

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Menentukan objek penelitian merupakan langkah pertama yang harus dipilih oleh peneliti. Objek penelitian adalah tempat dimana penulis melakukan penelitian, yang merupakan tempat dimana masalah yang akan diteliti berada. Pada penelitian ini, peneliti memilih SMK Bakti Nusantara 666 sebagai objek penelitian. SMK Bakti Nusantara 666 merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di Kabupaten Bandung Timur.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Berawal dari Panggilan Alloh SWT dalam penyempurnaan Rukun Islam untuk Menjalankan Ibadah ke Tanah Suci, Tokoh utama Pendiri YPDM Bakti Nusantara 666 berangkat Menunaikan Ibadah Haji tahun 2006-2007 bersama KBIH Al-Manar Rancaekek Kab. Bandung.

Rombongan Jemaah Haji ini Berangkat dari Indonesia Kloter Dua Tanggal 11 Desember 2006, Tepatnya pada hari ke-20 di Sieb Amier Mahtab/ Kamar **666** Jam 08.00 malam waktu Arab Saudi dua Tokoh Penggagas Pendirian Sekolah yaitu :

1. H. Nandang A.T
2. H. Dedi Muldedi, S.Pd

Karena di kamar **666** inilah rombongan menetap, keduanya duduk bersama saling bercengkrama mengutarakan pengalaman masa lalu masing-masing, diantara percakapan yang diakhiri dengan do'a bersama antara lain :

- 1) Pengalaman Suka dan Duka H. Nandang A.T dalam kisahnya dari Kecil sampai sukses menjadi seorang Wirausaha dengan Bisnisnya yang dimulai dari kisah anak desa berawal dari keterampilan bertani dan berdagang, tetapi ada beberapa hal yang dicita-citakan sampai kini belum tercapai diantaranya adalah Mendirikan Sekolah.
- 2) Pengalaman H.Dedi Muldedi,S.Pd di bidang Pendidikan yang dimulai dengan bertani dan berdagang sampai menjadi Kepala Sekolah Dasar di Kecamatan Rancaekek juga sebagai Penggagas & Pendiri Sekolah SMP Pasundan Rancaekek.
- 3) Tepatnya pada hari ke-20 di Sieb Amier Mahtab/ Kamar **666** inilah, Cita-cita mulia H.Nandang A.T untuk mendirikan sekolah dengan kesanggupan H.Dedi Muldedi,S.Pd untuk membantu terlaksananya cita-cita mulia ini sebagai sebuah doa pada saat kembali ke Indonesia nantinya.
- 4) Keesokan harinya dua tokoh ini berdo'a bersama di Mina dengan do'a mulia namun sederhana "Insya Alloh, selesai menunaikan Ibadah Haji pada saat kembali ke Indonesia mudah-mudahan Alloh SWT mengabulkan pembangunan sekolah yang dicita-citakan hamper 34 tahun yang lalu."

- 5) Rombongan Kembali dengan selamat ke Indonesia Tanggal 21 Januari 2007, dan tepatnya 30 Januari 2007 do'a yang pernah terlontar di Kamar **666** di ridhoi Allah SWT maka berkumpul dua keluarga besar Tokoh penggagas Utama dengan menghasilkan Nama Yayasan yaitu Yayasan Pendidikan Dasar dan Menengah (YPDM) Bakti Nusantara 666.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Adapun Visi SMK Bakti Nusantara 666 adalah :

