

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam analisis sistem ini akan diuraikan sejarah singkat IKASIMI, Visi, Misi, Struktur Organisasi, Deskripsi Tugas. Kemudian Metode Penelitian, Desain Penelitian, Metode pengumpulan data sampai analisis yang sedang berjalan di perusahaan.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Berdasarkan rapat alumni yang telah dilaksanakan pada tanggal 6 januari 2018 telah diadakan pemilihan dan pembentukan kepengurusan IKASIMI masa bakti 2017-2019. Dibuktikan pada Surat Keputusan Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer dengan nomor : 001/SK/DEK-FTIK/UNIKOM/I/2018. IKASIMI dilindungi oleh Ketua program studi Sistem Informasi dan Manajemen Informatika. Dan mempunyai dewan penasehat yaitu : R. Fenny Syafariani, S.Si.,M.Stat, Imelda Pangaribuan, ST.,MT, Jeri Adiyanto, A.Md.Kom, dan Junaedi, S.Kom.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

1. Visi

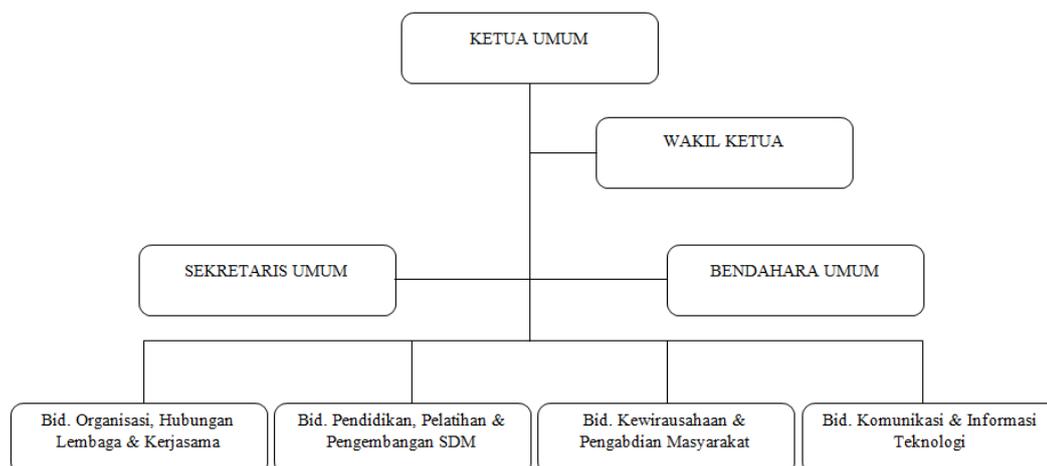
Menjadi wadah pemberdayaan Alumni Sistem Informasi dan Manajemen Informatika UNIKOM, yang bertakwa, berkompeten, memiliki jiwa entrepreneur yang berbasis Teknologi Informasi

2. Misi

Berikut adalah Misi dari IKASIMI :

- 1) Memfasilitasi dan mendorong kreatifitas dan inovasi Alumni
- 2) Menumbuh kembangkan jiwa entrepreneur Alumni, yang bertakwa, berakhlak mulia dan berkontribusi pada masyarakat.
- 3) Meningkatkan partisipasi aktif komunikasi antar Alumni dan pengembangan teknologi informasi dalam pemberdayaan Alumni

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3. 1 Struktur Organisasi

(Sumber: Arsip IKASIMI)

3.1.4 Deskripsi Tugas

Tugas pokok dan fungsi di IKASIMI adalah sebagai berikut:

1. Tugas Ketua Umum

Berikut deskripsi tugas ketua umum pada IKASIMI :

- 1) Melakukan pengorganisasian semua aktivitas koordinator yang ada di lingkungan IKASIMI.

