BAB III
OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek yang dijadikan penelitian ini adalah wedding Organizer Java Exist Management. Berikut adalah sejarah singkat perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas yang penulis peroleh langsung dari tempat penulis teliti

3.1.1. Sejarah Singkat Java Exist Management

Java Exist Management merupakan Perusahaan yang bergerak dibidang Jasa Entertainment (Event Organizer), yang berdiri di Bandung pada tanggal 1 Februari 2009. Kami memiliki divisi kusus meliputi Event Creator & Organizer, Wedding Service, Wardrobe & Fashion, Talent Agency, Creative design, Photography & Videography dengan konsep menyeluruh (all in one & one stop shop) , mempunyai komitmen untuk menjadi Perusahaan terdepan dibidang Jasa Entertainment, yang kreative & inovative untuk menghasilkan karya yang bernilai seni tinggi.

Meski masih terbilang belia namun Java Exist Management dapat menunjukkan eksistensi dalam dunia Event Organizer. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan suksenya setiap acara yang pernah diselenggarakannya, serta semakin banyaknya pihak Sponsorships dan atau Perusahaan, Instansi serta Lembaga yang mempercayakan dan bersedia bekerjasama dengan Java Exist Management. Dengan kreatifitas dan pemikiran serta kinerja manajemen yang baik,

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Java Exist Management dapat mewujudkan kebutuhan jasa entertainment yang dapat diterima oleh masyarakat luas.

Java Exist Management menjembatani dalam hal pemenuhan segala macam jasa yang dibutuhkan oleh para *clients* dalam konsep *"All in One & One Stop Shop"* dibidang tersebut yang ditangani oleh professional muda yang handal, kreatif, serta inovatif untuk melaksanakan & menghasilkan suatu event yang anda harapkan.

Apapun kebutuhan Anda, Perusahaan dan atau Bisnis Anda yang berkaitan dengan bidang Entertainment Java Exist Management sebagai "GUDANGNYA KREATIFITAS" akan memberikan pelayanan terbaik secara professional seperti yang Anda harapkan .

Adapun jasa yang Java Exist Management tawarkan, antara lain:

1. Event Organizer
2. Event Creator
3. Creative Design
4. Photography
5. Cinematography
6. Talent Agency
7. Fashion & Wardrobe
8. Wedding Organizer

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

3.1.2. Visi dan Misi Java Exist Management

Adapun visi dan misi yang ada pada Java Exist Management sebagai berikut :

