BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian dilakukan di Salon Kecantikan pada Klinik dan Apotik Mini di jalan Cibadak No.13 Bandung. Untuk melihat lebih jelas gambaran mengenai objek penelitian, maka penulis membahas mengenai sejarah, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi pekerjaan dari Salon Kecantikan ini.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Salon Kecantikan di Klinik dan Apotek Mini ini berdiri tahun 2012,Salon Kecantikan di Klinik dan Apotek Mini, adalah sebuah salon dan klinik yang bergerak dibidang jasa yang melayani bermacam-macam perawatan baik untuk wanita atau pria. Pada awalnya klinik ini adalah sebuah skin care dan apotek yang ditangani oleh dokter spesialis kulit yaitu Dr.Rasmia Rowawi, SpKK. Semakin berkembangnya jaman dokter spesialis kulit sekarang tidak hanya menangani penyakit kulit berat seperti di rumah sakit, namun juga banyak menangani pasien dengan tujuan utuk perawatan baik kulit maupun kecantikan, dan hingga saat ini jumlah pasien pada klinik ini semakin bertambah dan tergolong sangat banyak.

Berbagai jenis perawatan kulit dan semua jenis obat yang dibutuhkan pasien sudah ada di klinik ini, sehingga banyak pasien yang menghabiskan waktu di klinik ini baik yang perawatan maupun yang menunggu antrian obat. Atas dasar itulah muncul ide untuk mendirikan sebuah salon agar pasien yang memang pelanggan tetap diklinik ini dapat melakukan perawatan salon yang umum (tanpa

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

dokter). Selain dengan tujuan untuk memberikan pelayanan lebih kepada pasien, dari salon ini juga klinik mendapatkan keuntungan lebih karena kebanyakan pasien yang habis periksa ke dokter langsung melakukan perawatan di salon sambil menunggu antrian resep obat sehingga tidak kesulitan mencari pelanggan.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Berikut ini adalah visi dan misi Salon Kecantikan di klinik dan apotek mini :

1. Visi

Visi Salon Kecantikan di Klinik Dan Apotek Mini Bandung ini adalah “Menjadi salon terkenal dan terpercaya yang memberikan kepuasan kepada pelanggan dengan berbagai fasilitas dan menomor satukan kesehatan ”.

2. Misi

Berikut Misi Salon Kecantikan di Klinik Dan Apotek Mini Bandung, yaitu :

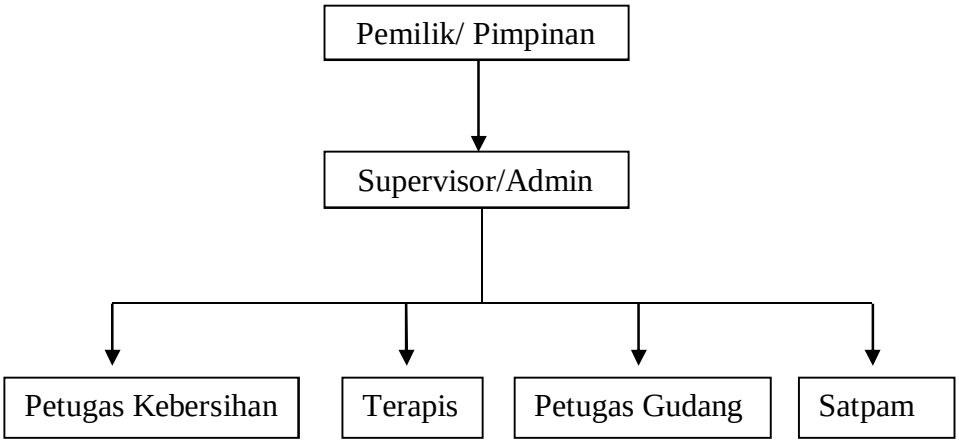
a. Memberi pelayanan yang prima kepada pelanggan.
b. Menjaga Kualitas Salon.
c. Menumbuhkan kesadaran kepada pelanggan bahwa perawatan kecantikan yang sehat sangatlah penting.
d. Memberikan kemudahan kepada pelanggan dengan sistem manajemen berkualitas tinggi dan pendekatan inovatif.
e. Mengutamakan kepuasaan seluruh pelanggan.