- 2) Melakukan koordinasi terhadap semua kegiatan yang akan dilaksanakan oleh seluruh koordinator dalam internal IKASIMI.
- 3) Melakukan pengarahan, pengawasan dan evaluasi terhadap semua kegiatan yang dilakukan oleh semua koordinator.
- 4) Melakukan dan memimpin musyawarah kerja.

2. Tugas Wakil Ketua

Berikut deskripsi tugas wakil ketua umum pada IKASIMI :

- 1) Ikut melakukan pengorganisasian semua aktivitas koordinator yang ada di lingkungan IKASIMI.
- 2) Ikut melakukan koordinasi terhadap semua kegiatan yang akan dilaksanakan oleh seluruh koordinator dalam internal IKASIMI.

3. Tugas Sekretaris Umum

Berikut deskripsi tugas sekretaris umum pada IKASIMI :

- 1) Membantu Ketua umum dalam membuat perencanaan terkait kegiatan kesekretariatan di dalam internal IKASIMI.
- 2) Membuat konsep semua surat keluar yang akan digunakan pada IKASIMI.
- 3) Melakukan dokumentasi terhadap semua aktivitas yang berjalan pada IKASIMI.
- 4) Membuat dan mendokumentasi notulen rapat di dalam IKASIMI.

4. Tugas Bendahara Umum

Berikut deskripsi tugas bendahara umum pada IKASIMI :

- 1) Membantu Ketua umum dalam membuat administrasi keuangan.

- 2) Melakukan pencatatan administrasi uang masuk dan uang keluar pada IKASIMI.
- 3) Membuat laporan setiap 1 bulan sekali terkait kegiatan yang akan dilakukan atau kegiatan yang sudah dilakukan.

5. Tugas Bidang Organisasi, Hubungan Lembaga dan Kerjasama

Berikut deskripsi tugas bidang organisasi, hubungan lembaga dan kerjasama pada IKASIMI :

- 1) Membantu ketua dalam membuat perencanaan untuk melakukan kerjasama lembaga dan industri.
- 2) Mencarikan rekanan untuk melakukan kerjasama lembaga dan industri baik pihak pemerintah maupun pihak swasta.
- 3) Membuat laporan setiap 1 bulan sekali terkait kegiatan yang akan dilakukan atau kegiatan yang sudah dilakukan.

6. Tugas Bidang Kewirausahaan dan Pengabdian Masyarakat

Berikut deskripsi tugas bidang kewirausahaan dan pengabdian masyarakat pada IKASIMI :

- 1) Membantu ketua dalam membuat perencanaan pengabdian masyarakat 2 kali dalam setahun.
- 2) Melakukan pengabdian pada masyarakat yang bekerjasama dengan pihak pemerintah dan swasta.
- 3) Mencari peluang pengabdian untuk dilaksanakan.
- 4) Membuat laporan setiap 1 semester sekali terkait kegiatan yang akan dilakukan atau kegiatan yang sudah dilakukan.

7. Tugas Bidang Komunikasi dan Informasi Teknologi

Berikut deskripsi tugas bidang komunikasi dan informasi teknologi pada IKASIMI :

- 1) Membantu ketua dalam membuat perencanaan untuk melakukan pengelolaan situs website IKASIMI.
- 2) Melakukan pemeliharaan terhadap situs website IKASIMI.
- 3) Melakukan pengembangan konten situs website IKASIMI.
- 4) Melakukan update situs website IKASIMI minimal 2 minggu sekali.
- 5) Membuat laporan setiap 1 bulan sekali terkait kegiatan yang akan dilakukan atau kegiatan yang sudah dilakukan.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan penelitian. Tujuan umum dari suatu penelitian adalah untuk memecahkan masalah, maka langkah-langkah yang harus ditempuh harus relevan dengan masalah yang telah dirumuskan. Berikut ini adalah metode yang digunakan dalam penelitian pada Sistem Informasi IKASIMI.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan kerangka atau perincian prosedur kerja yang akan dilakukan pada waktu meneliti, yang diharapkan dapat memberikan gambaran dan arah mana yang akan dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut.

