BAB IV
ANALISIS PRAKTEK KERJA LAPANGAN

4.1 Analisis Kebutuhan Sistem Yang Sedang Berjalan

Memberikan gambaran tentang sistem yang biasa berjalan mengenai kuisioner. Dengan usulan – usulan yang akan kami rancang setelah mengamati dan menganalisis sistem yang sedang berjalan.

4.2 Actor

Pada dasarnya *actor* bukan bagian dari *use case diagram*, namun untuk dapat terciptanya suatu *Use case Diagram* diperlukan beberapa *actor*, dimana *actor* tersebut mempresentasikan seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem, *Actor* hanya berinteraksi dengan *Use Case* tetapi tidak memiliki Kontrol atas *Use Case*.

Dalam Sistem Kuisioner ini terdapat Dua Aktor, yaitu:

1. Admin

   Admin bertugas mengelola sistem dari mulai pembuatan pertanyaan sampai mengelola kuisioner yang telah terisi oleh karyawan.

2. Karyawan

   Karyawan bertindak untuk menggunakan sistem.

4.3 *Use Case*

Use case adalah gambaran dari fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem dapat mengerti dan memahami mengenai kegunaan sistem yang di bangun.

Dalam proses Kuisioner ini terdapat tujuh *Use case* yaitu:

1. Membuat Kuisioner

   Admin bertugas membuat kuisioner sebelum dibagikan kepada karyawan – karyawannya

2. Membagikan Kuisioner

   Setelah tugas selesai maka kuisioner dibagikan kepada karyawan yang selanjutnya akan diisi.

3. Mengisi Kuisioner

   Karyawan mengisi kuisioner sesuai petunjuk yang ada di lembaran kuisioner.

4. Mengumpulkan Kuisioner

   Setelah diisi maka karyawan harus mengumpulkan kembali kuisioner tersebut.

5. Mengelola Kuisioner

   Setelah semua karyawan telah mengisi dan mengumpulkan kuisioner maka tugas admin selanjutnya adalah mengelola kuisioner tersebut.

6. Membuat Hasil Kuisioner

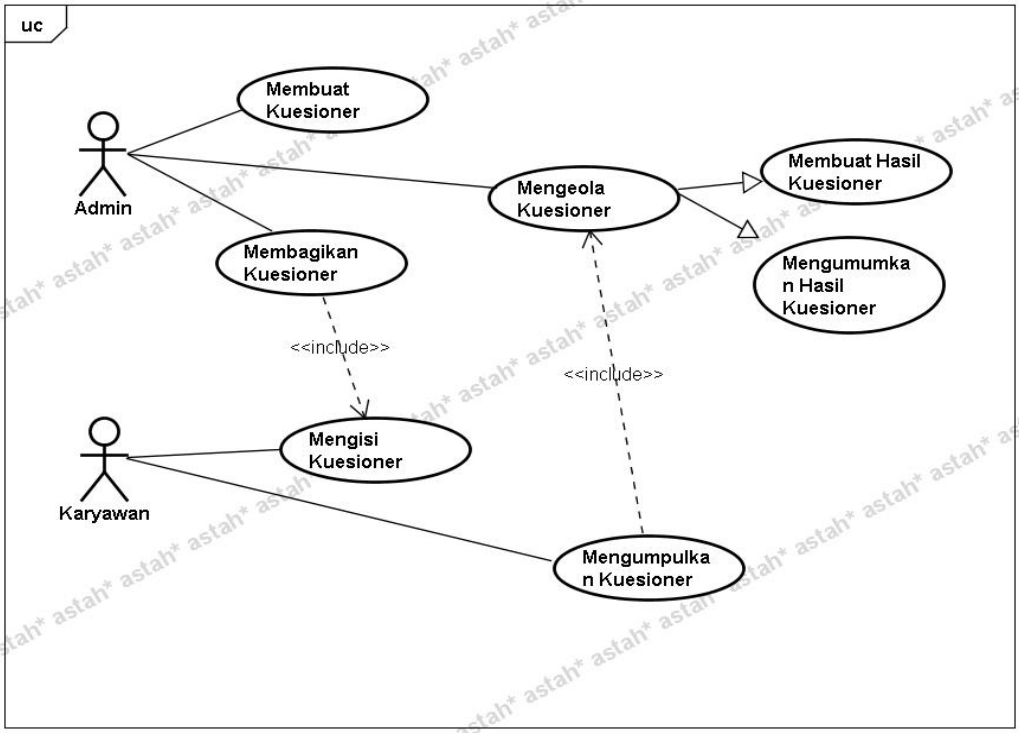
   Selesai dikelola maka admin membuat hasil kuisioner tersebut.

7. Mengumumkan Hasil Kuisioner

   Hasil selesai maka admin mengumumkan hasil kuisioner yang telah di isi oleh karyawan.

4.3.1 *Use Case Diagram*

Use Case diagram adalah gambaran *Grafical* dari beberapa atau semua *actor Use Case* dan interaksi, Diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem, Dalam sistem kuisioner yang sedang berjalan dapat digambarkan *Use Case Diagram* Sebagai berikut:



Gambar 4.1Use Case Yang sedang Berjalan

4.3.2 Skenario *Use Case Diagram*

Untuk memudahkan menganalisis *use case* yang telah dibuat yang selanjutnya akan dilakukan pemilihan terhadap sekenario tersebut. Skenario *use case* dalam sistem aplikasi kuisioner antara lain sebagai berikut :

1. Nama Use Case : Membuat Kuisioner
   Actor : Admin
   Type : Primary
   Tujuan : Untuk membuat kuisioner yang nantinya akan dibagikan kepada karyawan.
   Deskripsi : Admin membuat pertanyaan untuk kuisioner yang akan dibagikan kepada karayawan untuk diisi dengan tujuan mengetahui minat karyawan dalam pembentukan tim kelompok kerja.

Tabel 4.1. Skenario membuat kuisioner

AKTOR	SISTEM
1. Admin membuat kuisioner	
	2. Menyimpan kuisioner yang telah dibuat oleh admin 3. Mencetak kuisioner

2. Nama Use Case : Membagikan Kuisioner
   Actor : Admin
   Type : Primary
   Tujuan : Untuk diisi oleh karyawan
   Deskripsi : Kuesioner yang telah selesai dibuat dibagikan kepada karyawan – karyawan untuk diisikan.

3. Nama Use Case : Mengisi Kuisioner
   Actor : Karyawan
   Type : Primary
   Tujuan : Mengisi kuisioner yang nantinya akan di simpulkan hasilnya.
   Deskripsi : Kuisioner yang diisi untuk membuat kesimpulan bagaimana karayawan jika bekerja dalam tim atau kelompok kerja.

4. Nama Use Case : Mengumpulkan Kuisioner
   Actor : Karyawan
   Type : Primary
   Tujuan : Kuisioner yang telah diisi oleh karyawan nantinya akan di simpulkan hasilnya yang akan di umumkan nantinya oleh admin.
   Deskripsi : Kuisioner yang telah diisi di kumpulkan ke admin.

5. Nama Use Case : Mengelola Kuisioner
   Actor : Admin
   Type : Primary
   Tujuan : Untuk menyimpulkan hasil dari jawaban-jawaban yang telah diisi oleh para karyawan.
   Deskripsi : Mengelola kuisioner ini nantinya hasilnya akan di umukan oleh admin kepada karyawan.

Tabel 4.2. Skenario mengelola kuisioner

AKTOR	SISTEM
1. Admin memasukan hasil yang telah diisi oleh karyawan	
	2. Menyimpulkan sesuai data yang sudah ada 3. Menyimpan data yang telah ada

6. Nama Use case : Membuat Hasil Kuisioner
   Actor : Admin
   Type : Primary
   Tujuan : Lebih mudah mengumumkannya dalam bentuk laporan yang tersusun.
   Deskripsi : Hasil ini untuk mempermudah mengumumkan dan juga sebagai arsip agar terlihat lebih rapih.