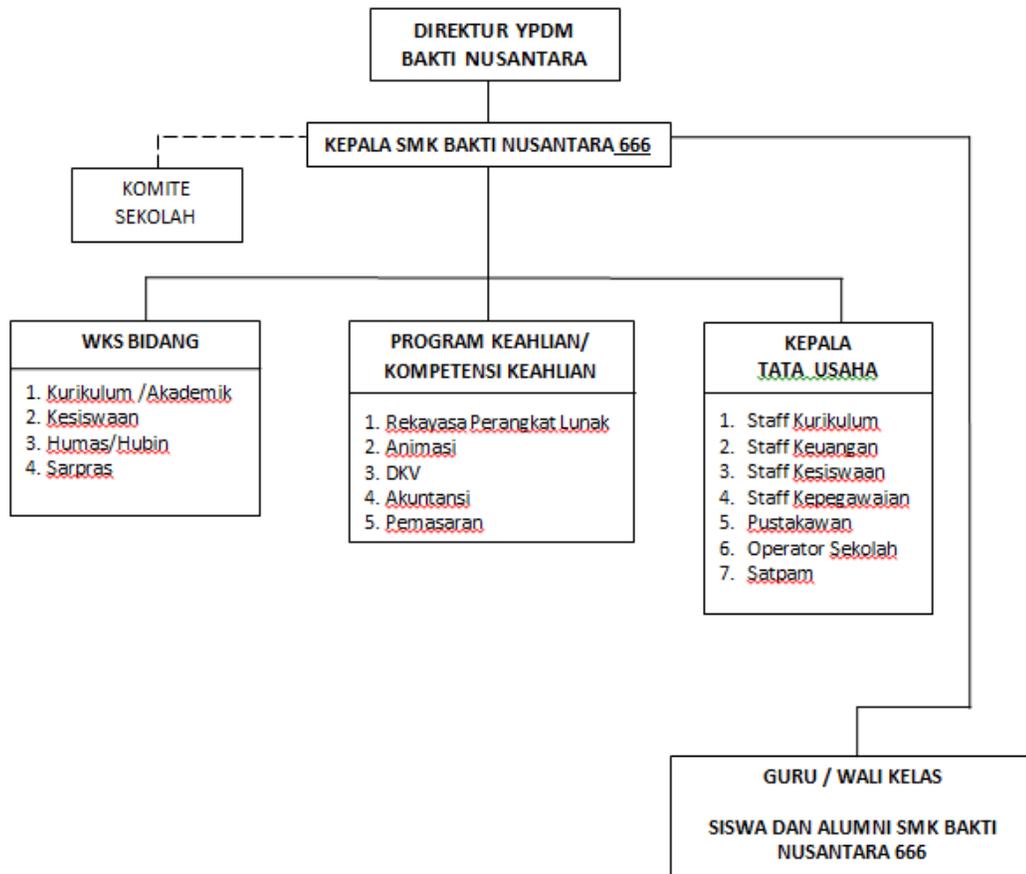
Menjadi lembaga pendidikan dan pelatihan yang bermutu, dan berwawasan internasional dengan lulusan yang mantap dalam imtaq, unggul dalam iptek, berprestasi, serta siap bersaing dalam menghadapi tantangan global.

Misi SMK Bakti Nusantara 666 adalah :

- a. Menghasilkan tamatan yang memiliki ketaqwaan yang tinggi kepada Tuhan yang maha esa, dan memiliki kesadaran yang tinggi terhadap keharmonisan lingkungan
- b. Menghasilkan tamatan yang memiliki kompetensi tinggi, mampu bersaing di pasar tenaga kerja nasional dan internasional
- c. Menghasilkan tamatan yang mampu memenuhi tuntutan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk mengembangkan dirinya
- d. Menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan di bidang teknologi bagi masyarakat

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Adapun struktur organisasi pada SMK Bakti Nusantara 666 adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi

3.1.4. Deskripsi Tugas

Dari susunan struktur organisasi diatas, maka disini akan membahas tentang susunan deskripsi tugas masing-masing bidang, yaitu sebagai berikut :

3.1.4.1 Kepala Sekolah

Kepala Sekolah berfungsi dan berperan educator manajer, administrator dan super visor, pemimpin/ leader innovator, motivator..