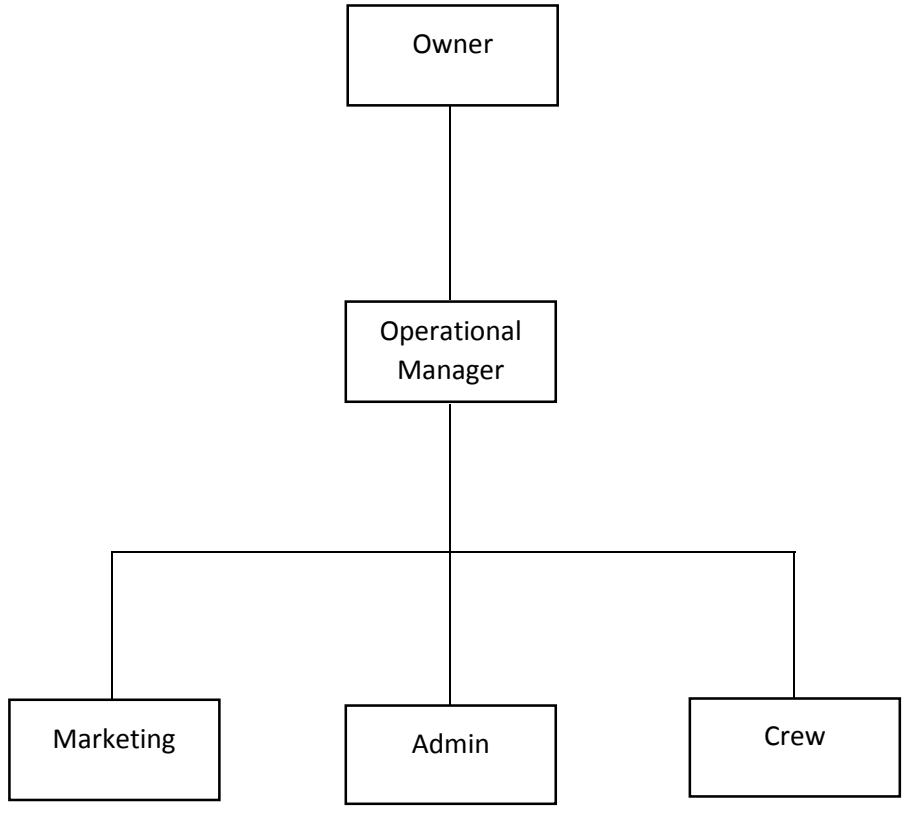
a. Visi

Java Exist Management menjadi perusahaan terdepan yang profesional di bidang jasa entertainment dengan konsep all in one & one stop shop.

b. Misi

Java Exist Management memberikan pelayanan terhadap jasa entertainment (event organizer) secara kreatif dan inovative untuk menghasilkan karya dan kreativitas yang bernilai seni tinggi.

3.1.3. Struktur Organisasi Java Exist Management



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Java Exist Management

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

3.1.4 Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi tugas dari masing – masing bagian yang ada pada struktur organisasi di atas sebaga berikut :

1. Owner

Bertanggung jawab menangani seluruh Managemen Weeding Organizer dan mengawasi kerja seluruh bagian Wabas *Wedding Organizer* serta memimpin dan menggerakan seluruh crew wabas *wedding organizer*.

2. Operational Manager

Bertanggung jawab mengawasi dan mengkoordinasi acara maupun kegiatan serta mengelola seluruh kegiatan operasional perusahaan dan pada saat acara berlangsung.

3. Marketing

Bertanggung jawab unutk mencari klien dan melakukan prospek pada calon klien serta melakukan kesepakatan dengan klien dan menyampaikan konsep yang diinginkan klien pada project manager.

4. Admin

Bertugas di bagian administrasi, memberikan pelayanan seperti pendaftaran dan pendataan klien. Lebih kepada pencatatan dan pembuatan laporan dari klien ke perusahaan maupun sebaliknya.

5. Crew

Bertugas menyelesaikan tugas yang dibebankan pada saat berlangsungnya acara dan melakukan persiapan dan pemeriksaan ulang seluruh kelengkapan acara.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Desain penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan penelitian berdasarkan metode deskriptif dan action. Metode Deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian desktiftip ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai faktafakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.

Metode action atau tindakan merupakan penelitian langsung, disertai dengan praktek di lapangan. Membuat suatu program yang akan dilaksanakan secara sistematis dan terencana, serta mempunyai nilai perbaikan yang signifikan. Penelitian tindakan ini lebih efektif, karena akan terlihat langsung hasilnya.Salah satu syarat dalam melakukan penelitian tindakan adalah adanya keinginan dari orang yang memilki masalah untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan mempunyai keinginan untuk memecahkannya.

Daur atau siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahap utama dan langkah-langkah di dalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan (instansi) atau responden penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian. Pada penelitian ini data primer didapatkan saat penyusun melakukan pengamatan sistem yang sedang berjalan di Java Exist Management.

Ada beberapa metode pengumpulan data, dalam Penyusunan Tugas Akhir ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya yaitu:

a) Wawancara

Wawancara yaitu usaha mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab atas pertanyaan yang berkaitan pada seputar pemesanan dan promosi di Java Exist Management, yaitu dengan melihat dan mengamati semua proses yang terjadi pada bagain yang berhubungan dengan sistem pemesanan dan promosi.

b) Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan jalan melakukan Pengamatan dan peninjauan secara langsung terhadap bahan kajian dan objek yang diteliti, hal ini dilakukan untuk mendeskripsikan masalah di Java Exist Management.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari studi literature, buku-buku, dokumentasi, kepustakaan yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan cara