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

Visi dan Misi diatas adalah target Salon Kecantikan di Klinik Dan Apotek Mini Bandung untuk memotivasikan karyawan agar bekerja untuk mencapai target tersebut.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi Salon Kecantikan di Klinik Dan Apotek Mini Bandung:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Salon Kecantikan di Klinik Dan Apotek Mini

Sumber : Salon Kecantikan di Klinik Dan Apotek Mini Bandung, 2014

3.1.4. Deskripsi Tugas

Berikut deskripsi tugas dari struktur organisasi Salon Kecantikan di Klinik Dan Apotek Mini Bandung:

1. Pemilik / Pimpinan

Adapun tugas dari Pimpinan yaitu :

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

a. Memimpin Salon Kecantikan di Klinik Dan Apotek Mini, memantau berjalannya seluruh kegiatan oprasional salon dan mengawasi kebijakan-kebijakan salon.

b. Menyetujui Insentif dari manager yang akan dikeluarkan.

c. Memilih, menetapkan dan mengawasi tugas dari karyawan-karyawan salon.

2. Supervisor / Admin

Adapun tugas supervisor/admin yaitu :

a. Mengatur dan bertanggung jawab jalannya kegiatan di salon.

b. Menyetujui Insentif dari karyawan yang telah dibuat.

c. Memilih, menetapkan dan mengawasi tugas dari para karyawan.

d. Melakukan perencanaan dalam rangka pencapaian target pendapatan.

e. Memberikan arahan dan dorongan kepada para karyawan.

f. Membuat laporan-laporan insentif tentang pendapatan dan pengeluaran salon.

g. Membuat laporan absensi karyawan.

h. Mengembangkan dan menyajikan laporan mengenai promosi salon.

3. Pegawai / Terapis

Adapun tugas Pegawai / Terapis yaitu :

a. Melayani pelanggan / Merawat Pelanggan

b. Melayani Transaksi pelanggan

c. Reschedule pelanggan

d. Merekap Laporan keuangan harian

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

4. Petugas Gudang

Adapun Tugas Petugas Gudang yaitu:

a. Memesan Barang/ produk

b. Mengecek Barang masuk dan barang keluar

c. Membuat laporan persediaan barang

5. Petugas kebersihan

Tugas dari petugas kebersihan/ *cleaning service* adalah bertanggung jawab atas seluruh kebersihan di salon ini

6. Satpam

Tugas dari satpam adalah bertanggung jawab atas keamanan di salon ini.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, antara lain:

a. Rasional

Kegiatan penelitian dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia.

b. Empiris

Cara-cara yang dilakukan dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan.

c. Sistematis

Proses yang digunakan dalam penelitian menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dimana peneliti bekerja dengan informasi - informasi data dan di dalam menganalisanya tidak menggunakan analisa data statistik. Penelitian kualitatif dapat dipandang juga sebagai penelitian partisipatif yang desain penelitiannya memiliki sifat fleksibel atau dimungkinkan untuk diubah guna menyesuaikan dari rencana yang telah dibuat, dengan gejala yang ada pada tempat penelitian yang sebenarnya.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk memperoleh ciri-ciri variabel, dimana dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kinerja program dirancang dan diimplementasikan kepada pengguna (*user*) dalam perusahaan.

Metode penelitian deskriptif (*descriptive research*) bertujuan mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena apa adanya. Dalam studi ini para peneliti tidak melakukan manipulasi atau memberikan perlakuan tertentu terhadap objek penelitian. Semua kegiatan atau peristiwa berjalan seperti apa adanya. Penelitian deskriptif dapat berkenaan dengan kasus-kasus tertentu atau suatu populasi yang cukup luas. Kemudian, peneliti dapat menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan kualitatif, atau penggambaran keadaan secara naratif-kualitatif. Penelitian deskriptif dapat dilakukan pada saat ini atau dalam kurun waktu yang singkat, tetapi dapat pula dilakukan dalam waktu yang cukup panjang. Penelitian yang berlangsung saat ini disebut penelitian deskriptif, sedangkan