3.1.4.2 Wakil Kepala Sekolah Bidang

Wakil Kepala Sekolah Bidang bertugas membantu Kepala Sekolah dalam urusan-urusan sebagai berikut :

- a. Kurikulum
- b. Kesiswaan
- c. Sarana Prasarana
- d. Hubungan dengan masyarakat

3.1.4.3 Kaprog Jurusan

Tugas dari kaprog jurusan adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun program kerja
- b. Mengkoordinir tugas guru dalam pembelajaran
- c. Mengkoordinir pengembangan bahan ajar
- d. Memetakan kebutuhan sumber daya untuk pembelajaran
- e. Memetakan dunia industri yang relevan
- f. Melaksanakan program praktik kerja industri
- g. Melaksanakan uji kompetensi
- h. Menginventarisasi fasilitas pembelajaran program keahlian

- i. Melaporkan ketercapaian program kerja Perencanaan Pengadaan buku/bahan perpustakaan

3.1.4.4 Kepala Tata Usaha Sekolah

Kepala Tata Usaha Sekolah mempunyai tugas melaksanakan ketatausahaan sekolah dan bertanggung jawab kepada Kepala sekolah meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

- a. Penyusunan program tata usaha sekolah
- b. Penyusunan keuangan sekolah
- c. Pengurusan Pegawai
- d. Pembinaan dan pengembangan karier pegawai tata usaha sekolah
- e. Penyusunan perlengkapan sekolah
- f. Penyusunan dan penyajian data/statistik sekolah
- g. Penyusunan laporan pelaksanaan kegiatan pengurusan ketatausahaan secara berkala.
- h. Menentukan jangka waktu serta penyimpanan arsip dokumen sekolah.

3.2. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Deskriptif. Metode Deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang tujuannya untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu peristiwa, keadaan, objek apakah orang, atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variabel yang bisa dijelaskan baik menggunakan angka-angka maupun kata-kata. (Punaji, 2010)

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian, terlebih untuk penelitian kuantitatif, salah satu langkah yang penting ialah membuat desain penelitian. Desain penelitian atau desain studi dapat didefinisikan sebagai rencana, struktur, dan strategi penyelidikan yang hendak dilakukan guna mendapatkan jawaban dari pertanyaan atau permasalahan penelitian. rencana tersebut merupakan skema atau program lengkap dari sebuah penelitian, mulai dari penyusunan hipotesis yang berimplikasi pada cara, prosedur penelitian dan pengumpulan data sampai dengan analisis data (Nursalam, 2003 : 81)

Pada penelitian kali ini penulis menggunakan desain penelitian non-eksperimen yaitu desain penelitian deskriptif.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam pengambilan data, penulis menggunakan beberapa teknik. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber asli atau tidak melalui perantara. Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah :

1. Observasi

Menurut Nasution (1998) yang terdapat dalam buku “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D” menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.[1]

Dalam penelitian ini, peneliti mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke lokasi penelitian ke SMK Bakti Nusantara 666, kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengamati dan mendapatkan data dan informasi terhadap kegiatan yang akan diteliti.

2. Wawancara/*Interview*

Menurut Esterberg (2002) yang terdapat dalam buku “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D” mendefinisikan bahwa wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.[1]

Peneliti mengumpulkan data dan menggali informasi dengan mengajukan tanya jawab secara lisan dengan bagian tata usaha dan bagian kesiswaan di SMK Bakti Nusantara 666.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama, data sekunder diambil secara tidak langsung dari objek penelitian misalnya data ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, tutorial, internet dan lain-lain. Penulis menggunakan data sekunder untuk menambah informasi lain melalui data yang bersumber dari internet.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan suatu sistem informasi, perlu digunakan suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sistem antara lain, metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem.