Penulis menggunakan metode deskriptif, dengan tujuan untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat

pada suatu objek penelitian tertentu. Pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya Penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data yang peneliti lakukan yaitu dengan cara menggabungkan jenis data primer dan data sekunder. Dimana data tersebut akan menunjang untuk sasaran dan tujuan penelitian.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik wawancara. Wawancara yang dilakukan penulis bertujuan untuk mencari tahu segala hal yang berkaitan dengan IKASIMI.

Wawancara dilakukan terhadap tiga orang informan dengan teknik snowball dimana informan A memberikan rekomendasi agar informan B menjadi informan dan seterusnya.

Adapun orang-orang yang penulis wawancarai antara lain :

- 1) Ibu R. Fenny Syafariani, S.Si.,M.Stat selaku Dewan Penasehat IKASIMI.
- 2) Bapak RioYunanto, S.Kom.,MT selaku Koordinator Bidang Komunikasi dan Informasi Teknologi IKASIMI.
- 3) Ibu Apriani Puti Purfini, S.Kom.,MT selaku Sekretaris IKASIMI

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Adapun cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah dengan metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi

yang diperlukan dari sumber-sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Data sekunder yang penulis ambil yaitu struktur organisasi, visi dan misi organisasi, serta dokumen-dokumen lainnya.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis yang dapat digunakan sebagai pedoman. Juga mengetahui bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sistem antara lain, metodologi pendekatan sistem dan pengembangan sistem.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu pendekatan OOP. Metode ini menggunakan alat pemodelan untuk menganalisa sistem IKASIMI berupa *Use case diagram*, *Skenario use case*, *Activity diagram*, *Sequence diagram*, *Class diagram*, *Deployment diagram*, dan *Component diagram*.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

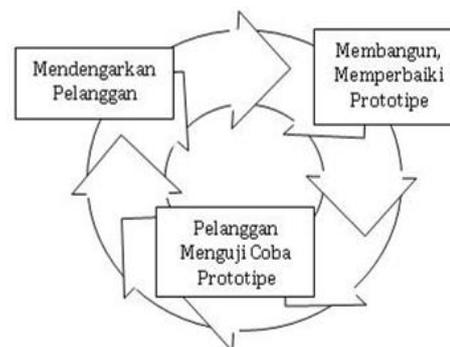
Metode pengembangan adalah sebuah cara yang tersistem atau teratur yang bertujuan untuk melakukan analisa pengembangan suatu sistem agar sistem tersebut dapat memenuhi kebutuhan. Dalam melakukan pembangunan atau perbaikan suatu sistem yang terkomputerisasi harus melakukan langkah-langkah dalam mengimplementasikannya.

Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang sering digunakan. Metode *prototyping* digunakan untuk menyelesaikan masalah kesalahpahaman antara *user* dan analis yang timbul akibat *user* tidak

mampu mendefinisikan secara jelas kebutuhannya. Dengan metode *prototyping* ini analis dan *user* dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

Prototyping merupakan pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (*prototype*) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan bisnis. *Prototyping* disebut juga desain aplikasi cepat (*rapid application design/RAD*) karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem (O'Brien, 2005).

Secara umum tahapan model *prototyping* dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



Gambar 3. 2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan Prototype

(Sumber: Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek [14, p.31])

1) Mendengarkan Pelanggan

Pada tahap ini, untuk mengumpulkan kebutuhan dan menentukan tujuan umum, maka *developer* dan *customer* bertemu. Dalam penelitian ini, penulis sebagai *developer* mengumpulkan, mendengarkan dan mengidentifikasi setiap kebutuhan perangkat lunak berdasarkan hasil wawancara.

