

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Untuk mendapatkan informasi dan data, penulis melakukan penelitian di Kesra Setda Kabupaten Buton yang merupakan kantor pemerintahan dari kabupaten buton yang bergerak dalam beberapa kegiatan yang membantu masyarakat dan salah satunya adalah pemberian bantuan hibah. Kantor ini beralamat di Jln. Takawa Gedung A Pasarwajo, Kabupaten Buton. Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah sistem informasi pengelolaan data bantuan hibah pada kantor Kesra Setda Kabupaten Buton.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Secara yuridis dan formal kelembagaan buton berstatus sebagai daerah kabupaten berdasarkan undang-undang nomor 29 tahun 1959 tentang pembentukan daerah-daerah tingkat II di Sulawesi dengan ibukotanya Bau-Bau. Walaupun pemerintahan swapraja di Indonesia secara resmi berakhir sejak tahun 1959, dengan keluarnya undang-undang tersebut di atas, namun Bupati Buton pertama baru dilantik pada tahun 1960, setelah Sultan Falihi Kaimuddin sebagai Sultan Buton terakhir mangkat. Ini menunjukkan keistimewaan kesultanan buton dibanding kesultanan lainnya dan daerah swapraja lainnya di Indonesia.

Sebelum berstatus sebagai kabupaten, pemerintahannya berbentuk swapraja, sebagai peralihan dari daerah kesultanan. Bau-Bau juga pernah menjadi ibukota Kabupaten Sulawesi Tenggara yang bupatinya adalah Drs. H. La Ode

Manarfa. Setelah terjadi banyak perubahan dari pemimpin dan caranya dalam mensejahterakan daerah, kini buton berbenah. Pada debut kepemimpinan Oemar Bakry sebagai langkah awal adalah pembangunan infrastruktur dan peningkatan pendapatan asli daerah menjadi prioritas utama. Selain itu promosi potensi daerah terus digalakkan dalam rangka untuk memperkenalkan Buton pada dunia. Alhasil, Buton kini tidak hanya dikenal dunia sebagai penghasil aspal, namun Buton telah menjelma sebagai destinasi wisata baru di Indonesia. Buton dengan segala potensi wisata dan kekayaan budaya yang dimilikinya telah menghasilkan penghargaan rekor muri atas beberapa raihan prestasi yang diukir pemerintahan Umar Bakry.

Dalam hal penataan tata ruang daerah untuk mengefektifkan kinerja pemerintahan maka ibukota Kabupaten Buton dibangun secara merata dan terpusat sebagai pusat pelayanan pemerintahan Kabupaten Buton di sebuah kawasan yang disebut kawasan Takawa. Penempatan ini, akan memudahkan pengendalian pelayanan pemerintahan dalam rangka meningkatkan kualitas pelayanan kepada masyarakat.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Berikut adalah Visi dan Misi Kesra Setda Kabupaten Buton.

3.1.2.1. Visi

“Mewujudkan Kesejahteraan Dan Kemakmuran Masyarakat Buton yang Bermartabat”

3.1.2.2. Misi

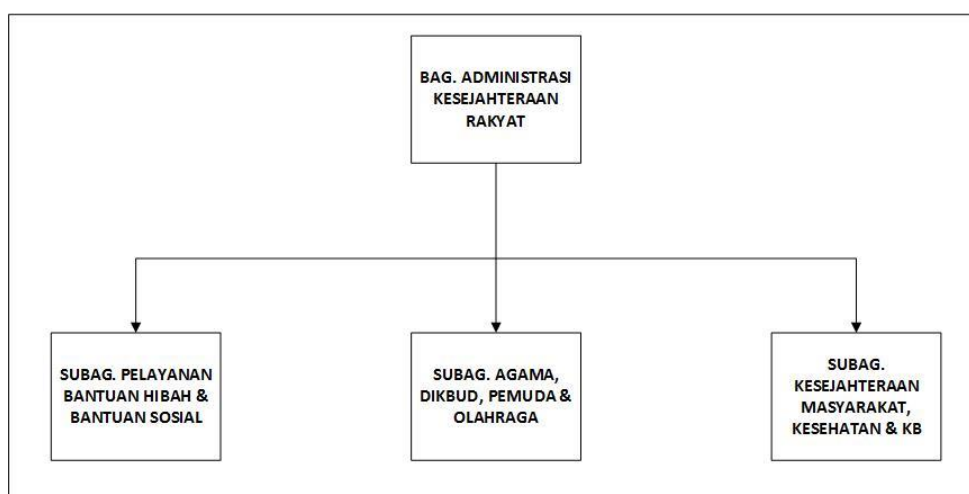
Misinya adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