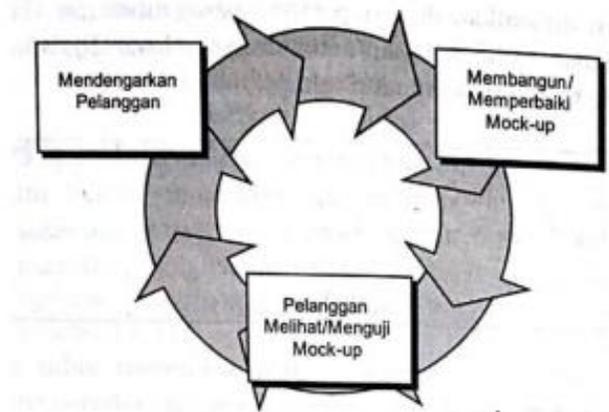
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis untuk merancang sistem informasi alumni adalah metode pendekatan berorientasi objek. Pendekatan berorientasi objek merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek, dimana setiap objek dapat

menerima pesan, memproses data, dan mengirim pesan ke objek lainnya. Pendekatan objek merupakan suatu teknik atau cara pendekatan dalam melihat permasalahan dan system.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode *prototype* adalah suatu proses pembuatan software yang bersifat berulang dan dengan perencanaan yang cepat yang dimana terdapat umpan balik yang memungkinkan terjadinya perulangan dan perbaikan software sampai dengan software tersebut memenuhi kebutuhan dari si pengguna. Dibawah ini merupakan ilustrasi model prototype :



Gambar 3.1 Ilustrasi Model Prototype
 (Sumber : REKAYASA PERANGKAT LUNAK TERSTRUKTUR DAN BERORIENTASI OBJEK[5, p.32])

Prototype melewati tiga proses yaitu mendengarkan pelanggan, membangun/memperbaiki *mock-up*, dan pelanggan melihat/menguji *mock-up*.

1. Mendengarkan pelanggan

Dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat.

2. Membangun/memperbaiki *mock-up*

Lalu dibuatlah *mock-up* agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. *Mock-up* adalah sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain, promosi, atau keperluan lain. Iterasi terjadi pada pembuatan prototipe sampai sesuai dengan keinginan pelanggan (*customer*) atau *user*. Program prototipe biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi.

3. Pelanggan melihat/menguji *mock-up*

Program prototipe ini dievaluasi oleh pelanggan atau *user* sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau *user*. [5]

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam melakukan perancangan suatu sistem diperlukan alat bantu, maka dalam laporan skripsi ini penulis menggunakan alat bantu sebagai berikut :

a) *Use Case Diagram*

Diagram *use case* atau *use case diagram* menyajikan interaksi antara *use case* dan aktor. Dimana, aktor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan yang sedang dibangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.

b) *Skenario Use Case*

Skenario *use case* adalah penggambaran dari *use case diagram* yang dibuat. Baik itu deskripsi *use case* maupun penjelasan fungsi masing-masing *use case*.

c) *Activity Diagram*

Diagram aktivitas atau *Activity diagram* menggambarkan aliran fungsionalitas sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business work-flow*). Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian (*flow of events*) dalam *use case*. Diagram aktivitas tidak perlu dibuat untuk setiap aliran kerja, tetapi diagram ini akan sangat berguna untuk aliran kerja yang kompleks dan melebar.

d) *Sequence diagram*

Diagram sekuensial atau *sequence diagram* adalah diagram yang digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam *use case*. Dapat

dikatakan juga diagram interaksi yang disusun berdasarkan urutan waktu. Kita membaca diagram sekuensial dari atas ke bawah. Setiap diagram sekuensial mempresentasikan satu aliran dari beberapa aliran didalam *use case*.

e) *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem. Diagram kelas digunakan untuk menampilkan kelas-kelas atau paket-paket didalam sistem dan relasi antar mereka. Ia memberikan gambaran sistem secara statis. Biasanya, dibuat beberapa diagram kelas untuk satu sistem. Diagram kelas adalah alat perancangan terbaik untuk tim pengembangan perangkat lunak.