2) Membangun atau Memperbaiki Mock-up

Rancangan yang mewakili semua aspek perangkat lunak yang disajikan untuk *customer*. Perancangan tersebut harus dirancang secara cepat. Pada penelitian ini, penulis menjelaskan bagaimana gambaran dari perancangan input dan output dari perangkat lunak yang akan dirancang.

3) Pelanggan Melihat atau Menguji Mock-up

Pada tahap ini, model dari *Prototype* yang telah dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan dari perangkat lunak, diuji atau dievaluasi oleh *customer*. Di dalam penelitian yang dilakukan, *customer* akan mengevaluasi hasil rancangan *Prototype* yang diusulkan, rancangan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam pembangunan perangkat lunak, penulis menggunakan teknik pemrograman berbasis objek (*Object Oriented Programming*). Metodologi berorientasi objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Metode berorientasi objek didasarkan pada penerapan prinsip-prinsip pengelolaan kompleksitas. Metode ini meliputi rangkaian aktivitas analisis berorientasi objek, perancangan berorientasi objek, pemrograman berorientasi objek dan pengujian berorientasi objek [14, p.100].

Dalam konsep sistem berorientasi objek merupakan sebuah sistem yang dibangun dengan berdasarkan metode berorientasi objek adalah sebuah sistem

yang komponennya dienkapsulasi menjadi kelompok mewarisi atribut, sifat dan komponen lainnya. Yang komponennya itu dapat berinteraksi satu sama lain.

Berikut merupakan beberapa konsep dasar tentang metode berbasis objek sebagai berikut :

1) Kelas (*Class*)

Kelas merupakan kumpulan objek-objek dengan karakter yang sama. Sebuah kelas mempunyai sifat (atribut), kelakuan (operasi/metode), hubungan (relationship) dan arti.

2) Objek (*Object*)

Objek merupakan suatu entitas yang mampu menyimpan informasi (status) dan mempunyai operasi (kelakuan) yang dapat diterapkan.

3) Metode (*Method*)

Operasi atau metode pada kelas hampir sama dengan fungsi atau prosedur pada metodologi terstruktur. Operasi merupakan fungsi atau transformasi yang dapat dilakukan terhadap objek atau dilakukan objek.

4) Atribut (*Attribute*)

Atribut dapat berupa nilai atau elemen-elemen data yang dimiliki oleh objek dalam kelas. Atribut dipunyai secara individu oleh suatu objek misalnya berat, jenis.

5) Abstraksi (*Abtraction*)

Prinsip untuk merepresentasikan dunia nyata yang kompleks menjadi suatu bentuk model yang sederhana dengan mengabaikan aspek-aspek lain yang tidak sesuai dengan masalah.

6) Enkapsulasi (*Encapsulation*)

Pembungkusan atribut data dan layanan (operasi-operasi) yang dimiliki objek untuk menyembunyikan implementasi dan objek sehingga objek lain tidak mengetahui cara kerjanya.

7) Pewarisan (*Inheritance*)

Mekanisme yang memungkinkan satu objek mewarisi sebagian atau seluruh dan objek lain sebagai bagian dari dirinya.

8) Antarmuka (*Interface*)

Biasanya digunakan agar kelas yang lain tidak mengakses langsung ke suatu kelas.

9) Paket (*package*)

Kemampuan suatu objek untuk digunakan dibanyak tujuan yang berbeda dengan nama yang sama sehingga menghemat program.

Sedangkan untuk alat bantu dalam analisis dan perancangan objek oriented sebagai berikut :

1) *Usecase*

Usecase merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Usecase* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *usecase* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu [13, p.141].

2) *Skenario Usecase*

Skenario *usecase* merupakan jalannya masing-masing usecase yang telah didefinisikan pada *usecase* [14, p.179].

3) *Activity diagram*

Activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak [14, p.161].

4) *Sequence diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek [14, p.165].

5) *Class diagram*

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. [14, p.141].

6) *Deployment diagram*

Deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi [14, p.154].