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

mengumpulkan dan mempelajari segala bentuk dokumen yang mengalir pada sistem pemesanan, seperti dokumen order pemesanan dan nota pembayaran.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam metode pendekatan dan pengembangan sistem akan dijelaskan mengenai metode pendekatan sistem dan metode pengembangan sistem.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek (*Object Oriented).* Menurut Adi Nugroho (20010:4) Pendekatan berorientasi objek merupakan cara berfikir baru serta berlogika dalam menghadapi masalah-masalah yang akan di atasi dengan bantuan komputer. OOP mencoba mencoba melihat permasalahan lewat pengamatan dunia nyata dimana setiap objek adalah entitas tunggal yang memiliki kombinasi struktur data dan fungsi tertentu. Pendekatan berorientasi objek terdiri dari analisis berorientasi objek *(OOA)* dan desain berorientasi objek *(OOD)*. Analisis berorirentasi objek *(OOA)* dimulai dengan menyatakan suatu masalah, analisis membuat suatu model situasi dari dunia nyata, menggambarkan sifat yang penting. Sedangkan Desain berorientasi objek (*OOD)* merupakan tahap lanjutan setelah *(OOA),* dimana tujuan sistem diorganisasikan kedalam sub-sistem berdasarkan struktur analisis dan arsitektur yang dibutuhkan.

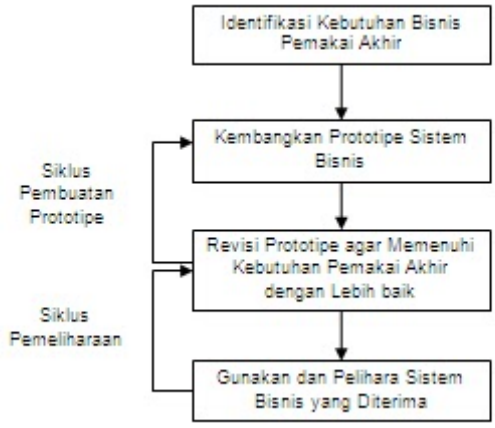
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah Metode Prototype. Alasan penulis menggunakan metode prototype karena metode tersebut merupakan pembuatan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Secara ideal Prototype berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak.

Proses pembuatan prototipe merupakan proses yang interaktif dan berulang-ulang yang menggabungkan langkah-langkah siklus pengembangan tradisional. Prototipe dievaluasi beberapa kali sebelum pemakai akhir menyatakan protipe tersebut diterima. Gambar di bawah ini mengilustrasikan proses pembuatan prototipe :



Gambar 3.2 Proses Pembuatan Prototipe

Langkah-Langkah Prototyping :

a. Analisis Kebutuhan Sistem

Pembangunan sistem informasi memerlukan penyelidikan dan analisis mengenai alasan timbulnya ide atau gagasan untuk membangun dan mengembangkan sistem informasi. Analisis dilakukan untuk melihat berbagai komponen yang dipakai sistem yang sedang berjalan meliputi *hardware, software,* jaringan dan sumber daya manusia. Analisis juga mendokumentasikan

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

aktivitas sistem informasi meliputi *input*, pemrosesan, *output,* penyimpanan dan pengendalian (O'Brien, 2005).

Selanjutnya melakukan studi kelayakan *(feasibility study)* untuk merumuskan informasi yang dibutuhkan pemakai akhir, kebutuhan sumber daya, biaya, manfaat dan kelayakan proyek yang diusulkan (Mulyanto, 2009).

Analisis kebutuhan sistem sebagai bagian dari studi awal bertujuan mengidentifikasi masalah dan kebutuhan spesifik sistem. Kebutuhan spesifik sistem adalah spesifikasi mengenai hal-hal yang akan dilakukan sistem ketika diimplementasikan (Mulyanto, 2009).

Analisis kebutuhan sistem harus mendefinisikan kebutuhan sistem yang spesifik antara lain :

1) Masukan yang diperlukan sistem *(input)*

2) Keluaran yang dihasilkan *(output)*

3) Operasi-operasi yang dilakukan (proses)

4) Sumber data yang ditangani

5) Pengendalian (kontrol)

Tahap analisis kebutuhan sistem memerlukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan sistem dengan mendefinisikan apa yang seharusnya dapat dilakukan oleh sistem tersebut kemudian menentukan kriteria yang harus dipenuhi sistem. Beberapa kriteria yang harus dipenuhi adalah pencapaian tujuan, kecepatan, biaya,

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

kualitas informasi yang dihasilkan, efisiensi dan produktivitas, ketelitian dan validitas dan kehandalan atau reliabilitas (Mulyanto, 2009).

b. Desain Sistem

Analisis sistem *(system analysis)* mendeskripsikan apa yang harus dilakukan sistem untuk memenuhi kebutuhan informasi pemakai. Desain sistem *(system design)* menentukan bagaimana sistem akan memenuhi tujuan tersebut. Desain sistem terdiri dari aktivitas desain yang menghasilkan spesifikasi fungsional. Desain sistem dapat dipandang sebagai desain *interface,* data dan proses dengan tujuan menghasilkan spesifikasi yang sesuai dengan produk dan metode*interface* pemakai, struktur *database* serta pemrosesan dan prosedur pengendalian (Ioanna *et al.*, 2007).