f) *Deployment Diagram*

Diagram *deployment* atau *deployment diagram* menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbagai komponen akan terdapat disana. *Deployment* adalah segala hal yang berkaitan dengan penyebaran fisik aplikasi, hal ini termasuk persoalan *layout* jaringan dan lokasi komponen-komponen dalam jaringan. Diagram *deployment* berisikan prosesor-prosesor, peralatan-peralatan, proses-proses, dan hubungan antar prosesor atau antar peralatan. Hanya ada satu diagram *deployment* dalam setiap sistem, sehingga hanya satu diagram *deployment* dalam setiap model.

g) *Component Diagram*

Diagram komponen atau *component diagram* menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak pada sistem dan hubungannya antara mereka. Ada dua tipe komponen dalam diagram yaitu komponen *executable* dan kode pustaka (*libraries code*). Dengan diagram ini, seseorang yang bertanggung jawab untuk mengkompilasi dan *men-deploy* sistem akan tahu, kode pustaka mana saja yang dikompilasi lebih dulu sebelum yang lainnya dikompilasi. Jadi diagram komponen digunakan untuk mengetahui urutan kompilasi terhadap komponen-komponen yang telah dibuat.

3.2.4. Pengujian Software

Pada pengujian perangkat lunak, pelaku rekayasa perangkat lunak menciptakan sekumpulan kasus uji untuk diujikan kepada perangkat lunak. Proses ini lebih terkesan berusaha untuk “membongkar” perangkat lunak yang sudah dibangun. Proses pengujian merupakan tahapan dalam rekayasa perangkat lunak dimana secara fisik terlihat lebih banyak sisi deskriptifnya dibandingkan sisi konstruksinya karena tujuannya adalah untuk menemukan kesalahan pada perangkat lunak.

Pada penulisan skripsi ini penulis memilih melakukan metode pengujian *black box testing* yaitu pengujian yang berfokus fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black box* memungkinkan pereayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

- 1) Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang,
- 2) Kesalahan *interface*,
- 3) Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal,
- 4) Kesalahan kinerja,
- 5) Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

3.3. Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui cara kerja sistem dan mengidentifikasi masalah yang ada pada sistem tersebut.

3.3.1. Analisis Prosedur yang Berjalan

Analisis prosedur adalah penelitian atas prosedur yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem baru atau diperbaharui. Berikut merupakan prosedur yang ada pada SMK Bakti Nusantara 666 adalah sebagai berikut:

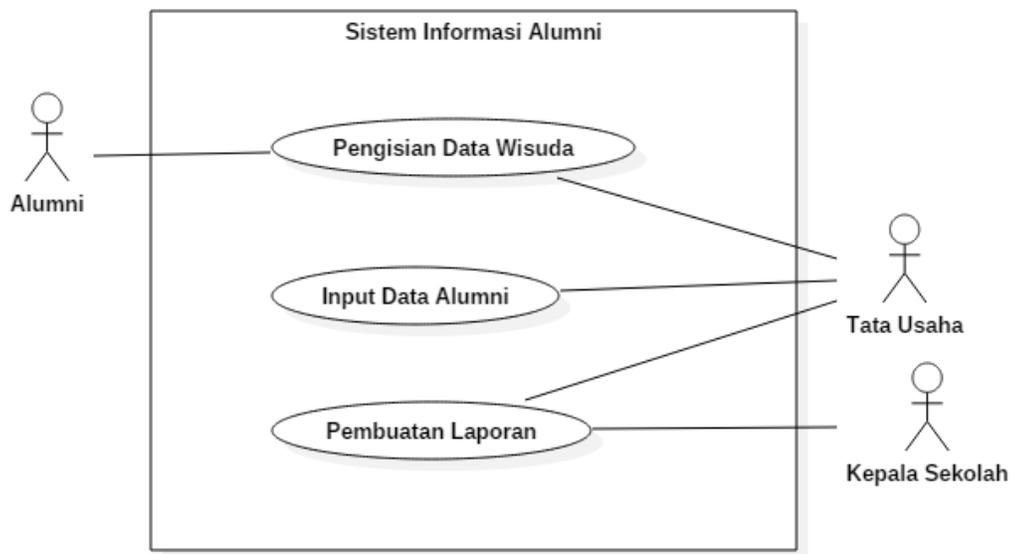
1. Prosedur pendataan data alumni
 - a. Bagian tata usaha memberikan daftar data yang harus dilengkapi kepada alumni.
 - b. Alumni menyerahkan data kelengkapan kepada bagian tata usaha.
 - c. Bagian tata usaha memeriksa data jika sudah lengkap maka akan dilanjutkan ke proses input data, namun jika belum lengkap maka formulir akan dikembalikan kepada alumni yang bersangkutan.