- 2) Memudahkan pelayanan pemerintah kepada masyarakat.
- 3) Menciptakan suatu sistem perekonomian masyarakat secara berimbang dan menguntungkan.
- 4) Merekatkan masyarakat Buton dalam kebersamaan dan memegang teguh nilai-nilai budaya yang ditanamkan oleh leluhur.
- 5) Meningkatkan pelayanan publik dan menciptakan kondisi pemerintahan yang baik.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi adalah suatu susunan dan hubungan yang saling berintegrasi antara tiap bagian dalam suatu organisasi. Struktur organisasi menggambarkan kegiatan pekerjaan antara bagian yang satu dengan yang lain dan bagaimana hubungan aktivitas dan fungsi dibatasi, sebagai saluran perintah dan penyampaian laporan. Berikut ini adalah gambar struktur organisasi yang ada pada Kesra Setda Kabupaten Buton :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Kesra Setda Kabupaten Buton

(Sumber : Kesra Setda Kabupaten Buton)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi kerja adalah pernyataan-pernyataan tertulis yang meliputi tugas-tugas, wewenang, tanggung jawab dan hubungan kerja harus dilaksanakan dengan baik dan benar dalam satu organisasi. Adapun deskripsi kerja atau *job description* yang terkait dengan Kesra Setda Kabupaten Buton ini adalah sebagai berikut :

1) Kepala Bagian Adm. Kesejahteraan Rakyat.

Kepala Bagian Adm. Kesejahteraan Rakyat mempunyai tugas melaksanakan dan mengkoordinasikan penyusunan program dan petunjuk teknis pembinaan, pemantauan dan penyelenggaraan urusan sosial, pendidikan, kebudayaan, pemuda dan olahraga, tenaga kerja, transmigrasi, kesehatan, pengendalian penduduk dan keluarga berencana serta pembinaan kegiatan di bidang keagamaan dalam rangka peningkatan kesejahteraan rakyat.

Kepala Bagian Adm. Kesejahteraan Rakyat dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud sebelumnya menyelenggarakan fungsi :

- a. Penyiapan bahan penyusunan pedoman dan petunjuk teknis pelayanan bantuan hibah dan sosial;
- b. Penyiapan bahan koordinasi dan pemantauan pelaksanaan pemberian bantuan hibah dan sosial, tenaga kerja dan transmigrasi;
- c. Pengumpulan dan pengolahan bahan penyusunan pedoman dan petunjuk teknis peningkatan kesejahteraan rakyat;
- d. Pengelolaan data serta penyiapan sarana dan pertimbangan dalam peningkatan pelayanan bantuan hibah dan sosial;

- e. Penyiapan bahan koordinasi dan pemantauan pelaksanaan pemberian bantuan dibidang agama dan kebudayaan.
 - f. Pengkoordinasian penyusunan program dan petunjuk teknis pembinaan dibidang agama, pendidikan dan kebudayaan, serta pemuda dan olahraga;
 - g. Penyiapan bahan koordinasi penyusunan pedoman dan petunjuk teknis pembinaan dibidang agama, pendidikan dan kebudayaan, generasi muda, olah raga, serta ketenagakerjaan dan transmigrasi;
 - h. Penyiapan bahan koordinasi penyusunan pedoman dan petunjuk teknis pemberdayaan kesejahteraan masyarakat, kesehatan, dan keluarga berencana; dan
 - i. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Asisten Pemerintahan dan Kesejahteraan Rakyat sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya.
- 2) Kepala Sub Bagian Pelayanan Bantuan Hibah & Bantuan Sosial mempunyai tugas :
- a. Menyusun rencana kerja sub bagian pelayanan bantuan hibah dan sosial sesuai dengan rencana kerja sekretariat daerah;
 - b. Menyiapkan bahan pedoman dan petunjuk teknis pelaksanaan kegiatan dibidang pelayanan bantuan hibah dan sosial;
 - c. Melaksanakan pelayanan administrasi dan pemberian bantuan dibidang sosial;
 - d. Memantau dan melaporkan pemberian bantuan dibidang sosial yang diberikan kepada masyarakat;
 - e. Mengumpulkan dan mengolah data pemberian bantuan dibidang sosial;