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

penelitian yang dilakukan dalam kurun waktu yang panjang disebut penelitian longitudinal.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data digunakan penulis untuk mendapatkan data sebagai bahan kajian dalam penelitian ini dengan tujuan membuat suatu perancangan sistem informasi.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Menurut Sugiyono (2011 : 137) definisi data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Teknik pengumpulan data dalam rangka pengumpulan informasi mengenai objek penelitian ini, yaitu:

1. Metode Observasi

Peneliti langsung mengunjungi lokasi ke Salon yang dijadikan objek penelitian yaitu Salon Kecantikan di Klinik Dan Apotek Mini Bandung. Hal ini dilakukan untuk melihat secara langsung masalah – masalah yang berhubungan dengan pokok bahasan penelitian.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka antara pengumpul data dan narasumber yang dimaksud. Wawancara dilakukan kepada Admin, dan karyawan untuk mendapatkan informasi yang akurat.

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data primer yang telah diolah lebih lanjut dan disajikan untuk memperoleh data atau informasi untuk menjawab masalah yang diteliti.

Penelitian ini dilakukan dengan menelaah data sekunder yang digunakan untuk menunjang, melengkapi dan menyempurnakan data primer, diperoleh dari dokumen perusahaan, internet, dan data – data dari perusahaan serta hasil penelitian yang ada hubungannya dengan bahasan ini.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode adalah suatu cara atau teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu. Metodologi pengembangan sistem yang ada biasanya dibuat atau diusulkan oleh : penulis buku, peneliti, konsultan.

Metodologi adalah kesatuan metode-metode, prosedur-prosedur, konsep - konsep pekerjaan, dan aturan - aturan yang digunakan oleh suatu ilmu pengetahuan, seni atau disiplin lainnya.

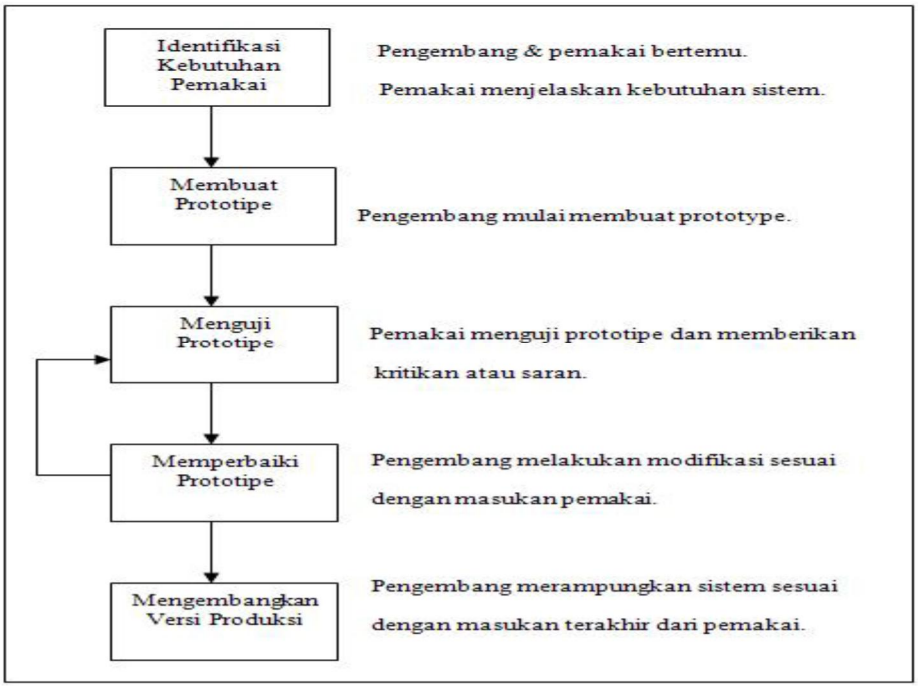
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan penulis adalah dengan menggunakan Pemodelan Berorientasi Objek yang ditandai dengan adanya *Usecase Diagram, Activity Diagram, Sequential Diagram, Class Diagram, Component Diagram* dan *Deployment Diagram.*