2. Prosedur input data alumni
 - a. Setelah data diri alumni lengkap maka bagian tata usaha menginputkan data alumni kedalam Microsoft excel.
3. Prosedur pembuatan laporan
 - a. Berdasarkan data alumni yang ada di Microsoft excel maka bagian tata usaha membuat laporan data alumni pertahun ajaran yang nantinya akan diserahkan kepada kepala sekolah.

3.3.2. Use Case Diagram

Berikut merupakan use case sistem yang berjalan pada SMK Bakti Nusantara

666 :



Gambar 3.3 Use Case Diagram Sistem yang Sedang Berjalan

3.3.2.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya

Berdasarkan *use case diagram*, berikut adalah definisi dan deskripsi dari masing-masing aktor :

Tabel 3.1 Definisi Aktor Sistem yang Sedang Berjalan

No	Aktor	Deskripsi
1.	Alumni	Alumni merupakan aktor yang telah mengisi formulir data wisuda.
2.	Tata Usaha	Bagian Tata Usaha merupakan aktor yang bertugas dalam melakukan pengelolaan data alumni
3.	Kepala Sekolah	Kepala Sekolah merupakan aktor yang bertugas untuk menerima hasil laporan data alumni.

3.3.2.2. Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

Berdasarkan *use case diagram*, berikut adalah definisi dan deskripsi dari masing-masing *use case* :

Tabel 3.2 Definisi *Use Case* Sistem yang Sedang Berjalan

No	Use Case	Deskripsi
1.	Pengisian Data Wisuda	Pengisian data wisuda adalah proses pemberian daftar data alumni yang harus dilengkapi dari bagian tata usaha untuk calon alumni. Yang selanjutnya akan dilengkapi oleh alumni.
2.	Pengolahan Data Alumni	Pengolahan data alumni adalah proses pengolahan data wisuda menjadi data alumni.
3.	Pembuatan laporan	Pembuatan laporan adalah proses penyerahan semua data untuk dijadikan laporan.

3.3.2.3. Skenario *Use Case*

Berikut adalah skenario *use case* untuk sistem yang sedang berjalan pada SMK Bakti Nusantara 666 :

- a. Skenario *use case* pengajuan data wisuda yang sedang berjalan

Tabel 3.3 Skenario Use Case Pengajuan Data Wisuda

No. use case	001
Nama use case	Pengisian data wisuda
Aktor	Alumni, Bagian Tata Usaha
Deskripsi	Merupakan proses pemberian daftar data alumni yang harus dilengkapi dari bagian tata usaha untuk alumni. Yang selanjutnya dilengkapi oleh alumni.
Kondisi Awal	Alumni yang hendak melaksanakan wisuda menyerahkan kelengkapan data alumni ke bagian tata usaha.
Aksi	Reaksi
1. Alumni menyerahkan kelengkapan data alumni kepada tata usaha.	2. Bagian Tata usaha melakukan pengecekan kelengkapan data alumni. 3. Bagian tata usaha melakukan input data.
Kondisi Akhir	1. Bagian tata usaha melakukan input data.