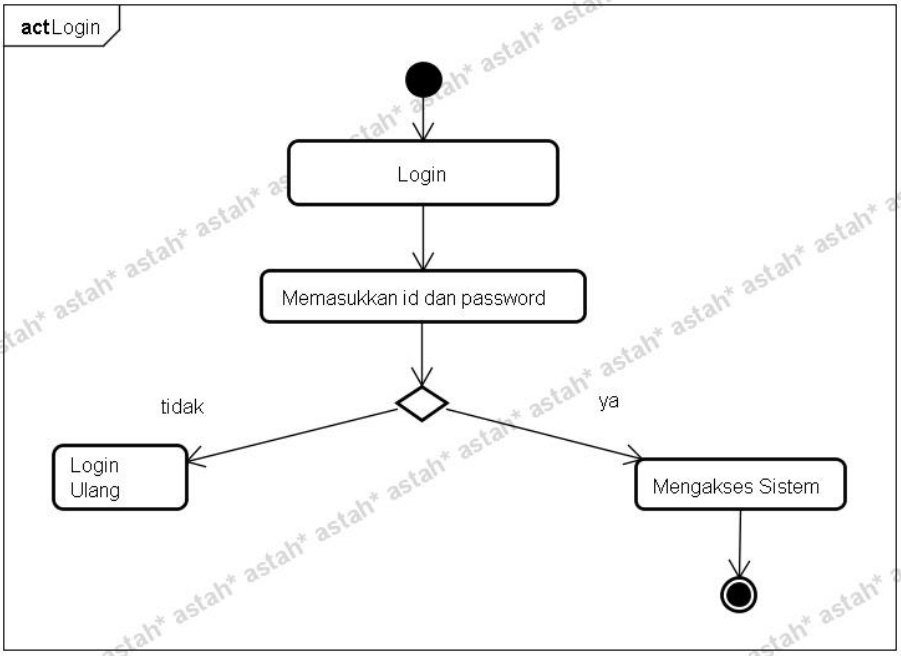
Tabel 4.3. Skenario membuat hasil kuisioner

AKTOR	SISTEM
1. Admin memasukan isian yang telah diisikan oleh karyawan	
	2. System menyimpulkan hasil
3. Admin membuat hasil dari jawaban kuisioner yang telah di simpulkan	
	4. Sistem menyimpan dan mencetak hasil tersebut.

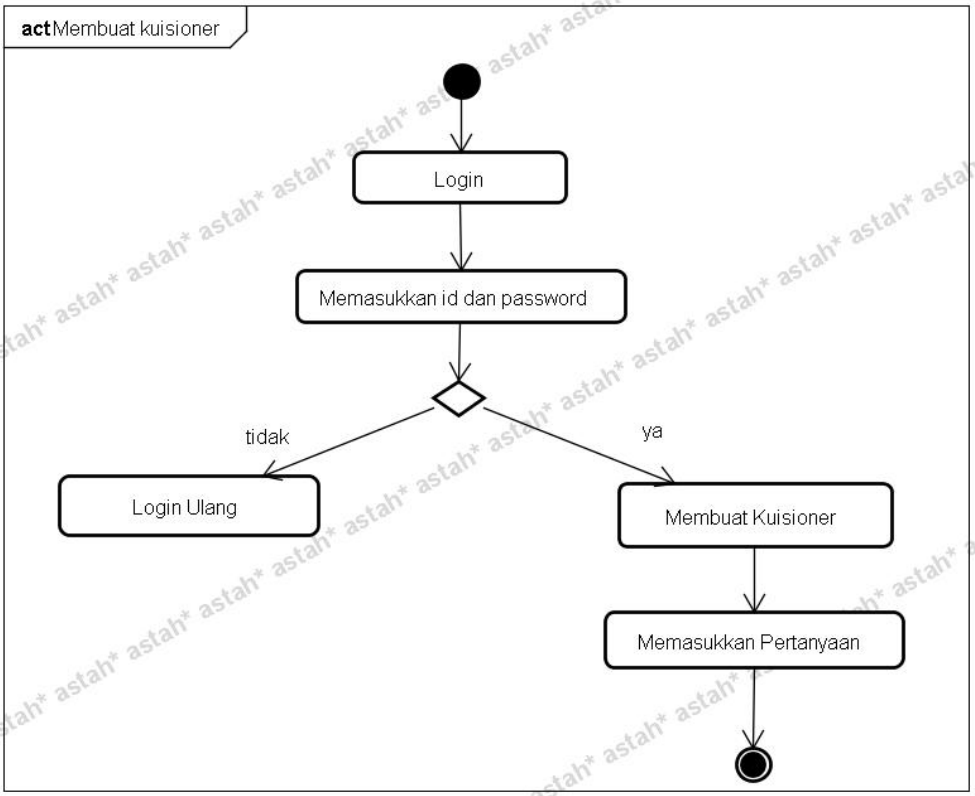
7. Nama Use Case : Mengumumkan Hasil Kuisioner
   Actor : Admin
   Type : Primary
   Tujuan : Agar karyawan mengetahui hasil dari kuisioner yang telah diisi sebelumnya.
   Deskripsi : Admin mengumumkan hasil dari kuisioner yang telah diisi lalu di simpulkan sesuai data yang ada.

4.4 Activity Diagram

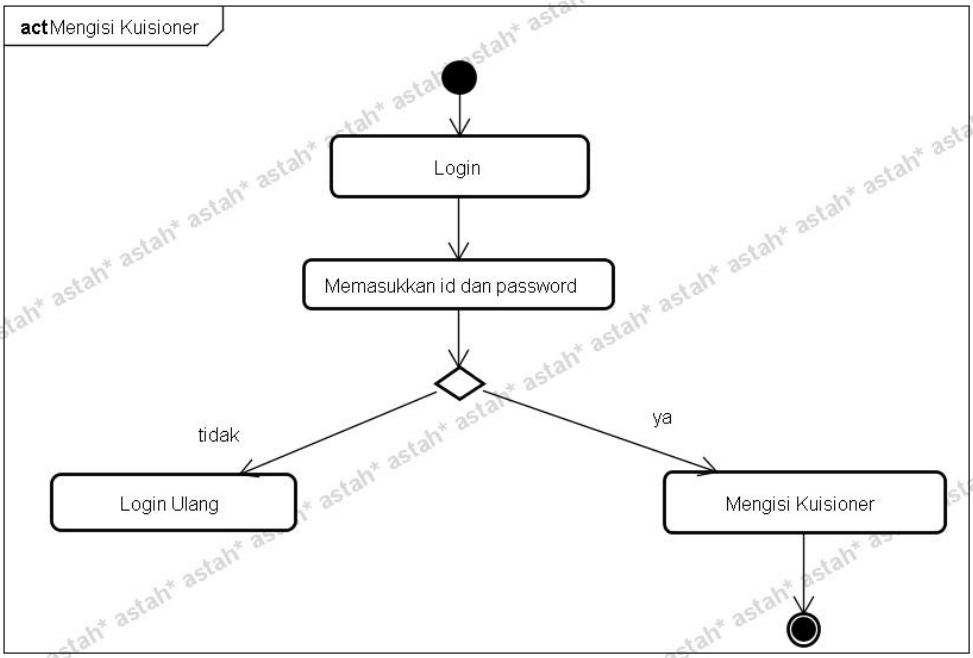
Activity Diagram mengambarkan *workflow* proses teknis dan aktifitas dalam sebuah proses dalam kuisioner, pembuatan Activity Diagram hampir sama dengan *Flowmap, Activity Diagram* dapat digambarkan *Activity diagram* sebagai berikut:



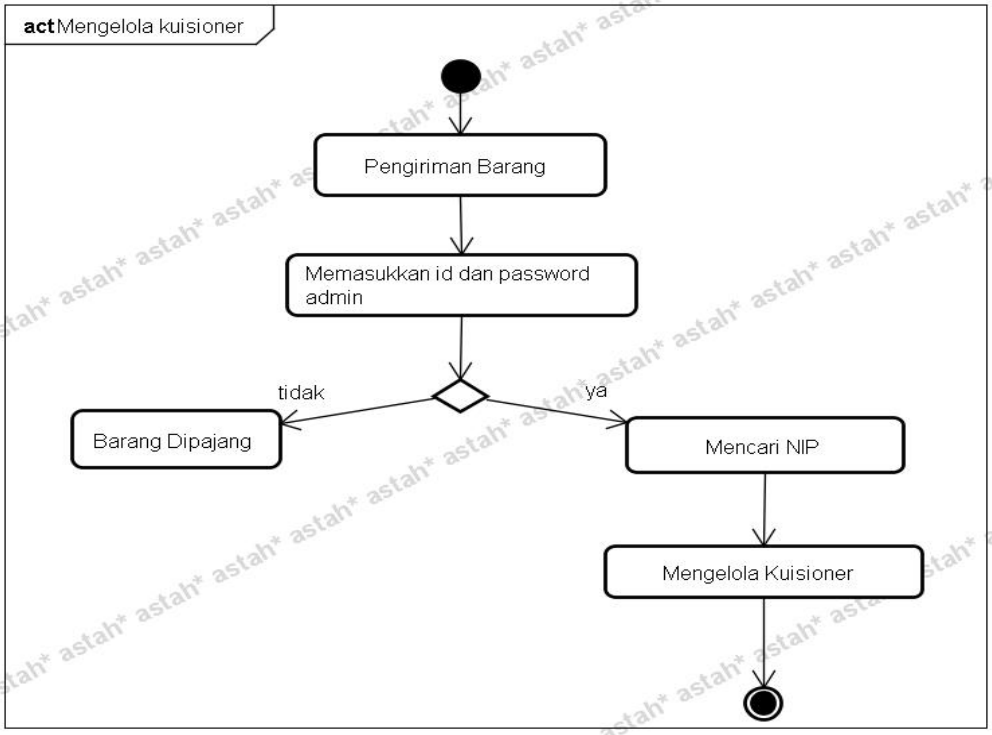
Gambar 4.2Activity Diagram Login



Gambar 4.3 Activity Diagram Membuat Kuisioner



Gambar 4.4 Activity Diagram Mengisi Kuisioner



Gambar 4.5 Activity Diagram Mengelola kuisioner

4.5 Analisi Kebutuhan Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang di usulkan ini memberikan cara untuk menilai sikap atau minat para karyawan dengan mengikuti kuisioner ini. Hasil jawaban akan masuk kedalam *database*. Masing – masing karyawan sudah mempunyai username dan password yang sudah terdapat pada *database*. Aplikasi yang dibuat masih untuk lingkungan dalam perusahaan dengan mengakses *LOCALHOST*. Folder yang dipindahkan dari komputer satu dengan komputer lain harus melakukan import data yang ada di dalam *database*, lalu aplikasi dapat di eksekusi.

4.6 Actor

Pada dasarnya *actor* bukan bagian dari *use case* diagram, namun untuk dapat terciptanya suatu *Use case* Diagram diperlukan beberapa *actor*, dimana *actor* tersebut mempresentasikan seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem, *Actor* hanya berinteraksi dengan Use Case tetapi tidak memiliki Kontrol atas *Usecase.*

Dalam Sistem Kuisioner ini terdapat Dua Aktor, yaitu:

1. Admin

   Admin bertugas mengelola sistem dari mulai pembuatan pertanyaan sampai mengelola kuisioner yang telah terisi oleh karyawan.

2. Karyawan

   Karyawan bertindak untuk menggunakan sistem.

4.7 *Use Case*

Use case adalah gambaran dari fungsionalitas dari suatu sistem sehingga penguna sistem dapat mengerti dan memahami mengenai kegunaan sistem yang dibangun.

Dalam proses poliing terdapat empat *Use case* yaitu:

1. Login

   Admin dan Karyawan harus melakukan Login untuk menjalankan atau mengelola aplikasi kuisioner tersebut dengan memasukkan username dan password yang telah tesimpan di *database*.

2. Membuat Kuisioner Untuk Karyawan

   Admin harus membuat kuisioner yang nantinya akan di *share* di *localhost*.

3. Mengisi Kuisioner

   Setelah itu karyawan dapat mengisi kuisioner yang hasilnya langsung dapat dilihat setelah soal kuisioner selesai.

4. Mengelola Kuisioner

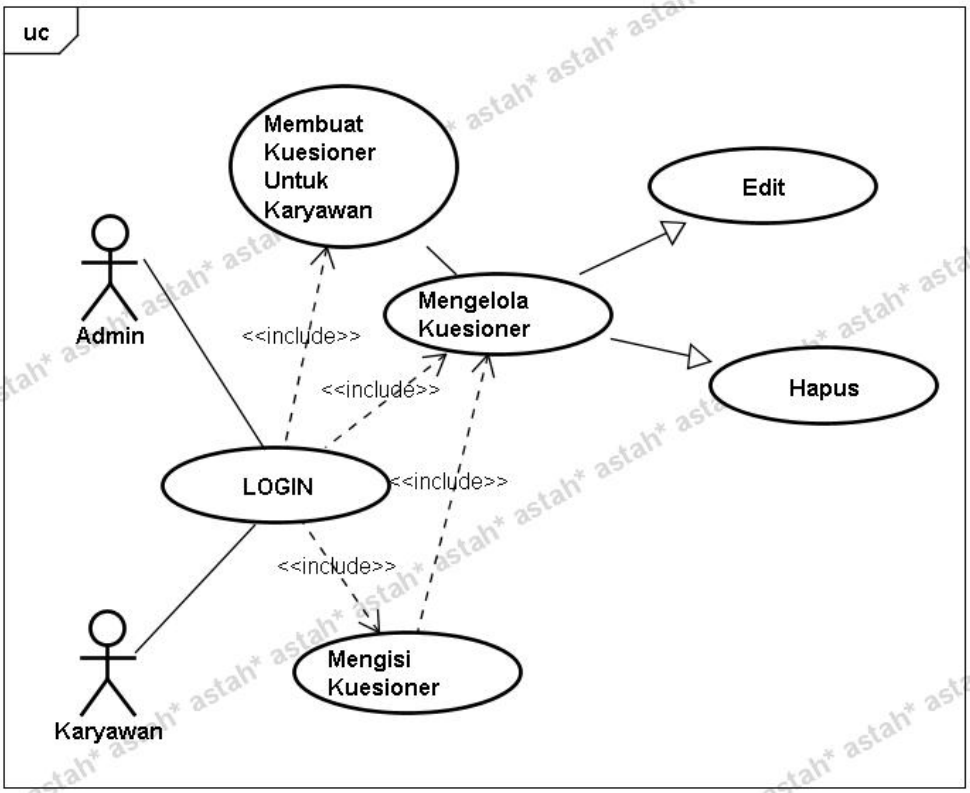
   Didalam pengelolaan ini admin bertugas mengola data – data karyawan yang ada. Pada pengelolaan ini terdapat 2 fungsi yang dapat dilakukan, yaitu:

   a. Mengedit Kuisioner
   b. Menghapus Kuisioner

4.7.1 Use Case Diagram

Use Case diagram adalah gambaran *Grafical* dari beberapa atau semua *actor Use Case* dan iteraksi, Diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem, Dalam sistem kuisioner yang sedang berjalan dapat digambarkan *Use Case Diagram* Sebagai berikut:

Use Case Yang Diusulkan



Gambar 4.6 Use Case Yang Diusulkan

4.7.2 Skenario *Use Case* Diagram

Untuk memudahkan menganalisis skenario yang akan digunakan pada fase – fase selanjutnya maka dilakukan pemilihan terhadap skenario tersebut. Skenario – skenario *Use case* dalam *system polling* atara lain sebagai berikut:

1. Nama Use Case : Login
   Actor : Admin Dan Karyawan
   Type : Primary
   Tujuan : Login untuk admin untuk mengelola, sedangkan login untuk karyawan untuk mengisi kuisioner.
   Deskripsi : Admin login dan dapat mengelola data – data karyawan dan karyawan melakukan login untuk mengisi kuisioner tersebut.

Tabel 4.4. Skenario Login

AKTOR	SISTEM
1. Karyawan dan Admin memasukkan username dan password	
	2. Mengecek username dan password
	3. Validasi Login

2. Nama Use Case : Membuat Kuisioner Untuk Karyawan
   Aktor : Admin
   Type : Primary
   Tujuan : Agar soal kuisioner tersebut dapat di *share* kepada karyawan melalui *Localhost*.
   Deskripsi : Admin harus membuat soal untuk dijadikan bahan kuisioner yang nantinya akan diisikan oleh para karyawan.

3. Nama Use Case : Mengisi Kuisioner
   Aktor : Karyawan
   Type : Primary
   Tujuan : Untuk mengetahui sifat bekerja dalam tim setelah mengisi kuisioner.
   Deskripsi : Setelah Login karyawan harus mengisi kuisioner sampai selesai lalu akan mendapatkan hasilnya setelah selesai mengisi kuisioner tersebut.