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan penulis dalam melakukan pengembangan sistem ini yaitu menggunakan model *prototype*. Karena penulis memulai penelitian ini dengan mengumpulkan kebutuhan yang diperlukan dari pada sistem atau perangkat lunak yang akan dibuat. Secara umum tahapan pada model *prototyping* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2 Pendekatan Prototype

Sumber : Abdul Kadir (2006:416)

Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan *user* dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang *user* hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara *detail output* apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan efesiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan komputer.

Berikut ini beberapa tahapan-tahapan dalam *Prototyping* yang akan dipakai oleh penulis dalam merancang sebuah sistem, yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan, *User* 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 *user* (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*)
3. Evaluasi *protoptyping*, Evaluasi ini dilakukan oleh *user* apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan *user*.
4. Mengkodekan sistem, Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati 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, *User* mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan.
7. Menggunakan sistem, Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima *user* siap untuk digunakan.

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

Jenis-Jenis *Prototyping* :

1. *Feasibility prototyping*. Digunakan untuk menguji kelayakan dari teknologi yang akan digunakan untuk sistem informasi yang akan disusun.

2. *Requirement prototyping*. Digunakan untuk mengetahui kebutuhan aktivitas bisnis *user*. Misalnya dalam sebuah perusahaan terdapat *user* direktur, manajer, dan karyawan. Maka penggunaan sistem dapat dibedakan berdasarkan user tersebut sesuai dengan kebutuhannya.

3. *Desain Prototyping***.** Digunakan untuk mendorong perancangan sistem informasi yang akan digunakan.

4. *Implementation prototyping*. Merupakan lanjutan dari rancangan *prototype*, *prototype* ini langsung disusun sebagai suatu sistem informasi yang akan digunakan.

Dalam sistem informasi penjadwalan kerja ini, penulis menggunakan jenis *requirement prototyping* untuk pengembangannya.

Keunggulan metode *Prototyping* :

1. Adanya komunikasi baik antara pengembang dengan pelanggan.
2. Pengembang dapat bekerja lebih baik untuk memenuhi kebutuhan pelanggan.
3. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.
4. Menghemat waktu dalam pengembangannya.

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

5. Penerapan lebih mudah karena pemakai akan mengetahui apa yang diharapkan.

Kelemahan metode *Prototyping* :

1. Kualitas sistem kurang baik karena hanya mengedepankan aspek kenyamanan user.
2. Pengembang kadang-kadang menggunakan implementasi yang sembarangan.
3. Tidak mencerminkan proses perancangan yang baik.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem adalah sebagai berikut:

1. Usecase Diagram

Sebuah bagian penting dari *Unified Modelling Language* (UML) adalah fasilitas yang memungkinkan kita untuk menggambar sebuah diagram, yaitu diagram use-case. *Use case* digunakan selama tahap analisis dalam sebuah proyek untuk mengidentifikasikan dan membagi fungsi dari sistem. Diagram ini membagi-bagi sistem menjadi *actor* dan *use case*. Aktor mewakili peran-peran yang dapat dikerjakan oleh user di dalam sistem. *User* ini dapat berupa manusia, bagian *hardware* komputer atau bahkan *software* sistem yang lain. Salah satu kriteria adalah mereka harus berada di luar bagian dari *use case* sebuah sistem. Mereka harus menyediakan masukan (inputan) ke dalam sistem dan mereka akan mendapatkan keluaran (*output*) dari sistem tersebut.

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

Use case menjelaskan tentang cara kerja dari sistem setelah mendapat inputan dari actor. Cara kerja ini dijelaskan secara rinci. *Use case* menjelaskan tentang hal-hal seperti, masukan dari seorang actor dan bagaimana keluaran yang diterima oleh *actor* lain, dan cara kerja yang dapat merubah suatu masukan menjadi keluaran.

