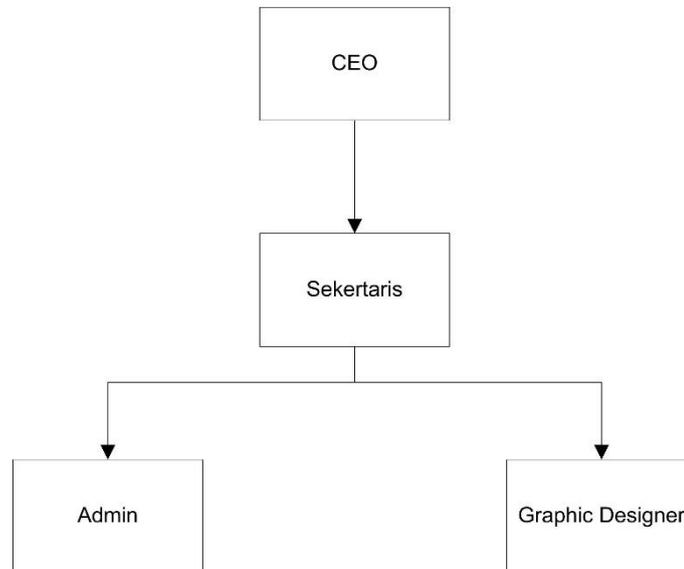
- Dapat secara konsisten menjaga kepercayaan dan bersinergi dengan klien, serta memberikan penawaran yang sesuai kebutuhan dalam hasil yang lebih baik.
- Membantu klien mengembangkan ide kreatif, gagasan inovatif dan pemikiran inspiratif serta mampu memahami kebutuhan klien dalam bekerjasama.

3.1.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah sebuah susunan berbagai komponen atau unit-unit kerja dalam sebuah organisasi yang ada. Dengan adanya struktur organisasi maka kita bisa melihat pembagian kerja dan bagaimana fungsi atau kegiatan yang berbeda bisa dikoordinasikan dengan baik.

Selain itu, dengan adanya struktur organisasi kita bisa mengetahui beberapa spesialisasi dari sebuah pekerjaan, saluran perintah, maupun penyampaian laporan.

Dalam struktur organisasi terdapat hubungan antara komponen dan posisi yang ada di dalamnya, dan semua komponen tersebut mengalami saling ketergantungan. Untuk lebih jelasnya struktur organisasi dan tata cara kerjanya Sherpa Indo Project dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Sherpa Indo Project

3.1.4. Deskripsi Tugas

Adanya deskripsi tugas dalam sebuah perusahaan sangatlah diperlukan, dikarenakan tugas dan wewenang dari setiap orang yang ada di perusahaan berbeda disetiap posisinya, sehingga jalannya bisnis dalam perusahaan dapat dilihat dengan jelas dan membantu alur jalannya perusahaan. Di bawah ini penulis menguraikan deskripsi tugas yang dijalankan disetiap posisi pekerjaan pada Sherpa Indo Project sesuai dengan perusahaan yang diteliti oleh penulis, adalah sebagai berikut :

1. Direktur Utama
 - a. Memimpin perusahaan dan menetapkan kebijakan-kebijakan yang akan dijalankan perusahaan.
 - b. Menemui klien untuk menentukan pelayanan yang diinginkan klien
 - c. Menyetujui design promosi yang akan diterbitkan.
 - d. Bertanggung jawab pada klien untuk setiap pelayanan yang digunakan klien.

- e. Membuat anggaran-anggaran yang akan dikeluarkan oleh perusahaan untuk setiap agenda perusahaan yang akan dijalankan.
- f. Menyetujui laporan pendaftaran klien baru
- g. Menyetujui laporan pemilihan pelayanan promosi

2. Sekertaris

- a. Menemani direktur utama ketika menemui klien untuk penentuan setiap pelayanan yang diinginkan klien.
- b. Memberi quisioner pada klien baru yang akan menjadi sahabat Sherpa Indo Project.
- c. Menerima quisioner yang telah diisi oleh calon klien baru dan melaporkan pada Direktur Utama.
- d. Memberi quisioner untuk pemilihan pelayanan promosi dan rincian biaya yang harus dibayarkan klien.
- e. Menerima quisioner pemilihan pelayanan promosi dan biaya yang dibayarkan klien dan melaporkannya pada Direktur Utama.