- f. Melaksanakan koordinasi dengan instansi terkait urusan sosial, ketentraman dan ketertiban umum, tenaga kerja dan transmigrasi serta pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak;
 - g. Menilai hasil kerja bawahan untuk bahan pengembangan karir;
 - h. Melaksanakan tugas lain yang diberikan dan atau diperintahkan oleh atasan sesuai dengan tugas dan fungsinya; dan
 - i. Menyusun dan melaporkan pelaksanaan tugas kepada atasan.
- 3) Kepala Sub Bagian Agama, Dikbud, Pemuda dan Olahraga mempunyai tugas :
- a. Menyusun rencana kerja sub bagian agama, pendidikan dan kebudayaan, pemuda dan olahraga;
 - b. Mengumpulkan bahan pedoman dan petunjuk teknis pelaksanaan kegiatan dibidang keagamaan, pendidikan kebudayaan dan olahraga;
 - c. Mengumpulkan dan mengolah data serta menyiapkan saran dan pertimbangan dibidang agama, pendidikan kebudayaan dan olahraga;
 - d. Melakukan pelayanan administrasi pemberian bantuan dibidang keagamaan;
 - e. Melaksanakan koordinasi dengan instansi terkait dalam hal pelaksanaan kegiatan MTQ;
 - f. Melaksanakan kegiatan peringatan hari-hari besar agama;
 - g. Melakukan koordinasi pelaksanaan kegiatan penyelenggaraan ibadah haji;
 - h. Memantau dan melaporkan pemberian bantuan dibidang agama yang diberikan kepada masyarakat;

- i. Pelaksanaan koordinasi dengan instansi terkait urusan pendidikan, kebudayaan, pemuda dan olahraga serta urusan keagamaan;
 - j. Menilai hasil kerja bawahan untuk bahan pengembangan karir;
 - k. Melaksanakan tugas lain yang diberikan dan atau diperintahkan oleh atasan sesuai dengan tugas dan fungsinya; dan
 - l. Menyusun dan melaporkan pelaksanaan tugas kepada atasan.
- 4) Kepala Sub Bagian Kesejahteraan Masyarakat, Kesehatan, dan Keluarga Berencana mempunyai tugas :
- a. Menyusun rencana kerja sub bagian kesejahteraan masyarakat, kesehatan dan keluarga berencana;
 - b. Menyiapkan bahan pedoman dan petunjuk teknis pelaksanaan kegiatan bidang kesejahteraan masyarakat, kesehatan dan keluarga berencana;
 - c. Mengumpulkan dan menganalisis data dalam bidang kesehatan dan keluarga berencana guna peningkatan kesejahteraan masyarakat;
 - d. Melaksanakan koordinasi dengan instansi terkait urusan kesehatan, pengendalian penduduk dan keluarga berencana, kependudukan dan pencatatan sipil;
 - e. Menilai hasil kerja bawahan untuk bahan pengembangan karir;
 - f. Melaksanakan tugas lain yang diberikan dan atau diperintahkan oleh atasan sesuai dengan tugas dan fungsinya; dan
 - g. Membuat laporan pelaksanaan tugas kepada atasan.

3.2. Metode Penelitian

Para peneliti dapat memilih berjenis-jenis metode dalam melaksanakan penelitiannya. Sudah jelas metode yang dipilih berhubungan erat dengan prosedur, alat, serta desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian harus sesuai dengan metode penelitian yang dipilih. Prosedur serta alat yang digunakan dalam penelitian harus cocok dengan metode penelitian yang digunakan. Prosedur memberikan kepada peneliti urutan-urutan pekerjaan yang harus dilakukan dalam suatu penelitian. Teknik penelitian mengatakan, alat-alat pengukur apa yang diperlukan dalam melaksanakan suatu penelitian. Sedangkan metode penelitian memandu si peneliti tentang urutan-urutan bagaimana penelitian dilakukan. Jika suatu penelitian dikerjakan dengan menggunakan *questionair* sebagai alat dalam mengumpulkan data, maka yang dibicarakan disini adalah teknik penelitian.