Use case merupakan suatu diagram yang sangat berguna bagi pihak analis saat mengelompokkan fungsi - fungsi dari sistem. Hubungan - hubungan antara case dan diagram-diagram yang berhubungan dapat membantu pihak analis untuk membuat struktur dari sebuah sistem. Tetapi *use cases* bukanlah sebuah alat desain, mereka tidak digunakan untuk memspesifikasikan sebuah software atau mereka tidak melibatkan sebuah keberadaan kelas-kelas dan obyek-obyek. *Use case* merupakan sebuah deskripsi tentang sebuah sistem yang secara murni terpisah dari tahap desain sebuah *software*.

2. Activity Diagram

Activity diagrams 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. *Activity diagram* merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* 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

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

dari level atas secara umum.Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas.

3. 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. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline* vertikal. *Message* digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, *message* akan dipetakan menjadi operasi/ metode dari *class*. *Activation bar* menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah message.

4. Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket-paket di dalam sistem. *Class diagram* memberikan gambaran sistem secara statis dan relasi antar mereka. Biasanya, dibuat beberapa *class diagram* untuk sistem tunggal. Beberapa *diagram* akan menampilkan subset dari kelas-kelas dan

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

relasinya. Dapat dibuat beberapa diagram sesuai dengan yang diinginkan untuk mendapatkan gambaran lengkap terhadap sistem yang dibangun.

5. Component Diagram

Component diagram adalah *diagram* UML yang menampilkan komponen dalam sistem dan hubungan antara mereka. Pada *component view*, akan difokuskan pada organisasi fisik sistem. Pertama, diputuskan bagaimana kelas-kelas akan diorganisasikan menjadi kode pustaka. Kemudian akan dilihat bagaimana perbedaan antara berkas eksekusi, berkas *dynamic link library* (DDL), dan berkas *runtime* lainnya dalam sistem.

6. Deployment Diagram

Deployment Diagram adalah *diagram* yang menggambarkan detail bagaimana komponen disebar kedalam *infrastruktur* sistem, dimana komponen akan terletak (pada mesin, *node*, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, *spesifikasi server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

3.2.4. Pengujian *Software*

Pengujian Software adalah kegiatan yang ditujukan untuk mengevaluasi atribut atau kemampuan program dan memastikan bahwa itu memenuhi hasil yang dicari, atau suatu investigasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari produk atau layanan yang sedang diuji (under test), Pengujian software juga memberikan pandangan mengenai sofeware secara obyektif dan independen, yang bermanfaat dalam operasional bisnis untuk

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

memahami tingkat risiko pada implementasinya. Metode yang digunakan dalam pengujian *software* ini adalah metode *Black Box Testing*.

Pengujian *black box* merupakan pendekatan komplementer dari teknik *white box*, karena pengujian *black box* diharapkan mampu mengungkap kelas kesalahan yang lebih luas dibandingkan teknik *white box*. Pengujian *black box* berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program.

Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat 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.

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

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

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

Berbeda dengan pengujian *white box*, pengujian *black box* cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian. Pengujian *black box* harus dapat menjawab pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas fungsional diuji
2. Kelas input apa yang akan membuat kasus pengujian menjadi lebih baik
3. Apakah sistem akan sangat sensitive terhadap harga input tertentu
4. Bagaimana batasan dari suatu data diisolasi
5. Kecepatan data apa dan volume data apa yang akan ditoleransi oleh sistem
6. Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadap sistem operasi.

Dilihat dari objek, fungsi, dan kegunaannya, *black box* testing sangat cocok digunakan untuk menguji apakah program / perangkat lunak sudah berfungsi dengan benar dan sesuai dengan keinginan pengguna. Maka dari itu, penulis menggunakan metode *black box* untuk menguji perangkat lunak untuk sistem informasi yang dibangun.