3. *Graphic Designer*

- a. Merancang desain promosi, baik gambar, animasi, dan lain-lain sesuai kebutuhan promosi.
- b. Membuat desain promosi untuk pelayanan promosi yang telah dipilih klien.
- c. Bertanggung jawab pada desain promosi klien baik gambar, animasi dan lain-lain sesuai kebutuhan klien.

4. Admin

- a. Menerima desain promosi yang akan diterbitkan.

- b. Menerima data promosi klien.
- c. Melakukan promosi melalui pelayanan yang di tentukan klien.
- d. Perawatan pada pelayanan promosi yang dimiliki oleh klien.
- e. Bertanggung jawab pada pelayanan promosi yang digunakan untuk kepentingan promosi klien.

3.1.5. Aspek Kegiatan Perusahaan

Adapun aktivitas Sherpa Indo Project meliputi antara lain :

A. Social Pelayanan Optimization

Aktivitas Sherpa Indo Project tersebut adalah menggunakan sosial pelayanan sebagai alat bantu untuk mengenalkan, mempromosikan produk ataupun jasa dari klien yang menjadi sahabat Sherpa. Kegiatan tersebut mengangkat informasi berunsur edukasi dalam aktivitas selama bekerjasama dengan masing masing sahabat Sherpa, materi dituangkan dalam bentuk artikel maupun video, materi diinformasikan secara luas melalui platform maupun akun pelayanan sosial Sherpa Indo Project, berikut adalah fasilitas yang didapatkan klien jika menggunakan pelayanan Sosial Pelayanan Optimization pada Sherpa Indo Project:

- Upload foto resolusi HD.
- Info promo.
- *Quotes*.
- Ucapan hari besar.
- Jumlah *post* maksimal 3 per – hari (materi produk/info promo/*quotes*/ucapan hari besar)
- Jumlah tambah teman/pengikut minimal 1 per – hari.

- Jumlah *like* minimal 1 untuk 1 *post*
- Google maps dan listing bisnis
- Hasil pencarian google secara organik

+*Optional*

- Web Content
- Youtube channels
- Google AdWords
- Facebook Ads
- Promo berbayar dalam akun blogger
- Foto produk
- Artikel
- Marketplace Fasilitator

B. *Custom Graphic Design*

Aktivitas tersebut adalah mendesain template promosi, animasi, logo, *flyer*, dan konten sosial pelayanan lainnya, yang nantinya akan digunakan untuk keperluan klien ataupun untuk keperluan Sherpa dalam membantu klien dalam mempromosikan klien.

C. *Custom Workshop Partner*

Bekerja sama merancang konsep ide kreatif, gagasan, promo hingga networking dalam sebuah workshop. Workshop tersebut juga akan menjadi wadah promosi, atau pengenalan produk atau jasa yang dimiliki klien, Sherpa akan

membantu mengkoordinir, ide, konsep, admin registrasi, networking, dan pembicara yang dibutuhkan dalam workshop tersebut dengan persetujuan klien.

3.2. Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah sebuah langkah yang dilakukan dalam sebuah penelitian untuk mengumpulkan data, informasi dan juga investigasi pada data dan informasi yang diperlukan dalam memenuhi kebutuhan dalam penelitian tersebut.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini adalah Metode Deskriptif yang bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat, mengenai fakta dan sifat pada kasus tertentu.

3.2.2. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan yang dilakukan dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini berkaitan dengan masalah yang dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Pada tahap ini merupakan sebuah proses yang dilakukan dengan cara mempelajari setiap komponen yang akan digunakan untuk membantu menyelesaikan masalah yang terjadi dari beberapa sumber, buku, jurnal, teks bacaan yang berhubungan dengan masalah yang terjadi.