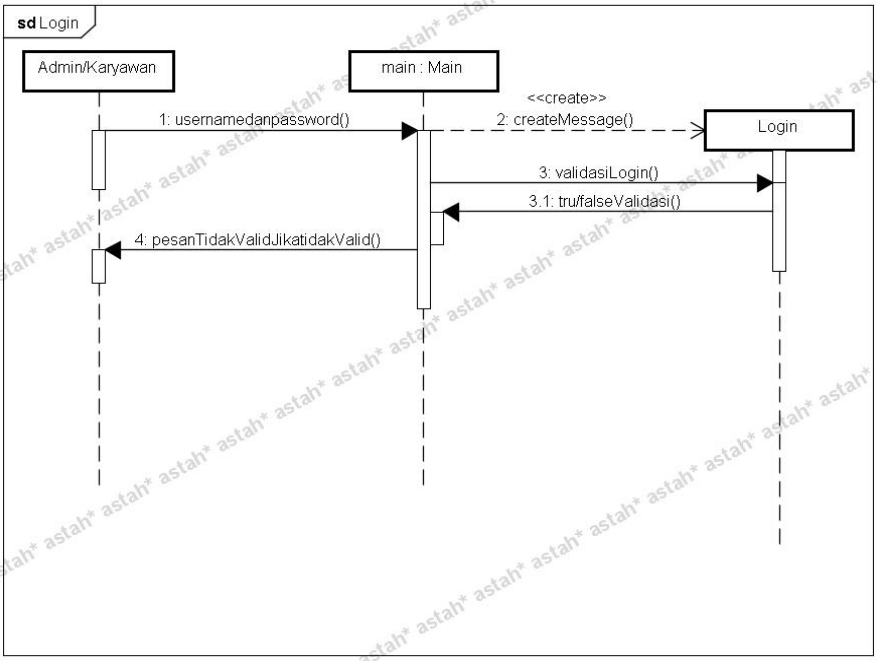
4. Nama Use Case : Mengelola Kuisioner
   Aktor : Admin
   Type : Primary
   Tujuan : Mengelola data – data karyawan yang ada di perusahaan yang akan mengisi kuisioner.

Deskripsi : Admin yang mempunyai akses untuk masuk ke *database* mengelola sistem untuk mengatur data - data karyawan, yang nantinya akan di jadikan *username* ataupun *password* masuk ke aplikasi kuisioner.

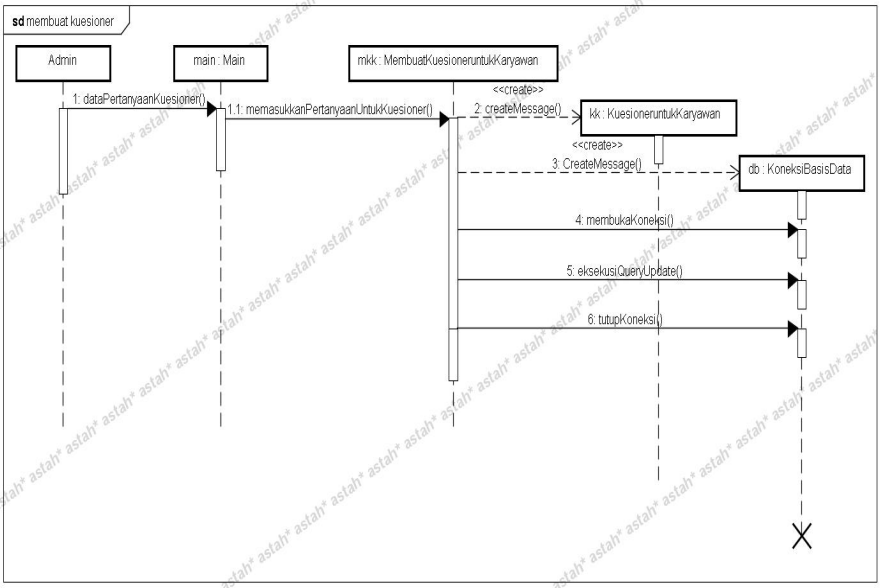
4.8 *Sequence Diagram*

Sequence Diagram mengambarkan interaksi antara sejumlah objek di dalam dan disekitar sistem (termasuk penguna, sistem dan lain sebagainya), berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence Diagram* terdiri dari *latar dimensi Vertikal* (Waktu) dan *dimensi Horizontal* (Objek – Objek yang terkait), digambarkan sebagai berikut :

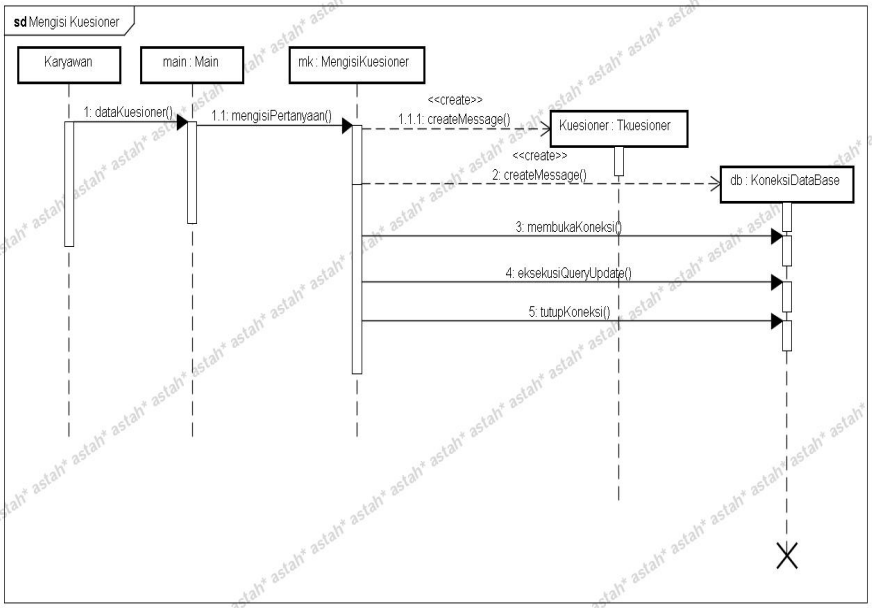
Sequence Diagram Kuisioner yang diusulkan