b. Skenario *use case* pengolahan data alumni yang sedang berjalan

Tabel 3.4 Skenario Use Case Pengolahan Data Alumni

No. use case	002
Nama use case	Pengolahan data alumni
Aktor	Bagian tata usaha
Deskripsi	Sebagai proses penginputan data alumni ke Microsoft excel.
Kondisi Awal	Bagian tata usaha merekap data alumni kemudian menginputkan data tersebut.
Aksi	Reaksi
2. Bagian tata usaha menginputkan data alumni berdasarkan jurusan kedalam Microsoft excel.	1. Bagian tata usaha menerima data kelengkapan alumni dari alumni yang bersangkutan.
Kondisi Akhir	1. Bagian tata usaha menginputkan data alumni berdasarkan jurusan kedalam Microsoft excel.

c. Skenario *use case* pembuatan laporan yang sedang berjalan

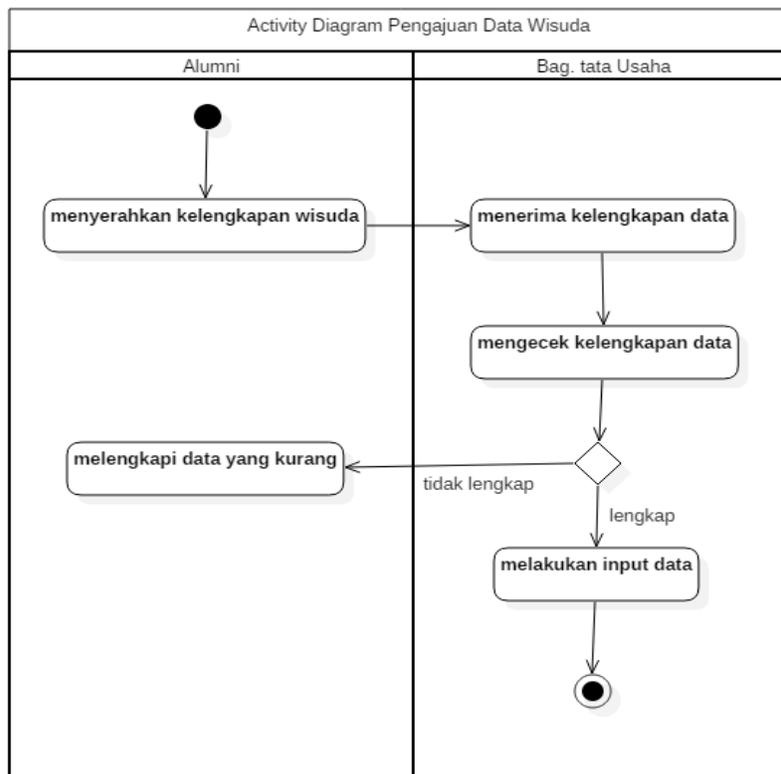
Tabel 3.5 Skenario Use Case Pembuatan laporan

No. use case	003
Nama use case	Pembuatan laporan
Aktor	Bagian Tata Usaha dan Kepala Sekolah
Deskripsi	Sebagai proses penyerahan laporan
Kondisi Awal	Bagian tata usaha menyerahkan laporan data alumni
Aksi	Reaksi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian tata usaha membuat data laporan berdasarkan data alumni yang ada. 2. Bagian tata usaha menyerahkan data laporan 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Kepala sekolah menerima laporan data alumni.
Kondisi Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan laporan akhir yang merupakan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan alumni.