2. Studi Lapangan

Pada tahap ini studi lapangan dilakukan dengan 2 proses pengumpulan data yaitu :

- a. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (Panduan wawancara).

b. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden, namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi. Teknik ini juga digunakan bila penelitian ditujukan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan berorientasi objek, metode pendekatan berorientasi objek adalah kombinasi antara struktur data dan perilaku sebuah entitas dan memiliki nilai tertentu yang membedakan entitas tersebut.

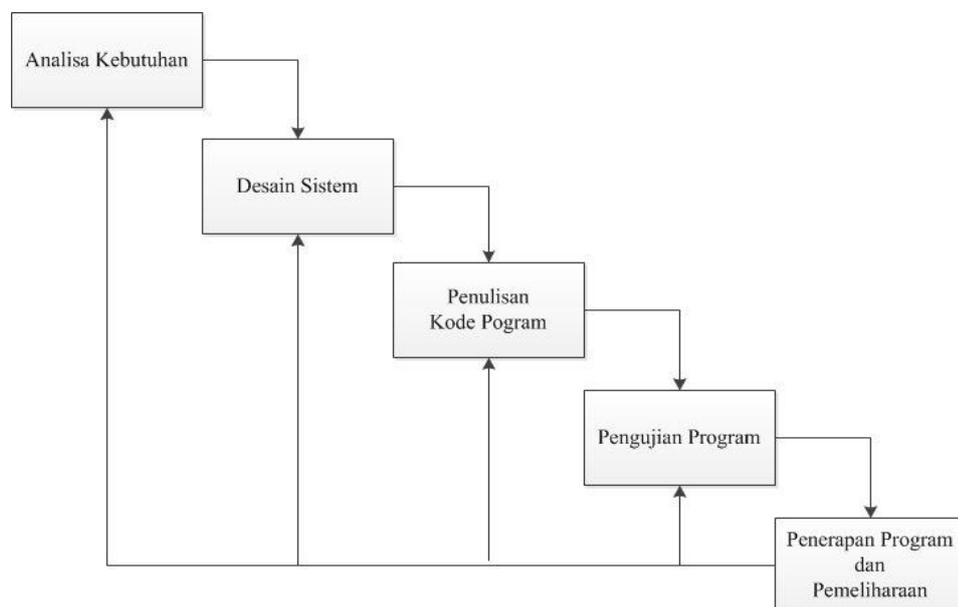
Sebuah pemodelan objek dapat menangkap struktur statis dari sebuah sistem dengan mendeskripsikan objek dalam sebuah sistem, hubungan antara objek, serta atribut dan operasi yang adalah sebuah karakteristik setiap kelas dan objek.

Sebuah model sistem yang berorientasi objek lebih mendekati keadaan nyata, dan dilengkapi dengan penyajian visual dari sistem yang bermanfaat untuk

berkomunikasi dengan pengguna dan pembuatan dokumentasi struktur dari sebuah sistem.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan untuk penyusunan tugas akhir skripsi ini adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan, permodelan, konstruksi, serta penyerahan sistem ke para pengguna, yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak yang dihasilkan. Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. 3 Tahapan Metode *Waterfall*

(Sumber : Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi 1 [15])

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

a. *Use case diagram*

Usecase diagram atau yang biasanya hanya dikenal sebagai *use case* adalah sebuah pemodelan dari sebuah sistem yang telah ada atau akan dibuat yang menggambarkan sebuah kelakuan (*Behavior*) dari sistem tersebut. *Use case* menggambarkan interaksi antara entitas dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Use case digunakan untuk mendeskripsikan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang dilakukan entitas tersebut. Diagram *Use case* memberi gambaran singkat hubungan antara *use case*, aktor, dan sistem. Melalui diagram usecase dapat diketahui fungsi – fungsi apa saja yang ada pada sistem (Rosa-Salahudin, 2011 : 130). Nama suatu *use case* harus didefinisikan semudah mungkin agar dapat dipahami.

Komponen – komponen yang ada pada *use case* adalah :

1. Aktor

Merupakan, orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat. Sehingga walaupun simbol aktor dalam diagram *use case* berbentuk orang, namun aktor belum tentu orang.