Jika seseorang berbicara tentang cara seorang peneliti melakukan percobaan lapangan, dimana dalam menentukan plot dilapangan, ia pertama-tama membagi daerah dalam 4 buah blok, kemudian blok-blok tersebut dibagi 4 untuk keperluan perlakuan yang akan dia kerjakan, dan seterusnya, maka yang dibicarakan disini adalah prosedur penelitian. Jika kita membicarakan bagaimana secara berurut suatu penelitian dilakukan, yaitu dengan alat apa dan prosedur bagaimana suatu penelitian dilakukan, maka yang dibicarakan adalah metode penelitian.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain dari penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam pengertian yang lebih sempit, desain penelitian hanya mengenai pengumpulan dan analisis data saja. Desain

penelitian tidak pernah dilihat sebagai ilmiah atau tidak ilmiah, tetapi dilihat dari segi baik atau tidak baik saja. Karena desain juga mencakup rencana studi, maka didalamnya selalu ada *trade off* antara kontrol atau tanpa kontrol, antara objektivitas dengan subjektivitas. Desain tergantung dari derajat akurasi yang diinginkan, level pembuktian dari tingkat perkembangan dari bidang ilmu yang bersangkutan.

Desain yang tepat sekali tidak pernah ada. Hipotesis dirumuskan bisa dalam bentuk alternatif, karena itu desain juga dapat berbentuk alternatif-alternatif. Desain yang dipilih biasanya merupakan kompromi yang banyak ditentukan oleh pertimbangan-pertimbangan praktis. Dan pelaksanaan penelitian dalam skripsi ini penulis menggunakan jenis desain penelitian deskriptif.

Penelitian deskriptif adalah studi untuk menemukan fakta dengan interpretasi yang tepat. Dalam desain deskriptif ini, termasuk desain untuk studi formulatif dan eskploratif yang berkehendak hanya untuk mengenal fenomena-fenomena untuk keperluan studi selanjutnya.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Selalu ada hubungan antara metode mengumpulkan data dengan masalah penelitian yang dipecahkan, masalah memberi arah dan mempengaruhi metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data dibagi menjadi 2 jenis, yaitu :

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan pengumpulan data secara langsung dari objek yang sedang diteliti, cara yang digunakan untuk mengumpulkan data primer ini adalah sebagai berikut :

1) Observasi

Mengamati langsung ke kantor Kesra Setda Kabupaten Buton guna memperoleh gambaran secara langsung mengenai objek yang akan diteliti yaitu mengenai pengelolaan seluruh data yang mendukung dan berhubungan dengan pemberian bantuan hibah.

2) Wawancara

Dalam hal ini penelitian melakukan tanya jawab secara langsung mengenai permasalahan yang dibahas, yaitu proses pengelolaan data bantuan hibah. Wawancara itu dilakukan kepada pihak-pihak yang bersangkutan dimana wawancara ini berguna untuk memperjelas dan meyakinkan atas fakta atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan.

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. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini, dokumen yang akan dikumpulkan adalah data-data yang bersangkutan dengan sistem pengelolaan data bantuan hibah yang ada di kantor Kesra Setda Kabupaten Buton.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan 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. Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek yang menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) sebagai *tool* dalam perancangan sistem yang dibuat dan untuk mengembangkan sistem infomasinya menggunakan metode pengembangan *prototype*.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