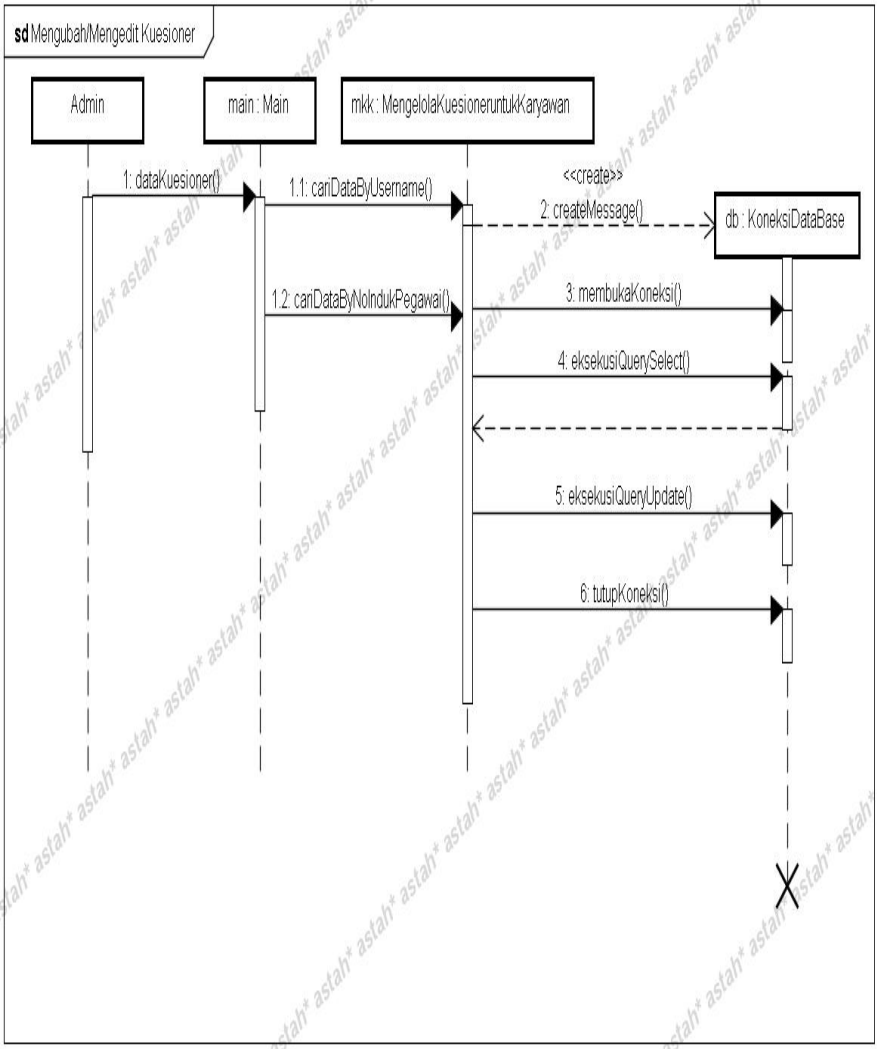
Gambar 4.7 sequence use case Login



Gambar 4.8 Sequence Use Case Membuat Kuisioner



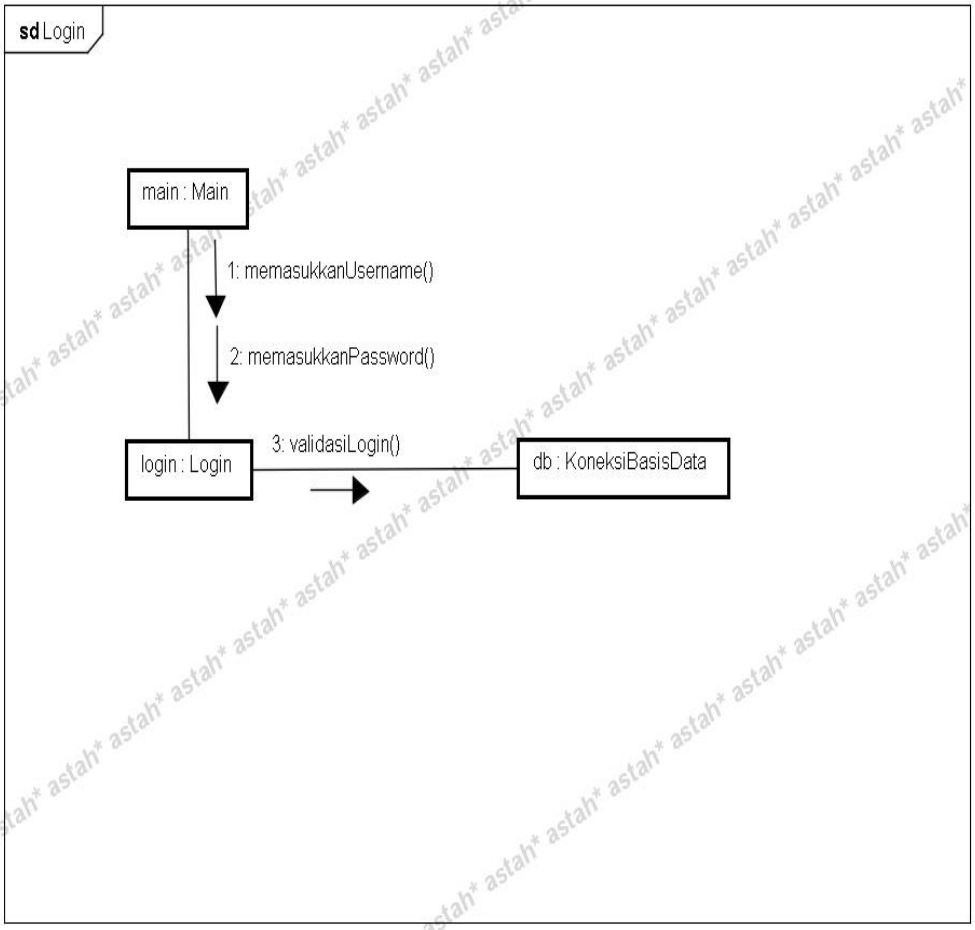
Gambar 4.9 Sequence Use Case Mengisi Kuisioner



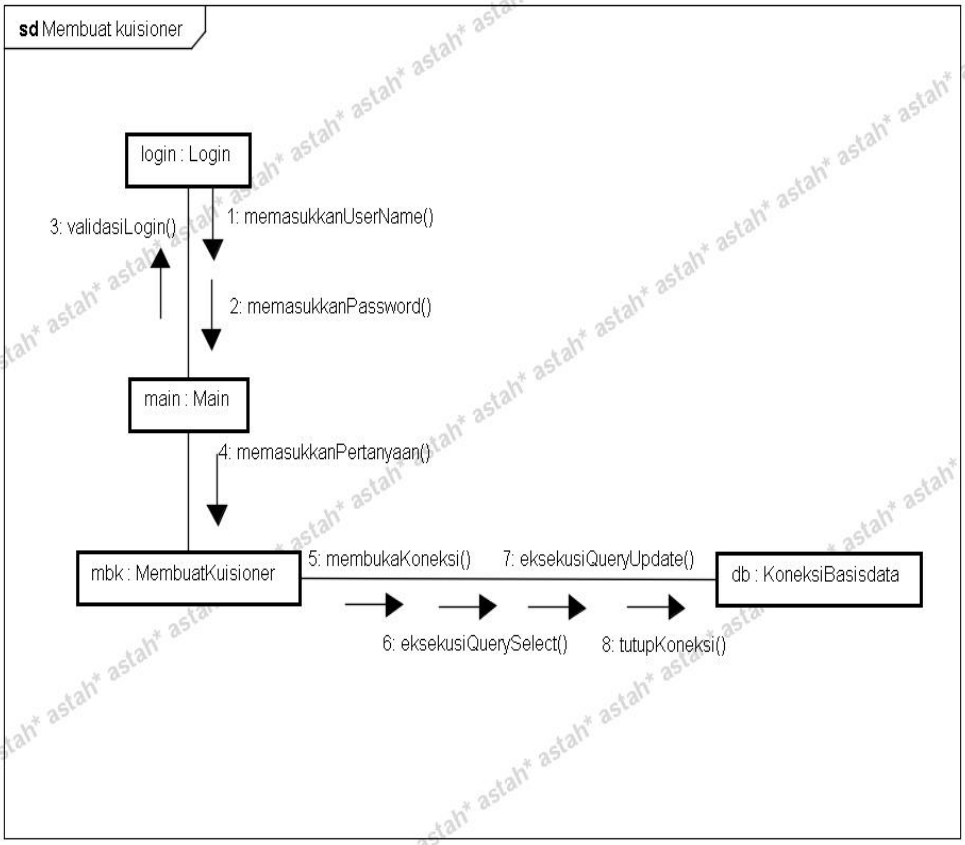
Gambar 4.10 Sequence Use Case Mengelola Kuisioner

4.9 Collaboration Diagram

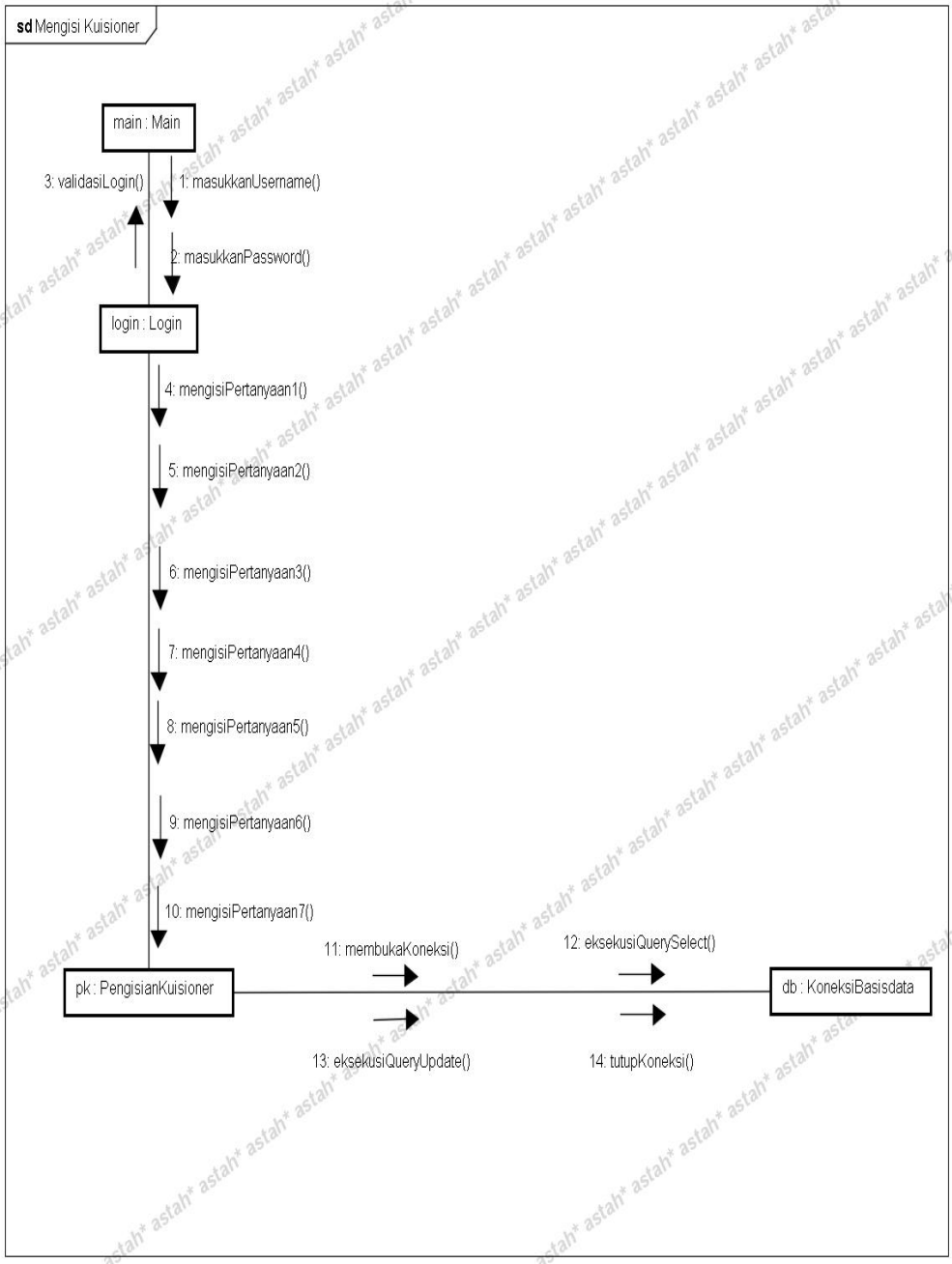
Collaboration Diagram merupakan cara alternatif untuk menggambarkan skenario dari sistem. Diagram ini menggambarkan orientasi objek sekelilingnya dan hubungan antara setiap objek dengan objek lainnya, dapat digambarkan sebagai berikut:



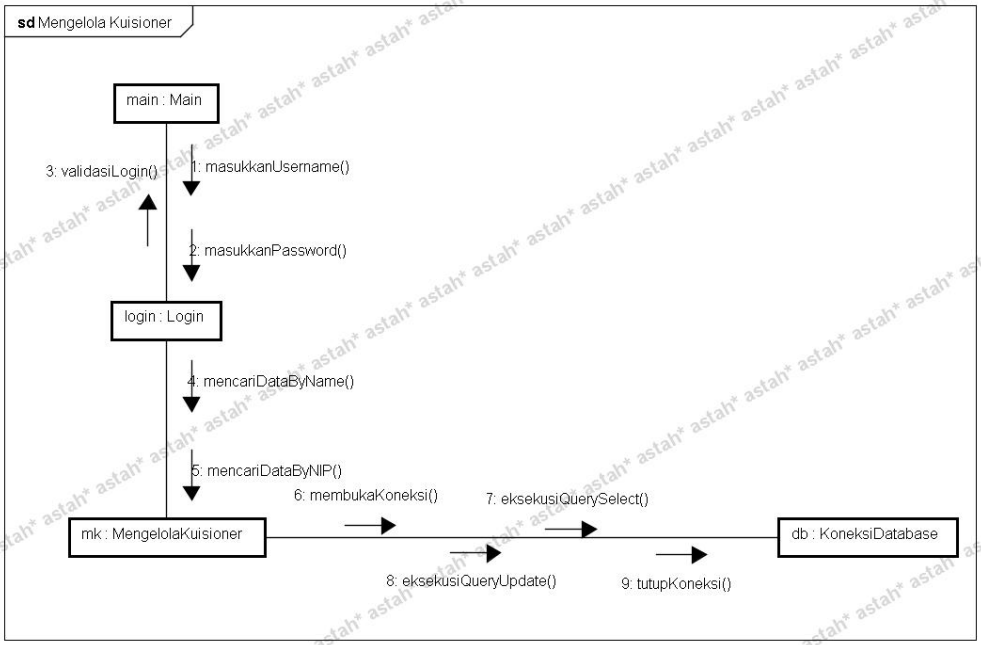
Gambar 4.11 Diagram Collaboration Login



Gambar 4.12 Diagram Collaboration Membuat Kuisioner



Gambar 4.13 Diagram Collaboration Mengisi Kuisioner



Gambar 4.14 Diagram Collaboration mengelola Kuisioner

4.10 Tampilan Program

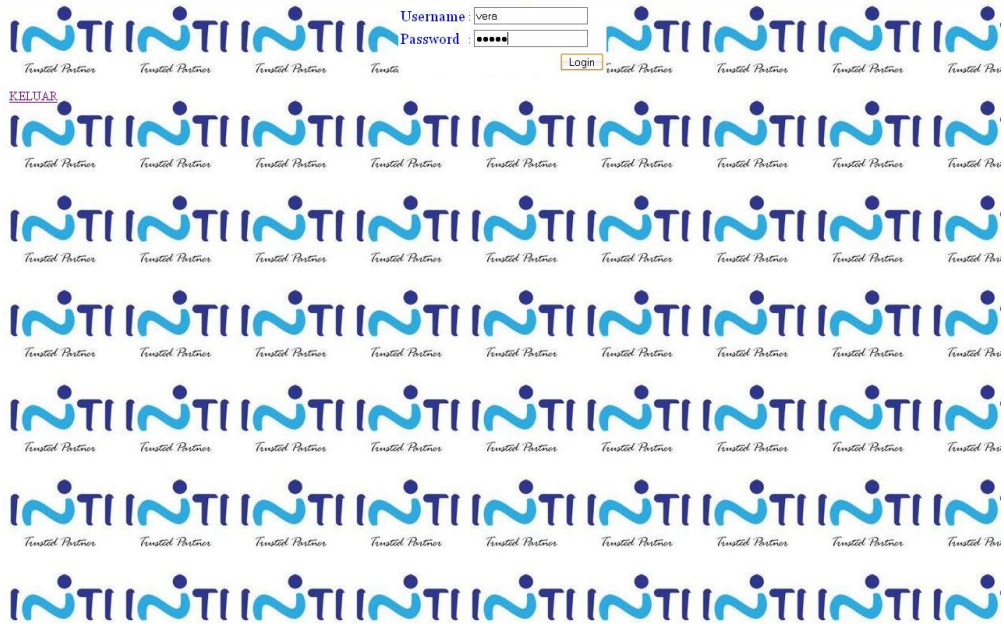
Berikut adalah implentasi program yang telah kami buat menyesuiakan apa yang diinginkn perusahaan.

1. Tampilan Utama

   Disini dijelaskan bagaimana tampilan pada saat *user* menggunakan aplikasi ini agar prosesnya berjalan dengan baik. Setelah syarat-syarat dibaca maka *user* harus melakukan *Login.* Karena biasanya setiap perusahaan pegawai - pegawainya sudah mempunyai *id* atau *username* dan *password* sendiri (telah tersimpan di dalam data base perusahaan) maka pegawai (sebagai user) dapat langsung melakukan Login.