7) *Component diagram*

Component diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem [14, p.148].

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian *software* adalah sebuah topik yang memiliki cakupan luas dan sering dikaitkan dengan verifikasi dan validasi. Verifikasi mengacu pada sekumpulan aktivitas yang menjamin bahwa software mengimplementasikan dengan benar sebuah fungsi yang spesifik. Sedangkan validasi mengacu pada sekumpulan aktivitas yang berbeda yang menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun dapat ditelusuri sesuai dengan kebutuhan pelanggan [14, p.272].

Dalam penelitian ini, pendekatan pengujian software yang digunakan adalah pendekatan black box. Pengujian black box yaitu melakukan pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian black box dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dan disesuaikan dengan spesifikasi yang dibutuhkan [14, p.275].

3.3 Analisis Prosedur yang sedang berjalan

Analisis sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan dan permasalahannya. Dengan mengetahui sistem yang berjalan dan masalah yang muncul penulis dapat menyusun sebuah penyelesaian masalah yang terjadi.

3.3.1 Analisis Prosedur yang sedang berjalan

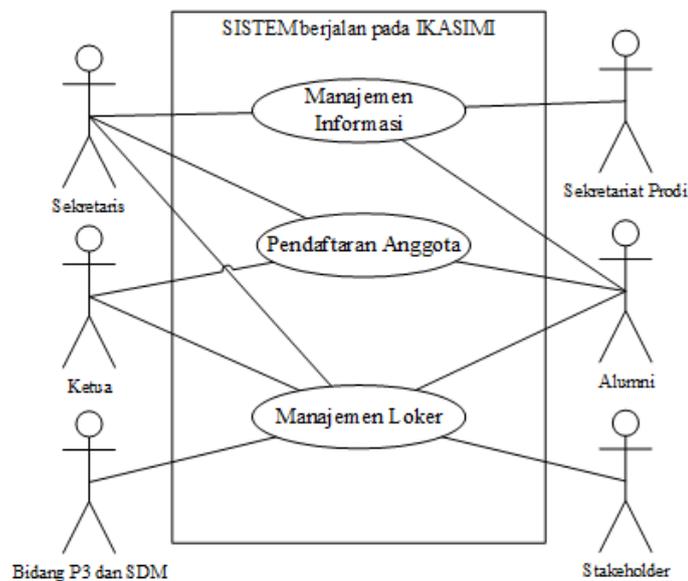
Prosedur merupakan urutan langkah-langkah yang terjadi atau yang dilakukan dalam sistem yang sedang berjalan. Adapun beberapa prosedur yang terlibat dalam sistem yang berjalan ini adalah sebagai berikut:

1. Prosedur pendaftaran anggota :
 - 1) Alumni mengambil formulir pendaftaran dan persyaratan di masing SI dan MI.
 - 2) Kemudian alumni mengisi formulir dan memberikan persyaratan (seperti : *foto copy* KTP dan ijazah).
 - 3) Kemudian data calon anggota IKASIMI diberikan kepada sekretaris, kemudian sekretaris menyeleksi kebenaran data dan kelengkapan persyaratan.
 - 4) Jika data tidak benar atau data tidak lengkap maka sekretaris mengembalikan dengan menghubungi alumni untuk memperbaiki berkas yang ada.
 - 5) Jika data benar dan lengkap, maka sekretaris memberikan ke ketua untuk disetujui, dan selanjutnya akan di buatkan no anggota dan sertifikasi keanggotaan. No anggota dan sertifikasi keanggotaan akan dikirimkan via e-mail.
2. Prosedur manajemen berita informasi :
 - 1) Sekretaris mempersiapkan informasi berupa : berita, pengumuman, dan info mengenai kegiatan IKASIMI, dan menentukan tanggal cetak.