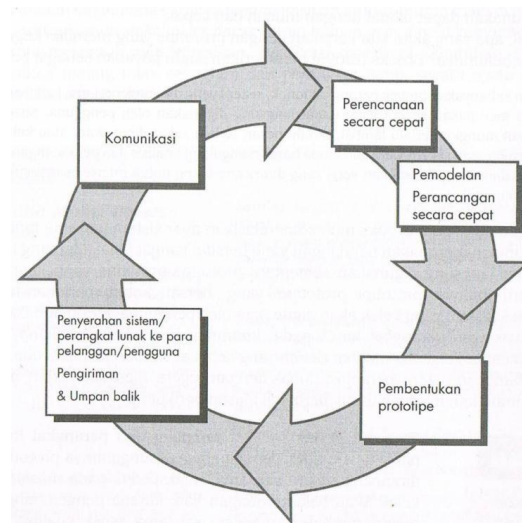
Untuk merancang perangkat lunak sistem informasi ini, peneliti memakai metode pendekatan berorientasi objek. Analisis dan perancangan perangkat lunak daengan pendekatan objek atau dikenal dengan pendekatan berorientasi objek (*Object Oriented Approach*) yaitu pendekatan untuk pengembangan perangkat lunak yang menitik beratkan permasalahan pada abstraksi objek-objek yang ada di dunia nyata. Abstraksi adalah menemukan serta memodelkan fakta-fakta dari suatu objek yang penting. Pendekatan ini digunakan oleh banyak pengembang sekitar awal tahun 1990-an. Adapun alat yang dipergunakan dalam metode berorientasi objek ini berupa *Use case diagram*, *Skenario use case*, *Activity diagram*, *Sequence diagram*, *Class diagram*, *Object Diagram*, *Deployment diagram*, dan *Component diagram*.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Seiring seorang pelanggan mendefinisikan serangkaian sasaran umum bagi perangkat lunak, tetapi tidak melakukan mengidentifikasi kebutuhan output, pemrosesan, ataupun input detail. Pada kasus yang lain, pengembang mungkin tidak memiliki kepastian terhadap efisiensi algoritma, kemampuan penyesuaian dari sebuah sistem operasi, atau bentuk-bentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dengan mesin serta banyak situasi lain. Maka dari itu dalam penelitian ini akan dimodelkan menggunakan pemodelan *prototype*.

Prototyping model dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengembang dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan objektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui, dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan kemudian dilakukan “perancangan kilat”. Perancangan kilat berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan/pemakai. Perancangan kilat membawa kepada konstruksi sebuah prototipe. Prototipe tersebut dievaluasi oleh pelanggan/pemakai dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak.

Gambaran dari konsep pemodelan *prototyping* adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*

(Sumber : Roger S.Pressman,Ph.D (2012:51))

Secara ideal prototipe berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak. Bila prototipe yang sedang bekerja dibangun, pengembang harus mempergunakan fragmen-fragmen program yang ada atau mengaplikasikan alat-alat bantu yang memungkinkan program yang bekerja untuk dimunculkan secara cepat.

Tahapan-tahapan dalam *Prototyping* adalah sebagai berikut :

1) Pengumpulan Kebutuhan

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2) Membangun *Prototyping*

Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat *input* dan *format output*).

3) Evaluasi *Protootyping*

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulangi langkah 1 dan 2.

4) Mengkodekan Sistem

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5) Menguji Sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *White Box*, *Black Box*, *Basis Path*, pengujian arsitektur dan lain-lain.

6) Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4.

7) Menggunakan sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

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 megkompilasi dan men-*deploy* sistem akan tahu, kode pustaka mana saja yang dikomplikasi 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 perekayasa 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

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

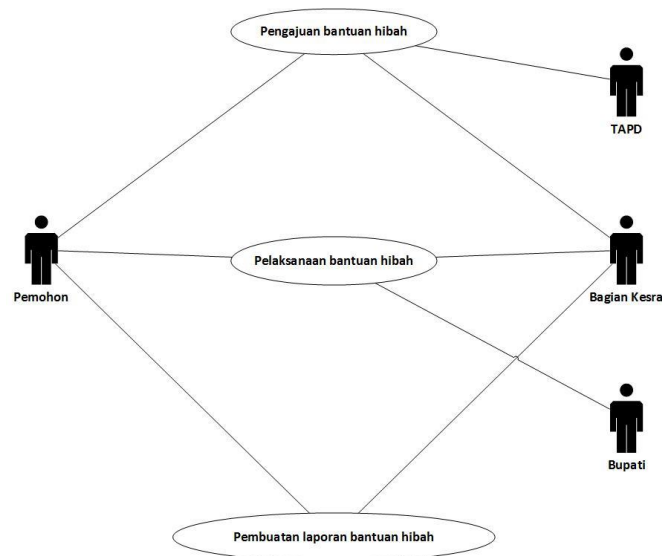
3.3.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