3.3.3. Activity Diagram

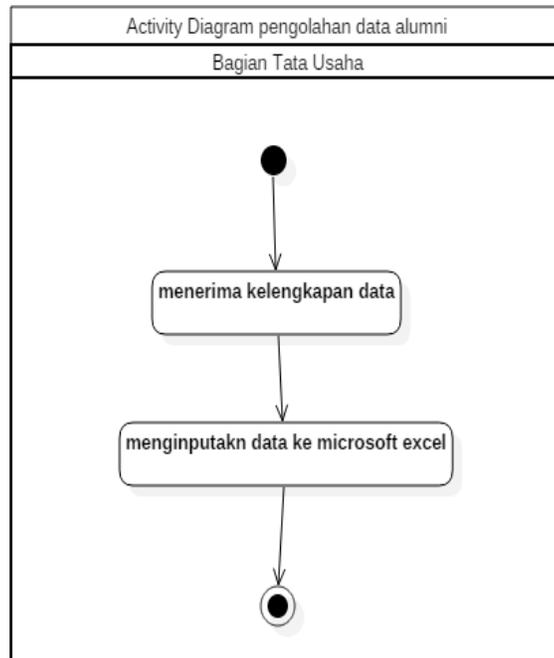
Seperti yang dijelaskan pada skenario *use case* berikut adalah *activity diagram* untuk setiap *use case* :

1. *Activity diagram* pengisian data wisuda yang sedang berjalan



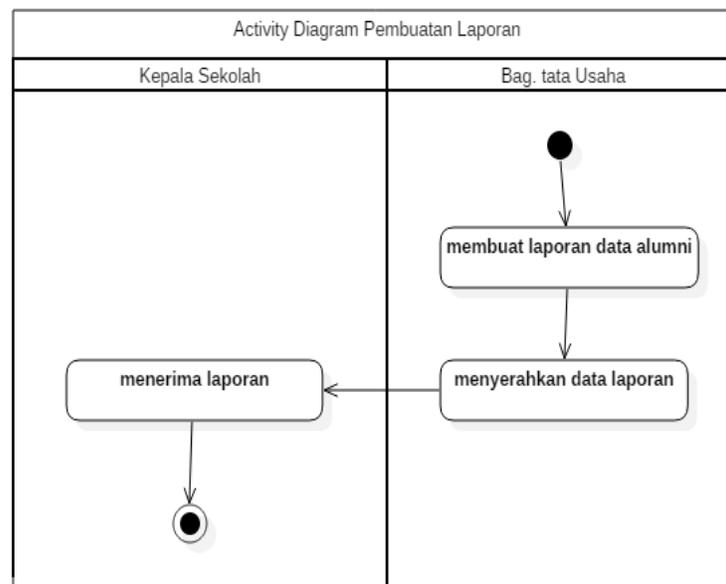
Gambar 3.4 Activity Diagram Pengisian Data Wisuda yang Sedang Berjalan

3. *Activity diagram* pengolahan data alumni yang sedang berjalan



Gambar 3.5 Activity Diagram Pengolahan Data Alumni yang Sedang Berjalan

4. *Activity diagram* pembuatan laporan yang sedang berjalan



Gambar 3.6 Activity Diagram Pembuatan Laporan yang Sedang Berjalan

3.3.4. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang berjalan, penulis menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh sistem yang dapat mempengaruhi kinerja dari sistem tersebut. Adapun permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Permasalahan	Solusi
Pendataan alumni belum terintegrasi ke database yang mana dalam hal menyimpan data alumni dan mencari informasi tentang alumni masih kurang efektif karena bagian tata usaha harus mencari di tumpukan arsip data alumni.	Dengan adanya sistem informasi alumni ini, diharapkan dapat memberikan kemudahan untuk menyimpan data dengan menggunakan database, sehingga dapat dengan mudah melakukan pencarian data.
Belum tersedianya wadah atau media yang menghubungkan pihak sekolah dengan perusahaan yang mencari lulusan berkualitas yang dapat bekerja ditempatnya.	Dengan adanya sistem informasi alumni ini, dapat membantu menghubungkan pihak sekolah dengan perusahaan yang mencari lulusan berkualitas yang dapat bekerja ditempatnya.

Tabel 3.6 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan [Lanjutan]

Belum tersedianya wadah atau media yang dapat membantu alumni di SMK untuk mengetahui informasi seputar perguruan tinggi.	Dengan adanya sistem informasi alumni ini, dapat membantu menyediakan wadah atau media yang dapat membantu alumni di SMK untuk mengetahui informasi seputar perguruan tinggi.
---	---