Desain sistem akan menghasilkan paket *software* prototipe, produk yang baik sebaiknya mencakup tujuh bagian :

1) Fitur menu yang cepat dan mudah.
2) Tampilan input dan output.
3) Laporan yang mudah dicetak.
4) *Data dictionary* yang menyimpan informasi pada setiap *field* termasuk panjang field, pengeditan dalam setiap laporan dan format *field* yang digunakan.
5) *Database* dengan format dan kunci *record* yang optimal.
6) Menampilkan *query online* secara tepat ke data yang tersimpan pada*database.*
7) Struktur yang sederhana dengan bahasa pemrograman yang mengizinkan pemakai melakukan pemrosesan khusus, waktu kejadian, prosedur otomatis dan lain-lain.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

c. Pengujian Sistem

Paket *software* prototipe diuji, diimplementasikan, dievaluasi dan dimodifikasi berulang-ulang hingga dapat diterima pemakainya (O'Brien, 2005). Pengujian sistem bertujuan menemukan kesalahan-kesalahan yang terjadi pada sistem dan melakukan revisi sistem. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa sistem bebas dari kesalahan (Mulyanto, 2009).

Menurut Sommerville (2001) pengujian sistem terdiri dari :

1) Pengujian unit untuk menguji komponen individual secara independen tanpa komponen sistem yang lain untuk menjamin sistem operasi yang benar.
2) Pengujian modul yang terdiri dari komponen yang saling berhubungan.
3) Pengujian sub sistem yang terdiri dari beberapa modul yang telah diintegrasikan.
4) Pengujian sistem untuk menemukan kesalahan yang diakibatkan dari interaksi antara subsistem dengan *interface*nya serta memvalidasi persyaratan fungsional dan non fungsional.
5) Pengujian penerimaan dengan data yang di*entry* oleh pemakai dan bukan uji data simulasi.
6) Dokumentasi berupa pencatatan terhadap setiap langkah pekerjaan dari awal sampai akhir pembuatan program.

Pengujian sistem informasi berbasis *web* dapat menggunakan teknik dan metode pengujian perangkat lunak tradisional. Pengujian aplikasi *web* meliputi pengujian tautan, pengujian *browser,* pengujian usabilitas, pengujian muatan, tegangan dan pengujian malar (Simarmata, 2009).

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Penerimaan pengguna *(user)* terhadap sistem dapat dievaluasi dengan mengukur kepuasan *use*r terhadap sistem yang diujikan. Pengukuran kepuasan meliputi tampilan sistem, kesesuaian dengan kebutuhan *user,* kecepatan dan ketepatan sistem untuk menghasilkan informasi yang diinginkan *user*. Ada beberapa model pengukuran kepuasan *user* terhadap sistem, diantaranya adalah*Technology Acceptance Model (TAM), End User Computing (EUC) Satisfaction, Task Technology Fit (TTF) Analysis* dan *Human Organizational Technology (HOT) Fit Model.*

Salah satu model pengukuran yang telah diterjemahkan ke dalam beberapa bahasa berbeda dan tidak menunjukkan perbedaan hasil pengukuran yang signifikan adalah *End User Computing (EUC) Satisfaction*. Model ini menekankan kepuasan *user* terhadap aspek teknologi meliputi aspek isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan penggunaan sistem (Chin & Mathew, 2000).

d. Implementasi

Setelah prototipe diterima maka pada tahap ini merupakan implementasi sistem yang siap dioperasikan dan selanjutnya terjadi proses pembelajaran terhadap sistem baru dan membandingkannya dengan sistem lama, evaluasi secara teknis dan operasional serta interaksi pengguna, sistem dan teknologi informasi.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu yang digunakan analisis dan perancangan sisitem yaitu menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Menurut Adi Nugroho (2010:6) *Unified Modeling Language* (UML) adalah "'bahasa'

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’ Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan – pemasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami ”. OOP (*Object Oriented Programming*) dengan beberapa diagram, diantaranya:

1. *Use case diagram*

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan system.

2. *Class diagram*

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, *asosiasi*, dan lain-lain.