1. Prosedur pengajuan bantuan hibah yang sedang berjalan
 - a. Pemohon menyerahkan proposal permohonan bantuan hibah dan lampirannya ke Bagian Kesra.
 - b. Bagian Kesra melakukan pengecekan kelengkapan terhadap proposal permohonan bantuan hibah.
 - c. Setelah itu proposal permohonan bantuan hibah dan lampirannya dievaluasi oleh TAPD (Tim Anggaran Pemerintah Daerah).
 - d. TAPD yang merupakan Kabag dan Kasubag bantuan hibah mengevaluasi proposal tersebut sesuai dengan prioritas dan kemampuan daerah
 - e. TAPD menyerahkan hasil evaluasi proposal kepada Bupati
2. Prosedur pelaksanaan bantuan hibah yang sedang berjalan
 - a. Bupati menetapkan daftar pemohon yang menerima bantuan hibah melalui rapat.
 - b. Bagian Kesra menerima daftar pemohon yang menerima bantuan hibah.
 - c. Pemohon yang menerima hibah membuat Surat Pernyataan Tanggung Jawab Mutlak (SPTJM) lalu menyerahkan ke Bagian Kesra.
 - d. Bagian Kesra membuat Naskah Perjanjian Hibah Daerah (NPHD) yang akan ditandatangani Bupati dan Pemohon dan surat keputusan Bupati tentang penetapan daftar hibah.
3. Prosedur pembuatan laporan bantuan hibah yang sedang berjalan

- a. Pemohon menyerahkan bukti penggunaan dana hibah berupa barang atau jasa ke Bagian Kesra
- b. Bagian Kesra mengarsipkan proposal permohonan bantuan hibah sebagai laporan yang menjadi pertanggungjawaban Bagian Kesra
- c. Bagian Kesra mengarsipkan surat keputusan Bupati tentang penetapan daftar hibah sebagai laporan yang menjadi pertanggungjawaban Bagian Kesra
- d. Bagian Kesra mengarsipkan NHPD sebagai laporan yang menjadi pertanggungjawaban Bagian Kesra

3.3.2. Use Case Diagram

Berikut ini adalah *use case diagram* yang sedang berjalan :



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.	Pemohon	Pemohon merupakan aktor yang bisa mengirim proposal permohonan bantuan hibah ke Kesra Setda Kabupaten Buton.
2.	Bag. Kesra	Bagian Kesra merupakan aktor yang bertugas dalam pengelolaan data bantuan hibah mulai dari pengajuan bantuan hibah, pelaksanaan bantuan hibah dan pembuatan laporan bantuan hibah.
3.	TAPD	TAPD adalah Tim Anggaran Pemerintah Daerah, merupakan aktor yang bertugas untuk mengevaluasi proposal permohonan bantuan hibah sesuai dengan prioritas dan kemampuan daerah.
4.	Bupati	Bupati merupakan aktor yang bertugas sebagai penentu penerima bantuan hibah dan mengambil keputusan.

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.	Pengajuan bantuan hibah	Pengajuan bantuan hibah adalah proses penerimaan proposal permohonan bantuan hibah, proses pengecekan kelengkapan dokumen dan proses mengevaluasi proposal permohonan hibah.
2.	Pelaksanaan bantuan hibah	Pelaksanaan bantuan hibah adalah proses penetapan daftar pemohon yang menerima bantuan hibah, proses penyerahan Surat Pernyataan Tanggung Jawab Mutlak, proses pembuatan Naskah Perjanjian Hibah Daerah dan proses pembuatan surat keputusan Bupati tentang penetapan daftar hibah.

3.	Pembuatan laporan bantuan hibah	Pembuatan laporan bantuan hibah adalah proses penyerahan bukti penggunaan dana hibah berupa barang atau jasa, proses pengarsipan proposal permohonan bantuan hibah sebagai laporan.
----	---------------------------------	---

3.3.3. Skenario *Use Case*

Berikut adalah skenario *use case* untuk sistem yang sedang berjalan pada Kesra Setda Kabupaten Buton :

- a. Skenario *use case* pengajuan bantuan hibah yang sedang berjalan

Tabel 3.3 Skenario *use case* Pengajuan bantuan hibah

No. use case	001
Nama use case	Pengajuan bantuan hibah
Aktor	Pemohon, Bagian Kesra dan TAPD
Deskripsi	Sebagai proses awal pengajuan bantuan hibah dan pengecekan kelengkapan dokumen serta evaluasi proposal permohonan bantuan hibah
Kondisi Awal	Pemohon menyerahkan proposal permohonan bantuan hibah dan lampirannya ke Bagian Kesra
Aksi	Reaksi