- 2) Sekretaris mencetak sesuai press realease, kemudian memberikan kepada sekretariat Prodi, dan menempatkan pada mading SI dan MI.
3. Prosedur manajemen lowongan pekerjaan :
 - 1) Stakeholder mengirim surel ke sekretaris berupa info lowongan pekerjaan.
 - 2) Kemudian sekretaris meneruskan surel tersebut ke bidang pendidikan, pelatihan dan pengembangan SDM (P3 dan SDM).
 - 3) Koordinator bidang P3 dan SDM melakukan penyeleksian pada anggota IKASIMI dengan mengirim surel panggilan atau surel penawaran (Kondisi disesuaikan : Surel panggilan, bagi anggota yang belum memiliki pekerjaan dan surel penawaran bagi anggota yang ingin melakukan *part-time*).
 - 4) Anggota IKASIMI yang berminat dapat melampirkan persyaratan umum (Seperti : KTP, Riwayat hidup, CV) dan persyaratan khusus yang diminta stakeholder (Seperti : Sertifikat)
 - 5) Kemudian dilakukan seleksi oleh bidang P3 dan SDM, jika tidak terpilih berkas akan dikembalikan serta akan dikirim surel pemberitahuan gagal. Jika berhasil akan dikirim surel pemberitahuan diterima, dan hasil penerimaan akan dilaporkan pada ketua umum untuk disetujui.
 - 6) Setelah disetujui oleh ketua umum, data anggota terpilih akan diteruskan ke sekretaris yang nantinya akan dibuatkan surat balasan ke stakeholder.

3.3.2 Usecase Diagram

Use case diagram dibawah ini merupakan gambaran terhadap sistem yang berjalan di IKASIMI.



Gambar 3. 3 Usecase Diagram yang Berjalan

3.3.2.1 Definisi aktor dan deskripsinya

Berikut merupakan definisi aktor yang ada pada *usecase* yang sedang berjalan.

Tabel 3. 1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Ketua	Sebagai pimpinan umum, yang mengatur dan menyetujui keanggotaan IKASIMI.
2.	Sekertaris	Sebagai pengelola berita informasi mading, juga sebagai perantara atau penghubung untuk perekrutan anggota IKASIMI maupun perekrutan tenaga kerjaan.

Tabel 3. 2 Definisi Aktor dan Deskripsinya(Lanjutan)

No.	Aktor	Deskripsi
3.	Alumni	Orang yang akan bergabung dalam IKASIMI.
4.	Bidang P3 dan SDM (Pendidikan, Pelatihan dan Pengembangan SDM)	Orang yang menyeleksi urusan ketenagakerjaan di IKASIMI.
5.	Stakeholder	Orang yang membutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM).
6.	Sekretariat Prodi	Orang yang memiliki wewenang pada majalah dinding (mading) prodi SIMI.

3.3.2.2 Definisi *Usecase* dan deskripsinya

Berdasarkan *use case diagram*, berikut merupakan definisi *usecase usecase* yang sedang berjalan :

Tabel 3. 3 Definisi *Usecase* dan Deskripsinya

No.	Case	Deskripsi
1.	Pendaftaran Anggota	Proses Pendaftaran Alumni menjadi anggota IKASIMI.
2.	Manajemen Informasi	Pengelolaan berita informasi (pengumuman, info umum seputar IT, kegiatan seminar, job fair dan reuni) untuk seluruh alumni.
3.	Manajemen Loker	Pengelolaan info lowongan kerja (Loker) dan proses rekrutmen dari stakeholder untuk anggota IKASIMI.

3.3.3 Skenario *Usecase*

Berikut merupakan skenario *usecase* yang sedang berjalan pada Sistem Informasi IKASIMI.