2. *Use case*

Merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling berinteraksi atau bertukar pesan antar unit maupun aktor.

3. Relasi

Merupakan hubungan yang terjadi pada sistem baik antara aktor maupun antara *use case* maupun antara *use case* dan aktor. Relasi yang digunakan dalam diagram usecase antara lain :

- *Assosiation*, merupakan relasi yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara *use case* dan aktor. Asosiasi juga menggambarkan berapa banyak objek lain yang yang bisa berinteraksi dengan suatu objek.
- *Generalization*, merupakan relasi yang menggambarkan inheritance baik aktor maupun *use case*.
- *Dependency*, merupakan relasi yang menggambarkan ketergantungan antara *use case* yang satu dengan *use case* yang lain. Ada dua macam *dependency* yaitu *include* dan *exclude*. *Include* menggambarkan bahwa jalannya suatu *use case* memicu jalannya *use case* yang lain. Sedangkan *extends* menggambarkan bahwa suatu *use case* dijalankan karena ada persyaratan tertentu dari *use case* lain.

b. *Activity diagram*

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. *Activity diagram* menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dilakukan oleh sistem.

Komponen yang digunakan pada *activity diagram* antara lain :

- *Activity* atau *state* : Menunjukkan aktivitas yang dilakukan.
- *Initial activity* atau *initial state* : Menunjukkan awal aktivitas dimulai.

- *Final activity* atau *final state* : Menunjukkan bagian akhir dari aktivitas.
- *Decision* : Digunakan untuk menggambarkan test kondisi untuk memastikan bahwa *control flow* atau *object flow* mengalir kebiih ke satu jalur. Jumlah jalur sesuai yang diinginkan.
- *Merge* : berfungsi menggabungkan *flow* yang dipecah oleh decision.
- *Synchronization* : Dibagi menjadi 2 yaitu *fork* dan *join*. *Fork* digunakan untuk memecah *behaviour* menjadi *activity* atau *action* yang paralel, sedangkan *join* untuk menggabungkan *activity* atau *action* yang paralel.
- *Swimlanes* : memecah activity diagram menjadi baris dan kolom untuk membagi tanggung jawab objek-objek yang melakukan aktivitas.
- *Transition* : menunjukkan aktivitas selanjutnya setelah aktivitas sebelumnya.

c. *Sequence diagram*

Sequence diagram adalah diagram yang menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar *sequence diagram* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diintansiasi menjadi objek itu. Banyaknya *sequence diagram* yang harus digambar sebanyak *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada *sequence diagram* sehingga semakin banyak *use case* yang ada maka *sequence diagram* yang dibuat semakin banyak.

d. *Class diagram*

Class diagram adalah diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas 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. Susunan struktur kelas yang baik pada diagram kelas sebaiknya memiliki jenis-jenis kelas berikut :

1. Kelas *Main*, yaitu kelas yang memiliki fungsi awal dieksekusi ketika sistem dijalankan.
2. Kelas *Interface*, kelas yang mendefinisikan dan mengatur tampilan ke pemakai.
3. Kelas yang diambil dari pendefinisian *use case*, merupakan kelas yang menangani fungsi-fungsi yang harus ada dan diambil dari pendefinisian *use case*.
4. Kelas Entitas, merupakan kelas yang digunakan untuk memegang atau membungkus data menjadi sebuah kesatuan yang diambil maupun akan disimpan ke basis data.

e. *Deployment diagram*

Diagram *deployment* atau *deployment diagram* menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram *deployment* juga dapat digunakan untuk memodelkan hal – hal, seperti :

1. Sistem tambahan (*embadded system*) yang menggambarkan rancangan *device*, *node*, dan *hardware*.

2. Sistem *client/server*
 3. Sistem terdistribusi murni
 4. Rekayasa ulang aplikasi
- f. *Component diagram*

Diagram komponen atau *component diagram* dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem.