<p>1. Bagian Kesra menerima proposal permohonan bantuan hibah dan lampirannya</p> <p>2. Bagian Kesra melakukan pengecekan terhadap proposal permohonan bantuan hibah</p>	<p>3. Kabag dan Kasubag yang merupakan TAPD mengevaluasi proposal permohonan bantuan hibah</p> <p>4. Setelah dievaluasi, TAPD menyerahkan hasil evaluasi proposal permohonan hibah ke Bupati yang dimana hasil evaluasi akan dibahas dirapat</p>
<p>Kondisi Akhir</p>	<p>1. Membuat dokumen hasil evaluasi proposal permohonan hibah</p>

b. Skenario *use case* pelaksanaan bantuan hibah yang sedang berjalan

Tabel 3.4 Skenario *use case* Pelaksanaan bantuan hibah

<p>No. use case</p>	<p>002</p>
<p>Nama use case</p>	<p>Pelaksanaan bantuan hibah</p>
<p>Aktor</p>	<p>Pemohon, Bagian Kesra dan Bupati</p>

Deskripsi	Sebagai proses penetapan daftar pemohon yang menerima bantuan hibah dan proses pembuatan dokumen-dokumen lainnya.
Kondisi Awal	Bupati menetapkan daftar pemohon yang menerima bantuan hibah melalui rapat.
Aksi	Reaksi
<p>1. Bagian Kesra menerima daftar pemohon yang menerima bantuan hibah</p> <p>3. Bagian Kesra membuat Naskah Perjanjian Hibah Daerah (NPHD) dan surat keputusan Bupati tentang penetapan daftar hibah</p>	<p>2. Pemohon yang menerima hibah membuat Surat Pernyataan Tanggung Jawab Mutlak (SPTJM) lalu menyerahkan ke Bagian Kesra</p>
Kondisi Akhir	<p>1. Seluruh dokumen-dokumen yang dibutuhkan untuk pelaksanaan bantuan hibah telah siap</p> <p>2. Pemohon menerima bantuan hibah</p>

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

Tabel 3.5 Skenario *use case* Pembuatan laporan bantuan hibah

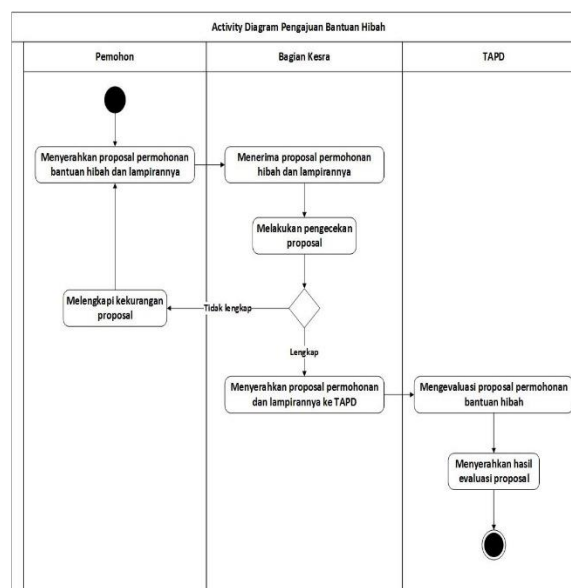
No. use case	003
Nama use case	Pembuatan laporan bantuan hibah
Aktor	Pemohon dan Bagian Kesra
Deskripsi	Sebagai proses penyerahan laporan penggunaan dana hibah berupa barang atau jasa dan proses pengarsipan dokumen-dokumen lainnya
Kondisi Awal	Pemohon menyerahkan bukti penggunaan dana hibah
Aksi	Reaksi
2 Bagian Kesra mengarsipkan proposal permohonan bantuan hibah sebagai laporan yang menjadi pertanggungjawaban Bagian Kesra	1. Pemohon menyerahkan bukti penggunaan dana hibah
3 Bagian Kesra mengarsipkan surat keputusan Bupati tentang penetapan daftar hibah sebagai laporan yang	

<p>menjadi pertanggungjawaban Bagian Kesra</p> <p>4 Bagian Kesra mengarsipkan NHPD sebagai laporan yang menjadi pertanggungjawaban Bagian Kesra</p>	
<p>Kondisi Akhir</p>	<p>1. Menghasilkan laporan akhir yang merupakan dokumen-dokumen yang digunakan untuk kegiatan bantuan hibah</p>