3. *Activity diagram*

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi ditrigger oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity* diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

4. *Sequence diagram*

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence* diagram terdiri atar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai *respons* dari sebuah *event* untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-*trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara *internal* dan *output* apa yang dihasilkan.

5. *Deployment diagram*

Deployment/physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal. Sebuah node adalah *server*, *workstation*, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-*deploy* komponen

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

dalam lingkungan sebenarnya. Hubungan antar node (misalnya *TCP/IP*) dan requirement dapat juga didefinisikan dalam diagram ini.

3.2.4. Pengujian Software

Faktor pengujian *software* adalah teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Pengujian Perangkat Lunak dilakukan dengan menggunakan Black Box Testing, seperti berikut :

1. *Black Box Testing*

Pengujian Black Box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangka lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian Black Box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Agar software dapat dikatakan layak atau sesuai dengan kebutuhan pengguna perangkat lunak maka dibutuhkan pengujian yang dapat menilai suatu software itu layak atau tidak digunakan. Dalam hal ini pengujian menggunakan Black Box Testing karena untuk mengetahui perangkat lunak berfungsi dengan benar atau tidak. Ujicoba blackbox berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

2. Kesalahan Interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan performa
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisis yang sedang berjalan menguraikan secara rinci dokumen-dokumen yang digunakan dalam sistem informasi dilapangan, diantaranya :

1. Formulir Pendaftaran

   Deskripsi : Merupakan surat atau formulir pengajuan yang digunakan untuk melakukan pemesanan acara oleh calon klien.

   Rangkap : 1 (satu)

   Sumber : Admin

   Atribut : Nama Acara, Tanggal Acara, Nama klien, Kelamin, Pekerjaan, Alamat, Kode Pos, Telp.

2. Jadwal Acara

   Deskripsi : untuk mengetahui jadwal acara yang ditentukan oleh calon klien.

   Rangkap : 2 (dua)

   Sumber : Admin

   Atribut : Nama Acara, Tanggal Acara, Nama klien, Kelamin, Pekerjaan, Alamat, Kode Pos, Telp.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

3. Laporan Acara

   Deskripsi : Merupakan laporan data klien dan data transaksi klien.

   Rangkap : 2 (dua)

   Sumber : Admin

   Atribut : Tanggal Acara, Nama klien, Kelamin, Pekerjaan, Alamat Gedung, Telp.

4. List Menu

   Deskripsi : Merupakan daftar list yang tersedia untuk memudahkan klien dalam melakukan pemilihan.

   Rangkap : 1 (satu)

   Sumber : Admin

   Atribut : No List, Nama List menu.

5. Nota Pemesanan

   Deskripsi : Merupakan bukti pemesanan oleh calon klien.

   Rangkap : 2 (dua)

   Sumber : Owner

   Atribut : Nama klien, Total biaya, Nama Penanggung Jawab, Tanggal Registrasi.

6. Nota Pembayaran

   Deskripsi : Merupakan tanda bukti pembayaran.

   Rangkap : 2 (dua)

   Sumber : Owner

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

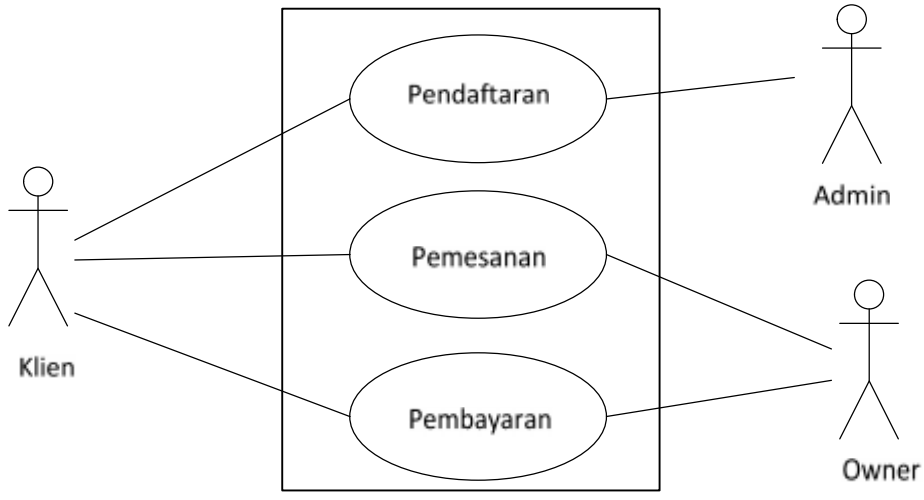
Atribut : Nama Pelanggan, Total biaya, Nama Penanggung Jawab, Tanggal Registrasi.