3.2.4. Pengujian *Software*

Pengujian *software* merupakan suatu investigasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari produk atau layanan yang sedang diuji. Pengujian *software* juga memberikan pandangan mengenai *software* secara objektif dan independent, yang bermanfaat dalam operasional bisnis untuk memahami tingkat risiko pada implementasinya. Teknik-teknik pengujian mencakup, namun tidak terbatas pada, proses mengeksekusi suatu bagian program atau keseluruhan aplikasi dengan tujuan untuk menemukan *bug* pada *software*.

Pengujian perangkat lunak dapat dinyatakan sebagai proses *validasi* dan *verifikasi* bahwa sebuah program / aplikasi / produk:

1. Memenuhi kebutuhan (*requirement*) yang mendasari perancangan dan pengembangan perangkat lunak tersebut.
2. Berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
3. Dapat diterapkan menggunakan karakteristik yang sama.

4. Memenuhi kebutuhan semua pihak yang berkepentingan.

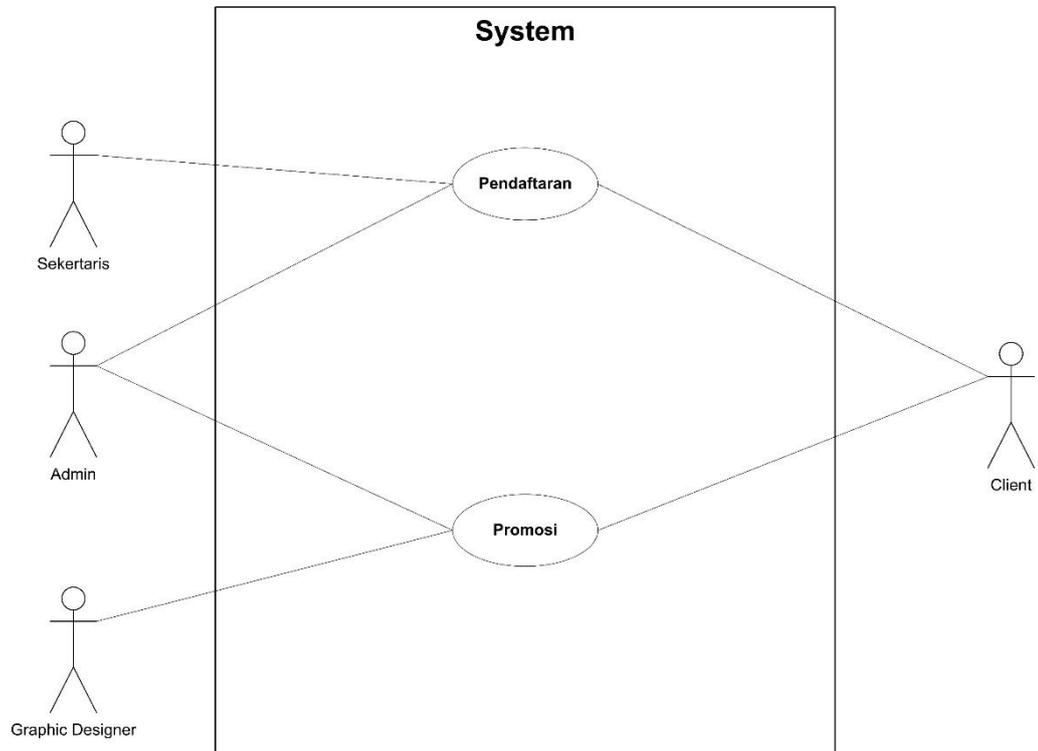
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan adalah penguraian suatu sistem informasi yang sudah utuh dan berfungsi yang kedalam bagian-bagian komponennya dengan tujuan dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai macam permasalahan ataupun hambatan yang terjadi pada sistem yang nantinya dapat dilakukan perbaikan ataupun perkembangan analisis terhadap sistem yang berjalan diperlukan pada sistem informasi yang terjadi di Sherpa Indo Project yang fungsinya adalah untuk menemukan kekurangan dan bisa memperbaiki ataupun mengembangkan sistem yang telah ada.