1. Nama *Usecase* : Pendaftaran Anggota
- Aktor : Alumni, Sekretaris, Ketua
- Tujuan : Proses penerimaan alumni menjadi anggota
- Kondisi Awal : Alumni telah mengisi formulir pendaftaran dan membawa persyaratan

Tabel 3. 4 Skenario *Usecase* pendaftaran yang berjalan

SKENARIO UTAMA		
Main Flow		
Alumni	Sekretaris	Ketua
1. Memberikan formulir dan persyaratan pendaftaran	2. Menerima formulir dan persyaratan pendaftaran	
	3. Mengecek formulir dan persyaratan pendaftaran	
	4. Memberikan data alumni terverifikasi	5. Menerima data alumni terverifikasi
	7. Dibuatkan no anggota dan Sertifikasi keanggotaan	6. Menyetujui data alumni terverifikasi
9. Menerima no anggota dan Sertifikasi keanggotaan	8. Kirim no anggota dan Sertifikasi keanggotaan via surel	
Kondisi Akhir : Alumni berhasil bergabung menjadi anggota IKASIMI		

2. Nama *Usecase* : Manajemen Informasi
- Aktor : Sekretaris, Sekretariat Prodi
- Tujuan : Proses pemberitahuan informasi seperti pengumuman, dan lain-lain
- Kondisi Awal : Sekretaris telah menyiapkan berita informasi

Tabel 3. 5 Skenario *Usecase* manajemen informasi yang berjalan

SKENARIO UTAMA	
Main Flow	
Sekretaris	Sekretariat Prodi
1. Menentukan press release	
2. Mencetak Informasi	
3. Memberikan pada sekretariat	4. Menempatkan pada mading SI dan MI
Kondisi Akhir : Informasi telah terpampang di mading	

3. Nama *Usecase* : Manajemen Loker
- Aktor : Anggota, Ketua, Stakeholder, Sekretaris, Bid.P3 dan SDM
- Tujuan : Anggota IKASIMI mendapatkan pekerjaan
- Kondisi Awal : Stakeholder membutuhkan SDM lulusan UNIKOM

Tabel 3. 6 Skenario *Usecase* manajemen info loker yang berjalan

SKENARIO UTAMA				
Main Flow				
Stakeholder	Sekretaris	Bid.P3 dan SDM	Anggota	Ketua
1. Mengirim surel info loker	2. Menerima surel info loker			
	3. Meneruskan surel info loker	4. Menerima surel info loker		

Tabel 3. 7Skenario Usecase manajemen info loker yang berjalan (Lanjutan)

SKENARIO UTAMA				
Main Flow				
Stakeholder	Sekretaris	Bid.P3 dan SDM	Anggota	Ketua
		5. Mengirim surel panggilan / surat penawaran	6. Menerima surel panggilan / surat penawaran	
			7. Melampirkan persyaratan umum dan khusus	
		9. Menerima persyaratan umum dan khusus	8. Memberikan persyaratan umum dan khusus	
		10. Menyeleksi persyaratan umum dan khusus		
		11. Membuat data anggota yang diterima dan membuat surel pemberitahuan diterima	12. Menerima surel pemberitahuan diterima	13. Menerima data anggota yang diterima
				14. Menyetujui data anggota yang diterima
	16. Menerima data anggota yang diterima yang sudah disetujui			15. Memberikan data anggota yang diterima yang sudah disetujui