3.3.4. Activity Diagram

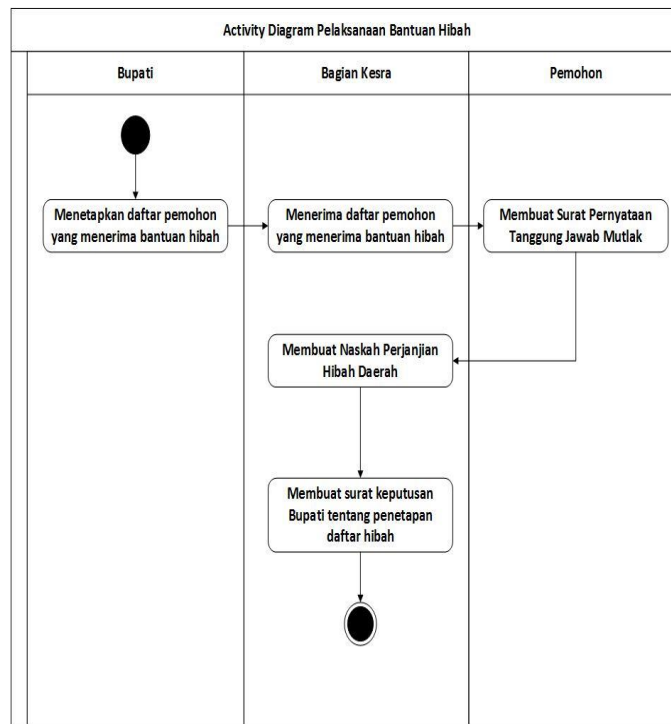
Seperti yang dijelaskan pada skenario *use case* berikut adalah *activity diagram* untuk setiap *use case* :

1. Activity diagram pengajuan bantuan hibah yang sedang berjalan



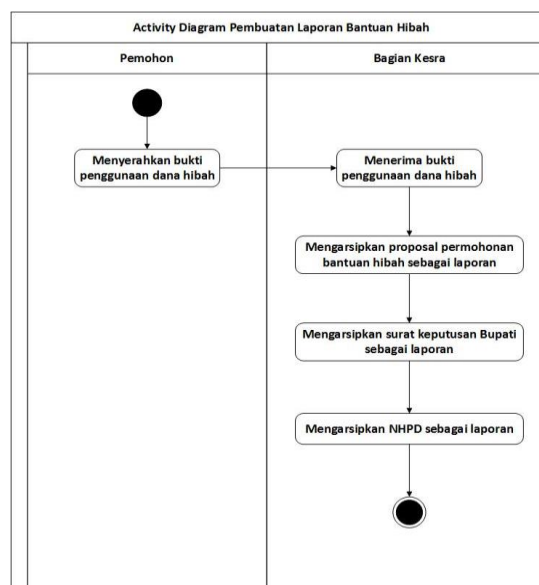
Gambar 3.4 Activity Diagram Pengajuan Bantuan Hibah yang Sedang Berjalan

2. *Activity diagram* pelaksanaan bantuan hibah yang sedang berjalan



Gambar 3.5 *Activity Diagram* Pelaksanaan Bantuan Hibah yang Sedang Berjalan

3. *Activity diagram* pembuatan laporan bantuan hibah yang sedang berjalan



Gambar 3.6 *Activity Diagram* Pembuatan Laporan Bantuan Hibah yang Sedang Berjalan

3.3.5. 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
Proses pengelolaan data pemberian bantuan hibah masih bersifat manual, dalam artian pegawai masih mengisi satu-persatu format surat untuk membuat dokumen yang dibutuhkan dalam pemberian bantuan hibah.	Mengubah sistem lama yang manual menjadi sistem terkomputerisasi.
Proses penyimpanan data pemberian bantuan hibah belum menggunakan <i>database</i> , sehingga memungkinkan terjadinya data hilang dan keamanan data kurang terjamin.	Membuat sistem informasi yang menggunakan <i>database</i> .

Belum adanya media informasi untuk mempublikasikan kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan oleh kantor tersebut.	Membuat sistem informasi yang menampilkan informasi mengenai kegiatan-kegiatan kantor.
---	--