3.3. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sistem yang sedang berjalandan diperlukan untuk berbagai perubahan yang dirasa diperlukan untuk sistem yang lebih baik. Analisis ini dilakukan dengan analisis yang berorientasi objek-objek yang diperlukan oleh sistem yang dirancang. Dimaksudkan untuk menitikberatkan kepada fungsi-fungsi sistem yang sedang berjalan dengan tidak terlalu menitikberatkan kepada alur proses dari sistem. Selanjutnya dari analisis ini digambarkan dan didokumentasikan dengan

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

metodologi berorientasi objek melalui diagram seperti usecase diagram, scenario usecase dan aktivitas diagram, pertimbangan diagram tersebut karena dianggap mewakili secara keseluruhan sistem dan diharapkan dapat memperjelas sistem yang dibuat untuk user.

3.3.1. Analisis Kebutuhan

Sebelum membuat suatu sistem, hendaknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dengan menggunakan metode-metode dan alat bantu seperti usecase diagram, diagram activity, diagram class, diagram component, diagram deployment.

3.3.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

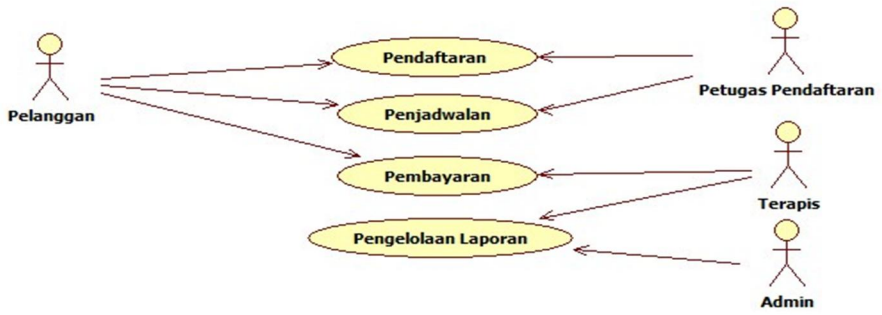
Analisis prosedur yang sedang berjalan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses kerja yang sedang dikerjakan sehingga dapat memberikan hasil berupa laporan. Prosedur sistem yang sedang berjalan dapat digambarkan melalui *Use Case Diagram,* Sekernario Use Case dan Diagram Activity dibawah ini:

3.3.2.1. Use Case Diagram

Diagram use case merupakan salah satu diagram untuk memodelkan aspek perilaku sistem. Masing-masing diagram use case menunjukkan sekumpulan usecase, actor dan hubungannya. Diagram usecase penting untuk menvisualisasikan, menspesifikasikan dan mendokumentasikan kebutuhan perilaku sistem. Diagram usecase merupakan pusat permodelan perilaku sistem,

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

subsitem dan kelas. Berikut gambar model usecase pelayanan di Salon Kecantikan klinik dan apotek mini yang sedang berjalan.Gambar 3.3 Use Case Diagram yang sedang berjalan.



Gambar 3.3 Use Case Diagram yang sedang berjalan

3.3.2.2 Skenario Use Case

Peran skenario *use case* yaitu guna memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase berikutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut.

Adapun tahapan-tahapan sekenario use case Pelayanan pada Salon Kecantikan yang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skenario Use Case Pendaftaran

No.	Pelanggan	Petugas Pendaftaran
1.	Memesan jenis perawatan	

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

		2. Mencatat jenis perawatan dan jadwal perawatan

Tabel 3.2 Skenario Use Case Penjadwalan

No.	Pelanggan	Terapis
1.	Setelah selesai dilakukan perawatan, pelanggan memesan jadwal ulang perawatan.	
		2. Mencatat data dan jadwal ulang pelanggan

Tabel 3.3 Skenario Use Case Pembayaran

No.	Pelanggan	Terapis
1.	Menerima perawatan	
		2.Menghitung total biaya perawatan
3.	Melakukan Pembayaran	