Gambar 4.15 Tampilan Awal

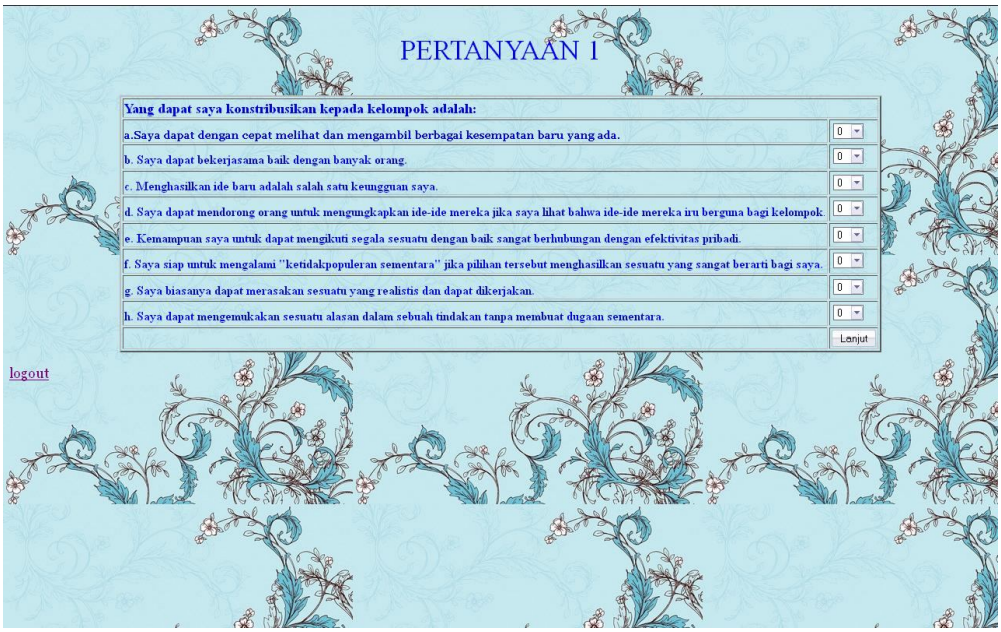


Gambar 4.16 Tampilan Login

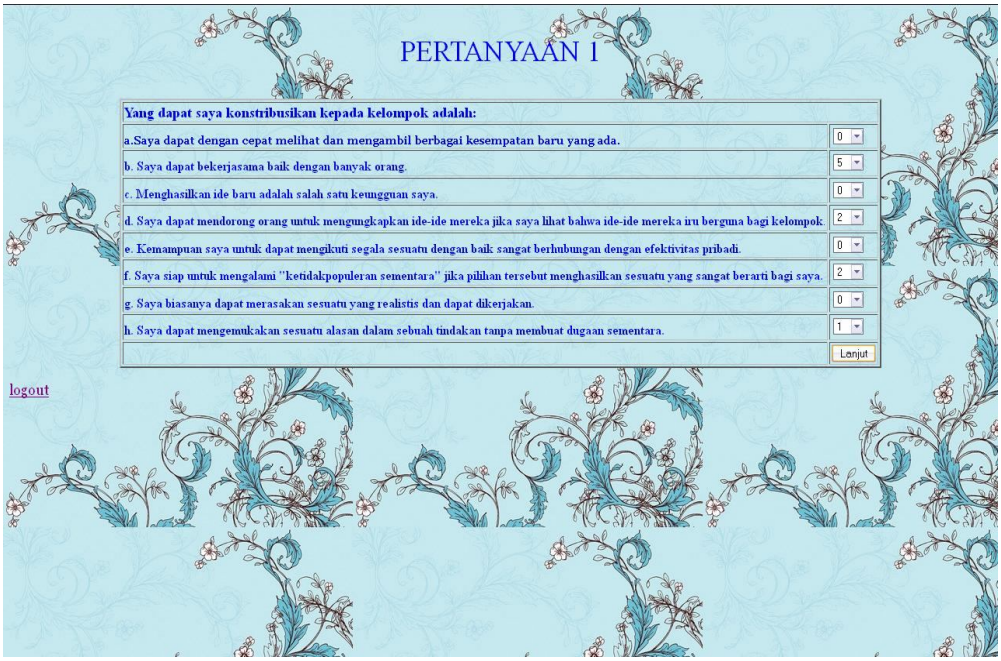


Gambar 4.17 Tampilan Login Sukses

2. Halaman pertanyaan dari aplikasi kuisioner

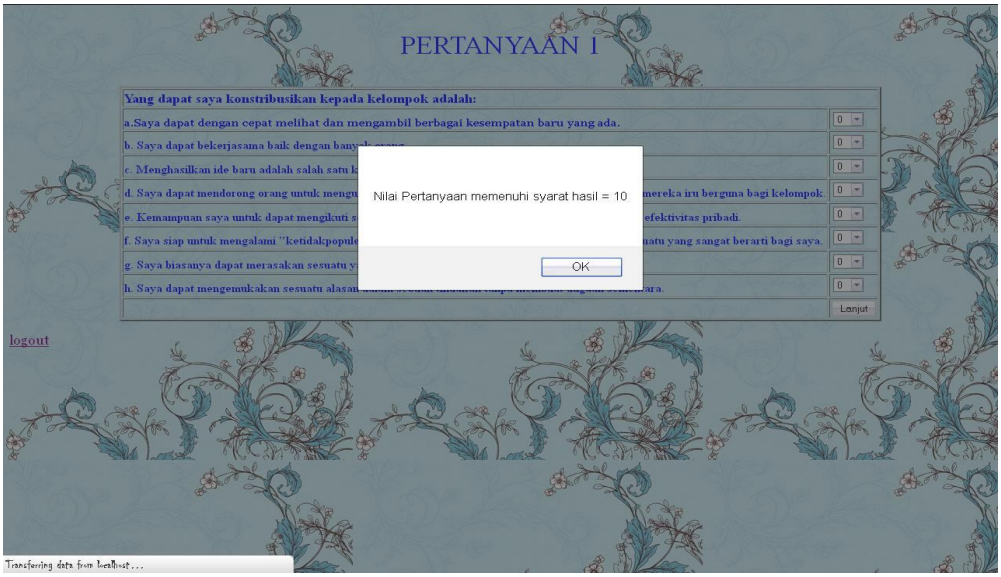


Gambar 4.18 Tampilan Pertanyaan Ke-1 yang Belum Diisi



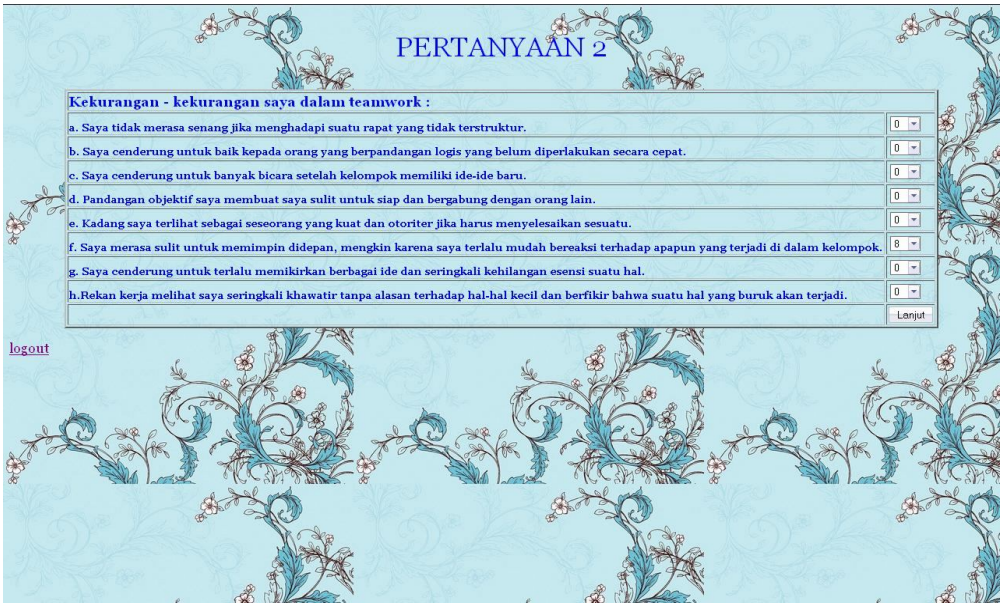
Gambar 4.19 Tampilan Pertanyaan Ke-1 yang Sudah Diisi dan Memenuhi Syarat

Setiap pertanyaan akan memberikan alert jika nilai dari jawaban pertanyaan tersebut bernilai kurang atau lebih dari 10.

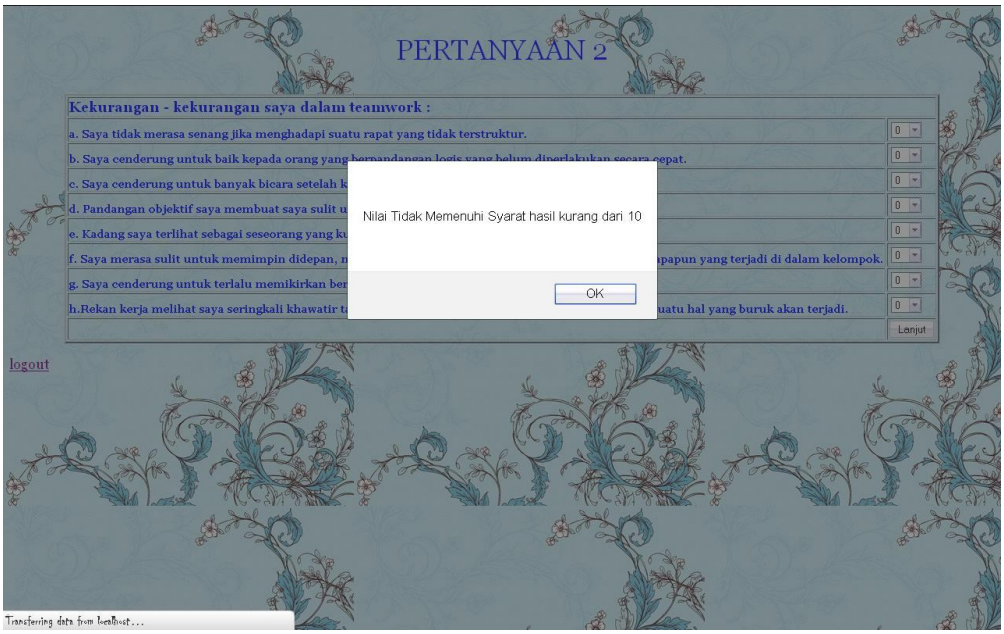


Gambar 4.20 Alert Tampilan Pertanyaan Ke-1 yang Sudah Memenuhi Syarat

Dibawah ini adalah jawaban dari prtanayaan yg niainya kurang dari 10, user hanya mengisi pertanyaan F dengan nilai 8. Berikutnya adalah alertnya.