3.3.1. Analisis prosedur yang sedang berjalan

Analisis prosedur yang sedang berjalan adalah analisis terhadap prosedur yang sedang digunakan didalam kegiatan perusahaan. Adapun prosedur yang sedang berjalan di Sherpa Indo Project adalah sebagai berikut :

3.3.2. Use case diagram



Gambar 3. 4 Use case diagram berjalan

3.3.2.1. Definisi aktor dan deksripsinya

Tabel 3 . 1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
1.	Sekretaris	Orang yang melakukan proses pendaftaran <i>client</i>

No	Aktor	Deskripsi
2.	Admin	Orang yang membantu proses pendaftaran dan mempromosikan kebutuhan <i>client</i> .
3.	Graphic Designer	Orang yang membantu proses promosi kebutuhan <i>client</i> .
4.	Client	Orang yang dilayani dalam proses pendaftaran dan promosi

3.3.2.2. Definisi *Use case* dan deskripsinya

Tabel 3 . 2 Definisi *Use case* dan deskripsinya

No	Use Case	Deskripsi
1.	Pendaftaran	Proses pendaftaran dilakukan oleh <i>client</i> yang akan dilayani oleh Sekretaris, yang dibantu oleh admin untuk menyimpan dan mengelola data nantinya.
2.	Promosi	Proses promosi adalah proses yang dilakukan Admin yang dibantu oleh <i>Graphic Designer</i> terhadap produk barang atau jasa <i>client</i> yang akan diiklankan.

3.3.3. Skenario Use case

1. Skenario Use case Pendaftaran berjalan

Tabel 3 . 3 Skenario Use case Pendaftaran berjalan

Identifikasi	
Nomor	1
Nama	Pendaftaran
Deskripsi	Calon <i>client</i> melakukan pendaftaran agar dapat menjadi <i>client</i> Sherpa yang nantinya dapat menerima pelayanan promosi yang akan dilakukan dan dikelola oleh Sekertaris dan dibantu oleh Admin.
Aktor	Sekretaris, Admin, Client
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Calon anggota melakukan pendaftaran
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Calon <i>client</i> menerima email dari Sekertaris yang isinya adalah form untuk pengisian data sebagai <i>client</i>	
2. Calon <i>client</i> menginput data dan mengirimkannya kembali ke Sekertaris	3. Sekertaris menyimpan data yang telah di isi oleh <i>client</i> .

Identifikasi	
	4. Sekretaris menentukan tempat dan waktu untuk <i>meeting</i> dengan calon <i>client</i>
5. Admin mencatat data produk atau jasa yang dimiliki <i>client</i>	
6. Calon <i>client</i> menerima data sebagai <i>client</i> Sherpa Indo Project	
Kondisi Akhir	Calon <i>client</i> telah menjadi <i>client</i> Sherpa Indo Project