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

		4.Menerima Pembayaran

Tabel 3.4 Skenario Use Case Pengelolaan Laporan

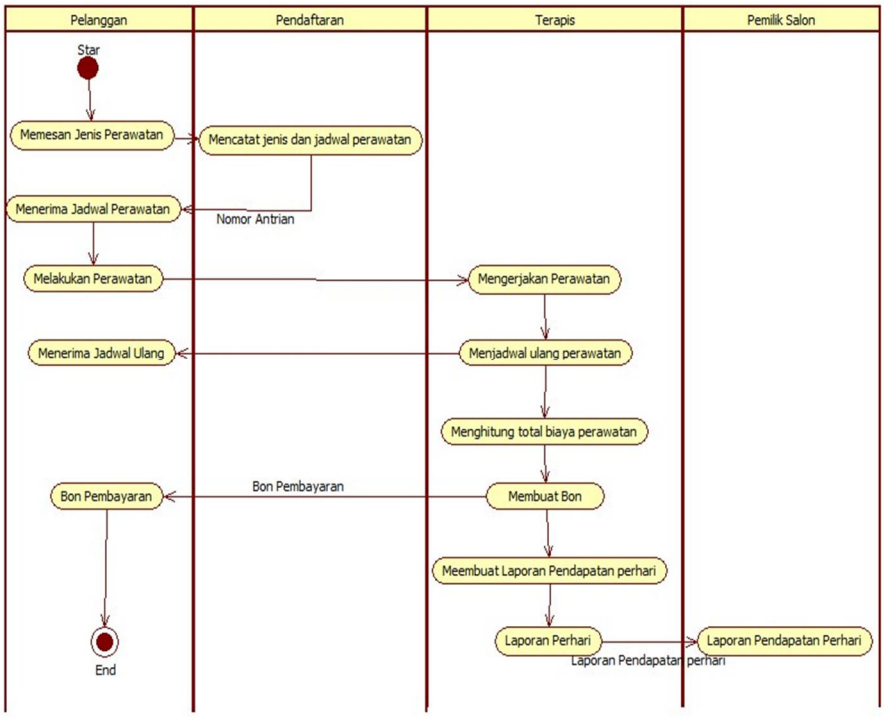
No.	Pemilik Salon	Terapis
1.	Meminta Laporan Pendapatan Salon	
		2.Merekap data transaksi
		3.Membuat Laporan Pendapatan
		4.Memberikan Laporan Pendapatan
5.	Menerima Laporan Pendapatan Salon	

3.3.2.3. Diagram Activity

Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Berikut adalah activity diagram sistem yang sedang berjalan pada Salon ini:



Gambar 3.4 *Activity Diagram* Pendaftaran

3.3.3. Evaluasi system yang sedang berjalan

Setelah penelitian yang penulis lakukan di Salon kecantikan ini maka dari itu penulis menemukan beberapa kelemahan dari sistem yang sedang berjalan pada saat ini

Adapun kekurangan sistem yang sedang berjalan adalah :

1. Proses penjadwalan ulang pelanggan lama dan sering terjadi kesalahan penulisan nomor telepon yang akan menyulitkan saat konfirmasi pelanggan

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer

sehingga dibutuhkan sistem informasi yang dapat memudahkan dalam proses penjadwalan ulang dan konfirmasi pelanggan.

2. Bukti pembayaran/transaksi menggunakan nota sehingga sering terjadi data tercecer/hilang dan akan menyulitkan dalam pembuatan laporan keuangan, oleh karena itu perlu dibangun sistem yang memudahkan dalam pengolahan data transaksi dan laporan keuangan.

3. Sering terjadi kesalahan dalam pencatatan laporan pendapatan karena laporan keuangan dicatat secara manual sehingga akan menyulitkan pimpinan dalam menghitung pendapatan apakah rugi/ untung maka dari itu dibutuhkan sistem agar laporan pendapatan lebih jelas dan tepat dan owner dapat dengan mudah mengetahui secara rinci perkembangan pendapatan usaha salonnya.

4. Sering terjadi kesalahan dalam perhitungan fee untuk karyawan karena pencatatan banyaknya transaksi yang dilakukan oleh karyawan masih manual dan sering terjadi kesalahan sehingga dibutuhkan media penyimpanan data yang tepat agar pembagian fee karyawan lebih mudah dan akurat.

Create PDF with GO2PDF for free, if you wish to remove this line, click here to buy Virtual PDF Printer