3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur yang sedang berjalan menguraikan secara sistematis aktifitas–aktifitas yang terjadi dalam sistem informasi, diantaranya:

3.3.2.1. Use Case

Diagram use case menggambarkan siapa saja actor yang melakukan prosedur dalam sistem serta fungsi fungsi dari (proses) yang terlibat dalam tranformasi pada sistem tersebut. Adapun use case dalam pemesanan paket pembuatan undangan pernikahan pada Wida Wedding sebagai berikut



Gambar 3.3 Diagram Usecase Sistem Yang Sedang Berjalan

3.3.2.2. Definisi Aktor Dan Deskripsinya

Didalam diagram usecase actor merupakan pihak pihak yang berperan dalam sistem , symbol actor didalam usecase berbentuk gambar orang , tapi

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

dalam kenyataanya actor belum tentu merupakan orang biasa nya digunakan kata benda di awal frase nama aktor.

Tabel 3.1 : Definisi Aktor Dan Deksripsinya

No	Aktor	Deksripsi
1	Klien	Merupakan pihak yang melakukan pendaftaran, pemilihan paket, pemesanan wedding organizer.
2	Admin	Merupakan pihak yang memiliki tugas dalam proses pendaftaran dan pencatatan data.
3.	Owner	merupakan pemilik dari Java Exist Management yang memiliki akses penuh terhadap semua proses dan selain itu memiliki tugas dalam pemesanan dan pembayaran.

3.3.2.3 Definisi Use Case Dan Deksripsinya

Usecase Diagram merupakan diagram yang menggambarkan dari fungsinalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah use case mempresentasikan antara actor dengan sistem.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Tabel 3.2 Definisi Usecase Dan Deksripsinya

No	Usecase	Deksripsi
1	Pendaftaran	Merupakan proses dimana klien melakukan pengisian data diri dan registrasi sebelum melakukan pemesanan paket pernikahan.
2	Pemesanan	Merupakan proses dimana klien atau calon mempelai memilih paket pernikakan yang sesuai dengan kebutuhan atau kriterianya dengan mendatangi langsung Java Exist Management
3	Pembayaran	Merupakan proses pembayaran yang dilakukan oleh konsumen, pembayaran dilakukan secara tunai maupun melalui bank.

3.3.2.2. Skanario Usecase

Sekanario merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram , adapun skanario usecase pada pemesanan paket pembuatan undangan pernikahan dalam sistem yang berjalan seperti berikut :

1. Skanario Use Case Pendaftaran

Tabel 3.3: Skanario Usecase Pendaftaran

Identifikasi	
Nama Use case	Pendaftaran
Aktor	Klien Dan Admin

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Tujuan	Untuk melakukan pendataan terhadap klien dan memudahkan dalam melakukan pemesanan
Klien	**Admin**
Klien melakakukan pendaftaran dan registrasi terlebih dulu sebelum melakukan pemesanan.	
	Admin memberikan formulir pendaftaran dan melakukan pengarsipan formulir.
	Admin Mencatat data klien yang masuk.

2. Skanario Use Case Pemesanan

Tabel 3.4: Skanario Usecase Pemesanan

Identifikasi	
Nama Use case	Pemesanan
Aktor	Klien Dan Owner
Tujuan	Memudahkan klien dalam pemilihan paket pernikahan sesuai dengan biaya dan keinginan mereka .
Klien	**Owner**
Klien melakakukan pemesanan pemilihan paket pernikahan dengan cara mendatangi langsung Java Exist Management	
	Java Exist Management Menanggapi pemesanan paket tersebut .

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

3. Skanario Use Case Pembayaran

Tabel 3.5: Skanario Usecase Pembayaran

Identifikasi	
Nama Use case	Pembayaran
Aktor	Konsumen dan Wida Wedding
Tujuan	Mengolola pembayaran pembuatan pemesanan undangan .
Klien	**Owner**
Klien melakukan pembayaran	
	Owner Memberikan nota pembayaran atas paket yang dipesan.