2. Skenario *Use case* Promosi berjalan

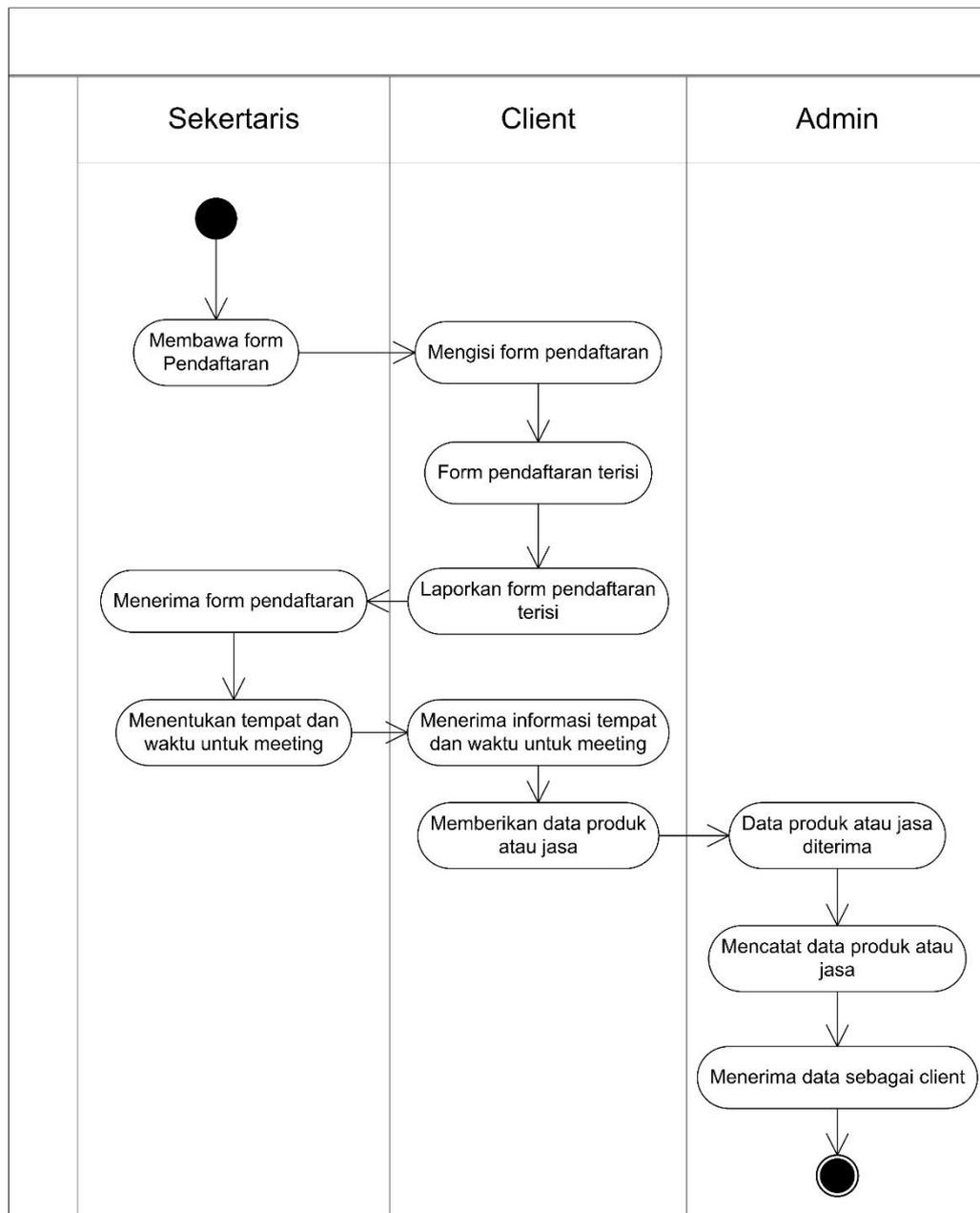
Tabel 3 . 4 Skenario *Use case* Promosi berjalan

Identifikasi	
Nomor	2
Nama	Promosi
Deskripsi	Admin melakukan promosi dengan gambar dan video yang telah dirancang oleh <i>Graphic Designer</i> sesuai dengan produk atau jasa yang dimiliki oleh <i>client</i> .
Aktor	Admin, <i>Graphic Designer</i> , <i>client</i>
Skenario Utama	

Identifikasi	
Kondisi Awal	Admin menentukan barang atau jasa <i>client</i> yang akan dipromosikan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin menentukan barang atau jasa <i>client</i> yang akan di promosisikan	
2. <i>Client</i> memastikan produk atau jasa yang akan diiklankan tersedia	3. Admin menyimpan data produk atau jasa <i>client</i> yang akan dipromosikan
4. <i>Graphic Designer</i> merancang gambar atau video sesuai produk atau jasa yang akan dipromosikan.	5. Admin menyimpan data rancangan produk atau jasa <i>client</i> yang akan dipromosikan
6. <i>Client</i> menentukan data yang akan dipromosikan	7. Admin menyimpan data produk atau jasa <i>client</i> yang sudah ditentukan untuk dipromosikan
8. Admin mempromosikan produk atau jasa <i>client</i>	
Kondisi Akhir	Produk atau jasa <i>client</i> telah dipromosikan