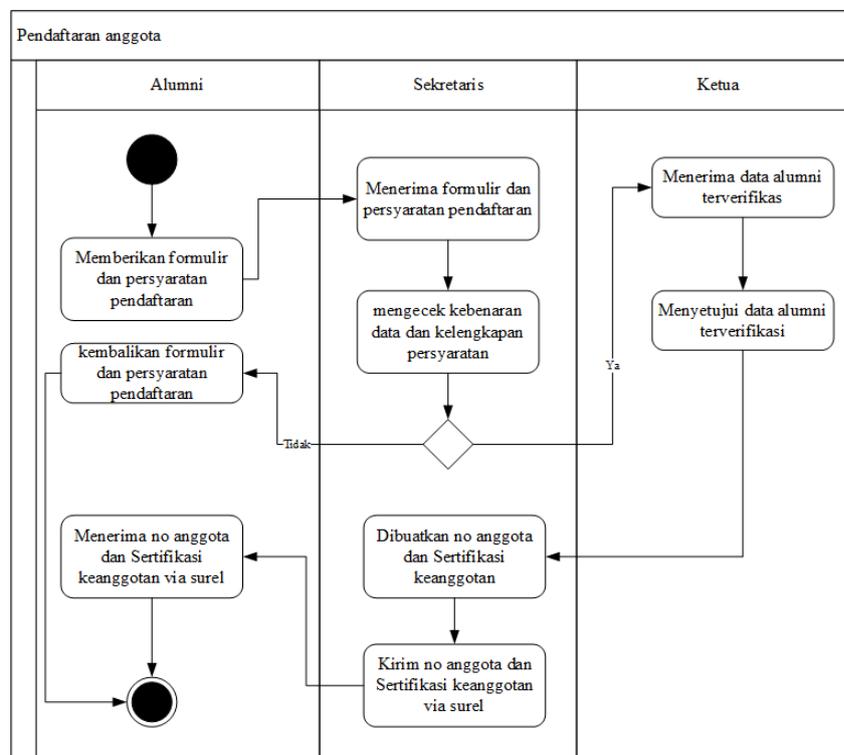
Tabel 3. 8 Skenario Usecase manajemen info loker yang berjalan (Lanjutan)

SKENARIO UTAMA				
Main Flow				
Stakeholder	Sekretaris	Bid.P3 dan SDM	Anggota	Ketua
	17. Membuat surel balasan			
19. Menerima surel balasan	18. Mengirim surel balasan			
Kondisi Akhir : Alumni yang terpilih melalui seleksi dan di setujui oleh ketua IKASIMI , mendapatkan pekerjaan.				

3.3.4 Activity Diagram

Berikut merupakan *activity diagram* yang sedang berjalan pada Sistem Informasi IKASIMI.

1. Activity diagram Pendaftaran



Gambar 3. 4 Activity Diagram Pendaftaran

3.3.5 Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Evaluasi sistem merupakan langkah-langkah analisa sistem yang sedang berjalan dan bertujuan untuk menemukan kelemahan-kelemahan dari sistem dan mengusulkan solusi untuk memperbaiki sistem. Dari hasil analisis sistem yang sedang berjalan, dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 3. 9 Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

No.	Masalah	Solusi
1.	Belum ada media online khusus untuk menghimpun seluruh alumni sistem informasi dan manajemen informatika yang menyebabkan sulitnya mendapatkan informasi dari alumni.	Dengan membuat website resmi, Sistem Informasi IKASIMI.
2.	Belum efisiennya proses pendaftaran ke-anggotaan IKASIMI, karena masih menggunakan kertas serta alumni harus datang untuk menyimpan, dan mengambil kembali berkas-berkas yang disetujui ataupun ditolak oleh pihak IKASIMI, sehingga kurangnya peminat alumni untuk menjadi bagian dari	Dengan Sistem Informasi IKASIMI terdapat sistem pendaftaran online, sehingga alumni dapat mendaftarkan diri tanpa harus menuju tempat pendaftaran (kampus UNIKOM)

Tabel 3. 10 Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan (Lanjutan)

No.	Masalah	Solusi
	anggota IKASIMI.	
3.	Belum tersedia sistem pengelolaan informasi IKASIMI yang dapat menampung informasi seperti pengumuman, kegiatan seminar, reuni angkatan, info lowongan kerja dan info-info umum lainnya, yang membuat tidak tersebarluasnya pemberitahuan yang penting bagi alumni.	Dengan Sistem Informasi IKASIMI terdapat sistem manajemen post, dan manajemen lowongan kerja yaitu sebagai media online yang memberikan semua informasi dan dapat diakses oleh semua alumni.