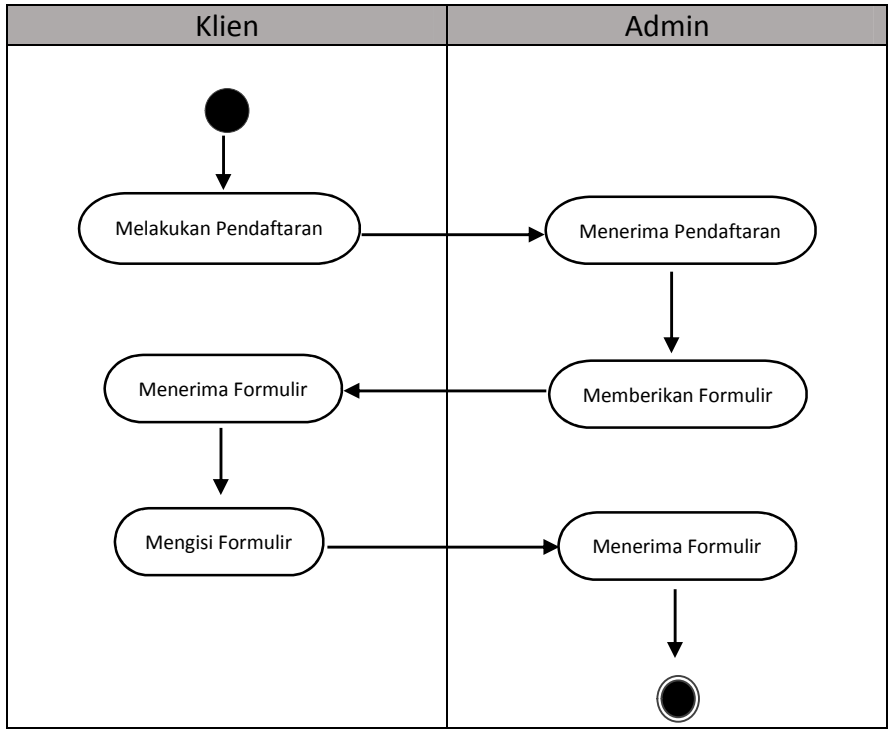
3.3.2.3. Diagram Aktivty Yang Berjalan

Diagram activty merupakan cara untuk memodelkan event event yang terjadi dalam use case. Berikut ini adalah diagram activity yang menggambarkan aktivitas yang terjadi pada sistem pemesanan paket pernikahan pada Java Exist Management.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

1. Diagram Activity Pendaftaran Sistem Yang Berjalan

   Berikut ini adalah activity pendaftaran pada sistem yang berjalan pada Java Exist Management.

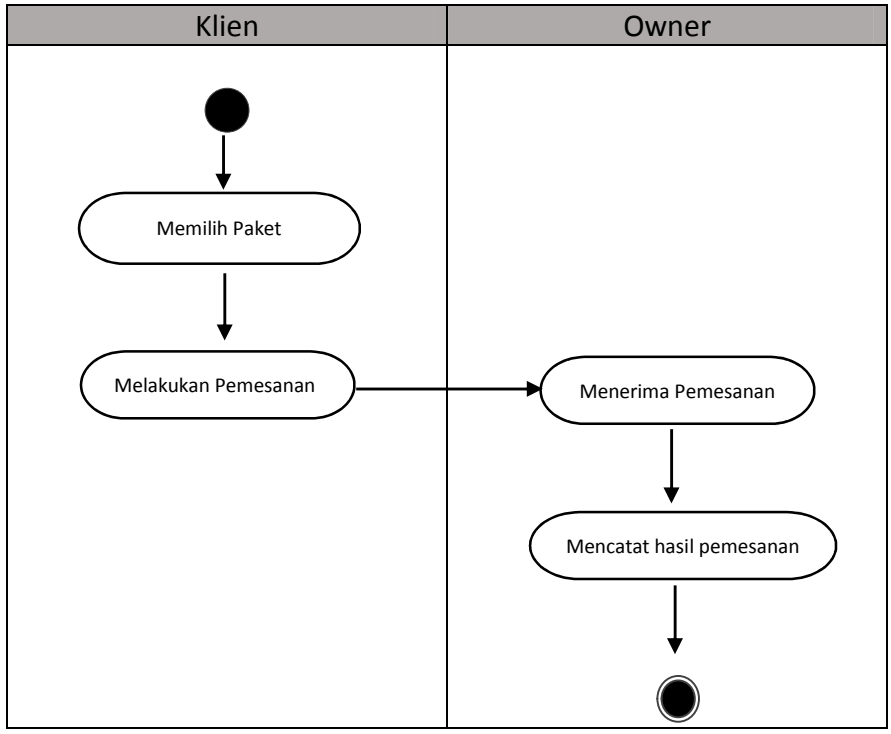


Gambar 3.4 : Diagram Activity Pendaftaran Sistem yang berjalan

2. Diagram Activity Pemesanan

Setelah klien melakukan pendaftaran selanjutnya klien melakukan pemesanan paket pernikahan dari pilihan paket yang disediakan pada Java Exist Management.