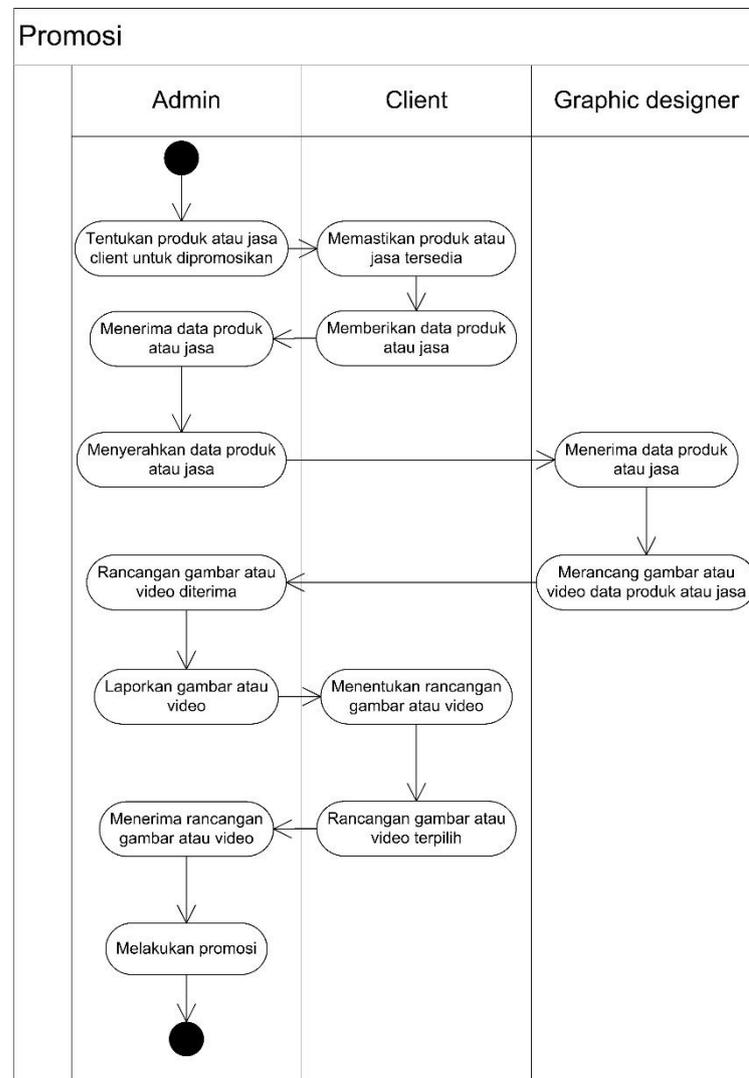
3.3.4. Activity Diagram

1. Activity Diagram Pendaftaran Berjalan



Gambar 3. 5 Activity diagram Pendaftaran berjalan

2. Activity diagram promosi yang berjalan



Gambar 3. 6 Activity Diagram Promosi berjalan

3.3.5. Evaluasi Sistem yang berjalan

Evaluasi sistem yang berjalan berfungsi untuk menemukan kekurangan kegiatan didalam sistem yang kurang efektif dan efisien. Dalam pendaftaran menjadi *client* terdapat kekurangan yaitu masih harus dilakukannya *meeting*, hal tersebut menggunakan waktu yang tidak efisien dikarenakan untuk melakukan

meeting calon *client* dan Sherpa Indo Project harus menentukan waktu agar kegiatan masing masing tidak terganggu, yang padahal pendaftaran dapat dilakukan secara mudah dengan menggunakan web.

Didalam sistem yang digunakan pada Sherpa Indo Project masih ada kekurangan yaitu *client* memilih sendiri pelayanan Sherpa Indo Project tanpa dibantu rekomendasi sesuai data yang telah ada disimpan oleh Sherpa Indo Project sebelumnya, maka daripada itu penelitian ini membantu mengefisienkan sistem pada Sherpa Indo Project, sistem akan dikembangkan menggunakan algoritma *Naive Bayes* dalam membantu pembuatan rekomendasi yang akan diterima *client*, sehingga *client* dapat dengan mudah menemukan referensi yang dibutuhkan *client*.