Gambar 4.21 Tampilan Pertanyaan Ke-2

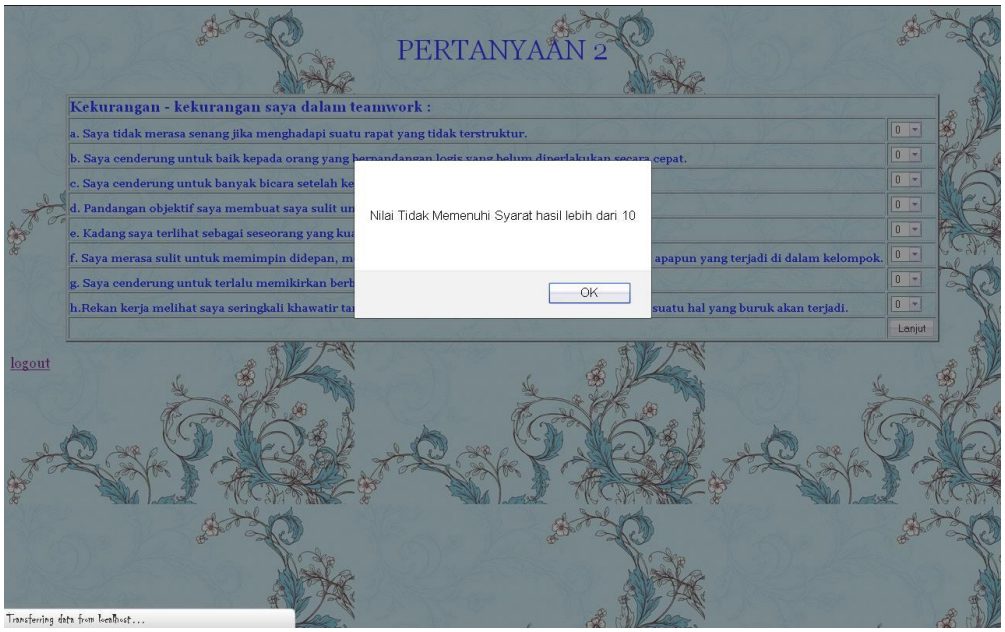


Gambar 4.22 Alert Tampilan Pertanyaan Ke-2 yang Tidak Memenuhi Syarat Karena Hasil Kurang Dari 10

Dan selanjutnya adalah jawaban dari pertanyaan yang nilainya lebih dari 10. User mengisi jawaban A dengan nilai 9 dan jawaban G dengan nilai 4. Setiap pertanyaan yang nilainya lebih atau kurang lalu muncul alert, maka setelah di klik OK, user harus mengisi ulang.



Gambar 4.23 Tampilan Pertanyaan Ke-2 yang Sudah Diisi karena jawaban yang pertama tidak memenuhi syarat maka tampilan kembali ke awal

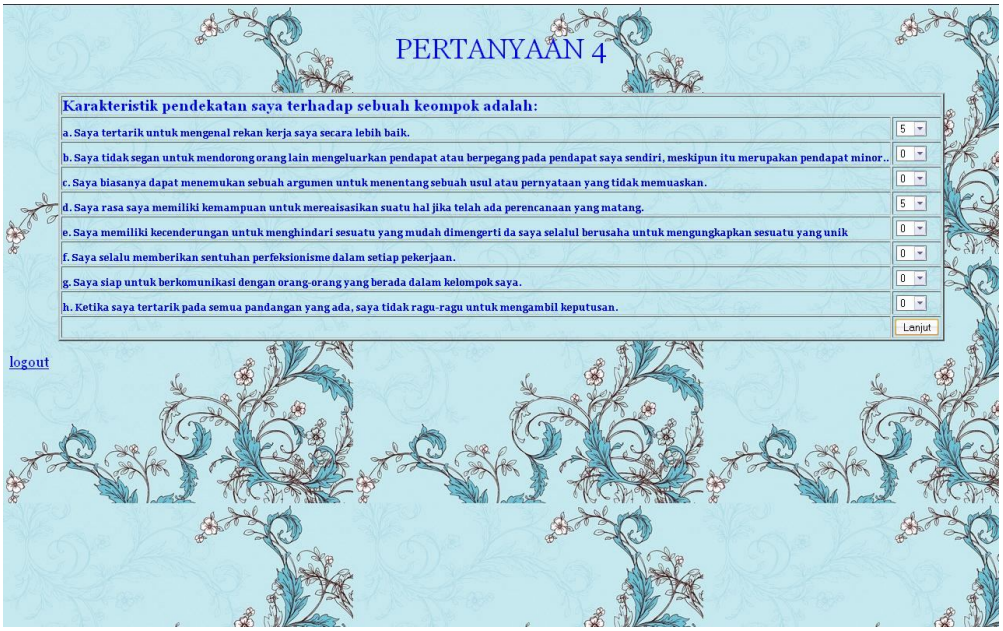


Gambar 4.24 Alert Tampilan Pertanyaan Ke-1 yang Tidak Memenuhi Syarat Karena Hasil Lebih Dari 10

Berikutnya adalah tampilan pertanyaan selanjutnya yang semuanya sama akan mempunyai alert sebagai pemberitahuan apakah jumlah nilai dari pertanyaan tersebut sudah tepat atau belum.



Gambar 4.25 Tampilan Pertanyaan Ke-3



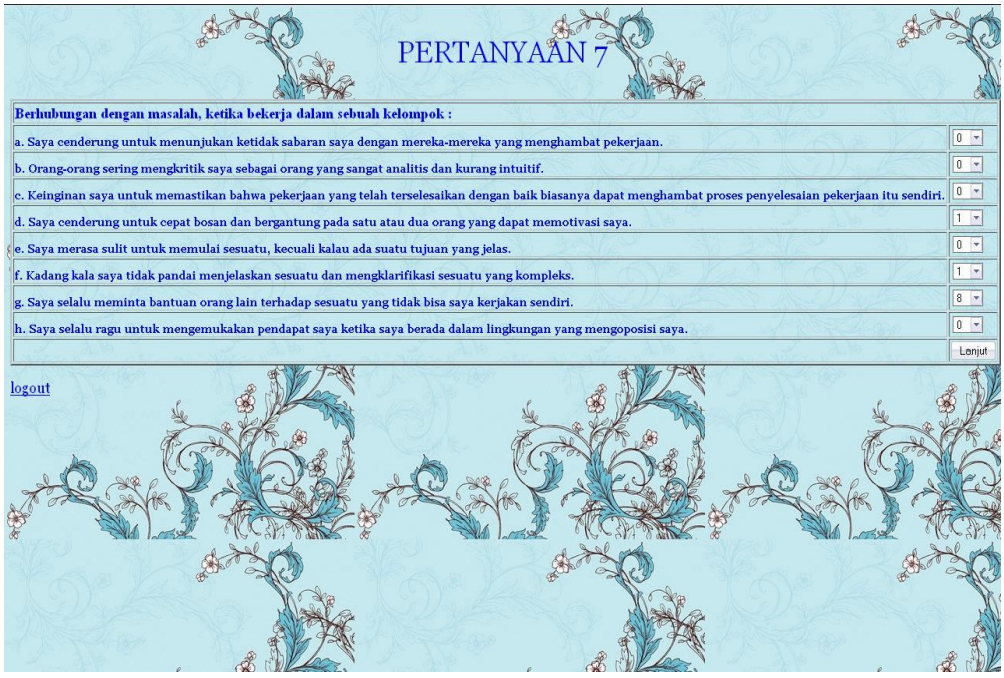
Gambar 4.26 Tampilan Pertanyaan Ke-4



Gambar 4.27 Tampilan Pertanyaan Ke-5



Gambar 4.28 Tampilan Pertanyaan Ke-6



Gambar 4.29 Tampilan Pertanyaan Ke-7

Setelah semua pertanyaan terisi maka akan muncul result sebagai hasil dari kuisioner yang telah diisi.



SECTION	Implementer (IM)	Coordinator (CO)	Shaper (SH)	Plant (PL)	Resource Investigation (RI)	Monitor Evaluator (ME)	Team Builder (TB)	Completer Finisher (CF)
1	G 0	D 2	F 2	C 0	A 0	H 1	B 5	E 0
2	A 1	B 0	E 1	G 0	C 0	D 0	F 8	H 0
3	H 1	A 1	C 2	D 1	F 1	G 1	E 2	B 1
4	D 5	H 0	B 0	E 0	G 0	C 0	A 5	F 0
5	B 0	F 0	D 0	H 10	E 0	A 0	C 0	G 0
6	F 0	C 0	G 1	A 6	H 0	E 0	B 0	D 3
7	E 0	G 8	A 0	F 1	D 1	B 0	H 0	C 0
TOTAL NILAI	**7**	**11**	**6**	**18**	**2**	**2**	**20**	**4**

Gambar 4.30 Tampilan Result/Hasil Dari Kuisioner yang Telah Diisi