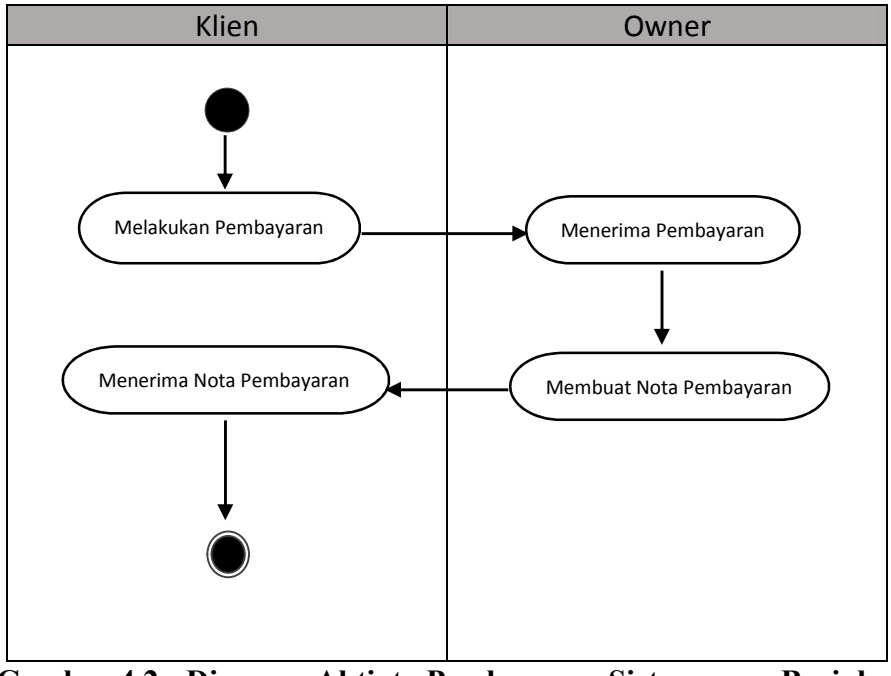
Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional



Gambar 3.3 : Diagram Aktivty Pemesanan Sistem yang berjalan

3. Diagram Activity Pembayaran

Setelah klien melakukan pemesanan selanjutnya klien melakukan pembayaran.



Gambar 4.2 : Diagram Aktivty Pembayaran Sistem yang Berjalan

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Berjalan

Setelah melewati beberapa tahapan analisa terhadap sistem informasi yang sedang berjalan di Java Exist Management, maka dapat diketahui kelemahan-kelemahan yang terjadi pada sistem, kelemahan-kelemahan tersebut di gambarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.6 Masalah dan Rencana Pemecahan Masalah Sistem Informasi Pemesanan Paket Pernikahan Pada Java Exist Managemen

No.	Masalah	Rencana Pemecahan
1.	Pengelolaan data klien masih sangat manual hanya mengandalkan Alat Tulis Kantor.	Dibuat sistem yang mengelola data pelanggan secara komputerisasi.
2.	Pemesan paket pernikahan masih dilakukan dengan cara manual dan langsung datang ketempat.	Membuat form pendaftaran dan pemesan pada website yang aakan dibuat agar semua orang bias mengakses maupun memesan paket pernikan kapan saja dan dimana saja.
3.	Kurangnya informasi yang diperoleh oleh klien pada saat pendaftran.	Membuat sistem mengenai pelayanan wedding organizer pada Java Exist Management

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

		berbasiskan web, sehingga dapat diakses setiap saat.

Dengan dikembangkannya Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer menjadi terkomputerisasi dan lebih mudah diakses siapapun, kapanpun dan dimanapun. Diharapkan kekurangan-kekurangan atau kendala yang terasa dalam pemesanan dan pencatatan data transaksi dapat dikurangi.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional