BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti mengambil objek penelitian di PB. Mutirara Cibeureum Kota Cimahi Bandung yang berada di jalan JL. Babakan Cibeureum 55, Bandung, Jawa Barat.

3.1.1. Sejarah Singkat PB. Mutiara

PB. Mutiara didirikan pada 7 Juli tahun 1967 atas prakarsa Yoseph R. Hidayat (Keng hin), Irsan Arifin (Alm) yang pada saat itu menjabat Direktur STO (sekarang FPOK Upi), dan Drs. Soekartono. PB. Mutiara merupakan regenerasi klub *blue white* yang didirikan pengusaha testil, Guan Soey dibandung pada tahun 1950-an, beberapa tempat pelatihan PB. Mutiara, GOR PB. Mutiara di Jl. Babakan Cibeureum 55 Bandung dan GOR KONI di Jl. Jakarta No. 18. Sebagai klub papan atas PB Mutiara Bandung telah banyak menghasilkan atlit - atlitnya seperti Andre Marteen, Hera Desi Ana, Ricky Karanda, Sandi Darma Kusumah, Suci Rizki Andini, Dwi Agustiawati, Budi Hartono, Ayu Rahmasari, Gaby Himawan dan Tiara Rosalia Indah. Selain itu nama-nama lain yang pernah berada di PB Mutiara Bandung adalah Christian Hadinata, Tjun Tjun, Ivana lie, Imelda Wiguna, Heryanto, Budi Santoso, Ema Emawati, Enroe, Devi Sukma Wijaya dan Sakti Kusumah. Bagi atlit-atlit muda yang ingin menekuni bulutangkis ini merupakan kesempatan emas untuk meraih beasiswa bulutangkis dari PB Mutiara,

salah satu klub bulutangkis papan atas Indonesia. PB Mutiara Bandung kini mendapat dukungan dari Cardinal, salah satu perusahaan garmen di Indonesia.

3.1.2. Visi dan Misi PB. Mutiara Bandung

1. **Visi**

Visi dari PB. Mutiara Bandung Adapun visi yaitu menjadi tempat sarana berlatih olahraga bulutangkis terbaik dan menghasilkan atlit-atlit terbaik yang bisa membawa nama harum Indonesia di setiap ajang pertandingan bulutangkis di dunia.

2. **Misi**

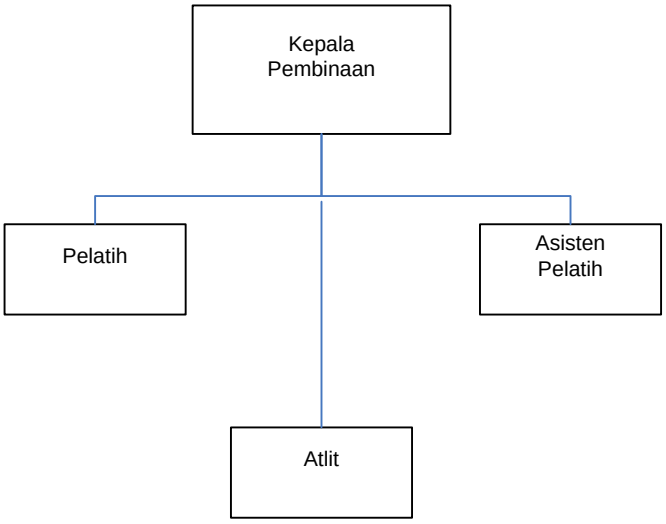
Misi PB. Mutiara Bandung yaitu melahirkan atlit-atlit yang nantinya bisa bersaing di setiap pertandingan besar di dalam negeri maupun di luar negeri.

3.1.3. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi adalah suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu organisasi atau perusahaan dalam menjalankan kegiatan operasional untuk mencapai tujuan. Struktur Organisasi menggambarkan dengan jelas pemisahan kegiatan pekerjaan antara yang satu dengan yang lain dan bagaimana hubungan aktivitas dan fungsi dibatasi. Dalam struktur organisasi yang baik harus menjelaskan hubungan wewenang siapa melapor kepada siapa.

Beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan bagan organisasi adalah dapat memperlihatkan karakteristik utama dari suatu perusahaan

tersebut, tentang gambaran pekerjaan dan hubungan-hubungan yang ada didalam perusahaan serta digunakan untuk merumuskan rencana kerja yang ideal sebagai pedoman untuk dapat mengetahui siapa bawahan dan atasannya.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi PB. Mutiara Bandung

3.1.4. Deskripsi Kerja

Berikut ini adalah deskripsi kerja dari struktur organisasi yang di miliki oleh Toko PB. Mutiara Bandung.

1. Kepala Pembinaan

a. Sebagai pengambil keputusan.

b. Sebagai koordinator semua kegiatan yang telah dilaksanakan.

c. Mengevaluasi semua kegiatan yang telah dilaksanakan.

d. Menerapkan dan mengesahkan kebijakan yang menyangkut eksistensi PB. Mutiara Bandung.

e. Melaksanakan pemeriksaan yang meliputi seluruh aspek kegiatan manajemen keuangan dan operasional agar pengelolaan dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien.

2. Pelatih

a. Pengatur latihan para atlit

b. Melayani pembayaran yang dilakukan atlit yg ada dan calon atlit baru

c. Pembuatan laporan penjadwalan latihan dan hasil latihan.

3. Assisten Pelatih

a. Membantu pelatih menangani atlit khusus.

4. Atlit

a. Peserta didik binaan sebagai bibit juara.

3.2. Metode Penelitian

Untuk menunjang pelaksanaan penelitian ini perlu adanya metode untuk mengatasi masalah-masalah yang ada, maka diperlukan metode dan pengumpulan data.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian, desain penelitian merupakan kerangka atau perincian prosedur kerja yang akan dilakukan pada waktu meneliti, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran dan arah mana yang akan dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut, desain penelitian yang baik dapat memudahkan kita dalam melakukan penelitian dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data sebagai bahan laporan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu suatu metode yang 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

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data adalah dengan cara mengumpulkan data dari sumber data primer dan sumber data sekunder, berikut ini adalah penjelasan singkat mengenai metode yang penulis gunakan.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber Data primer merupakan data yang didapat langsung dari objek yang sedang diteliti, cara yang digunakan untuk mengumpulkan data primer adalah sebagai berikut :

a) Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan langsung terjun ke lapangan untuk mengamati permasalahan pendaftaran masuk sekolah bulutangkis yang terjadi dalam PB. Mutiara Bandung.

b) Wawancara (*Interview*)

Metode wawancara merupakan sesi tanya jawab yang dilaksanakan penulis untuk mewawancarai dengan pihak yang terkait. Dalam teknis wawancara ini, penulis berperan sebagai pewawancara dan mewawancarai

pihak – pihak yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan. Penulis melakukan wawancara langsung kepada assisten pelatih mengenai permasalahan yang dibahas yaitu mengenai pendaftaran masuk sekolah bulutangkis yang terjadi di PB. Mutiara Bandung tersebut.

Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui hal apa saja yang belum terselesaikan dengan baik, misalnya masih manualnya pencatatan data pendaftaran, belum adanya komputerisasi dalam input data.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Dalam penelitian ini data sekunder berupa informasi mengenai dokumen dokumen yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas yaitu :

a) Studi Pustaka

Metode yang digunakan dengan cara mencari referensi buku-buku yang dapat diperlukan sebagai landasan teori maupun yang berhubungan dengan masalah pembuatan program aplikasi. Adapun buku referensi yang penulis gunakan untuk penyusunan landasan teori adalah buku-buku yang berasal dari perpustakaan, sebagai contoh adalah buku karangan Jogiyanto Albahra.

b) Media internet

Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang bentuk dan penyajian program, serta mencari landasan teori serta mencari tambahan artikel-artikel yang diperlukan. Adapun alamat *website* yang penulis gunakan adalah *Google*.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem adalah beberapa metode yang digunakan pada penelitian ini, diantaranya metode pengembangan sistem dan metode pendekatan sistem dan alat bantu analisis dan perancangan, Dibawah ini akan diuraikan tentang pemahaman dari metode tersebut.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

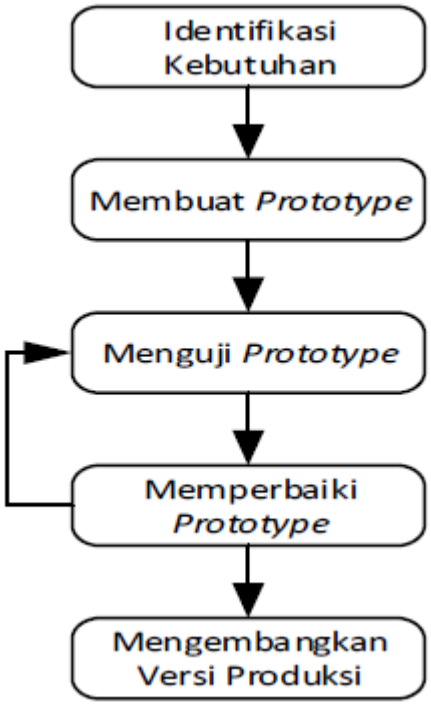
Metode pendekatan sistem merupakan serangkaian langkah-langkah pemecahan masalah yang memastikan bahwa masalah dipahami, solusi *alternative* dipertimbangkan dan solusi yang dipilih bekerja. Proses pemecahan masalah secara sistematis bermula dari *John Dewey*, seorang professor filosofi di *Columbia University* pada awal abad ini. Dalam bukunya 1910 diidentifikasi ada 3 seri penilaian dalam memecahkan suatu kontroversi yang memadai :

1. Mengenali kontroversi.
2. Menimbang klaim alternatif.
3. Membentuk penilaian.

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan objek oriented Metode OOAD melakukan pendekatan terhadap masalah dari perspektif obyek, tidak pada perspektif fungsional seperti pada pemrograman tersrtuktur. Sebagai metode baru dan *sophisticated* bahasa pemrograman berorientasi obyek diciptakan, hal tersebut untuk memenuhi peningkatan kebutuhan akan pendekatan berorientasi obyek pada aplikasi bisnis.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan untuk membangun sistem informasi ini yaitu metode *prototype* yang dimana *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap dan *prototype* juga membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih baik cepat dan lebih muda. Tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Pendekatan *Prototype*

(Sumber : Pressman, Roger S, 2002, Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan *Prototype*)

Adapun alasan mengapa penulis menggunakan metode ini karena metode ini mempunyai beberapa keunggulan diantaranya :

Keunggulan *prototyping* adalah:

1. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan konsumen
2. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan konsumen
3. Konsumen berperan aktif dalam pengembangan sistem
4. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem
5. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya.

Kelemahan *prototyping* adalah :

1. Konsumen kadang tidak melihat atau menyadari bahwa perangkat lunak yang ada belum mencantumkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan juga belum memikirkan kemampuan pemeliharaan untuk jangja waktu lama.
2. Pengembang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek. Sehingga menggunakan algoritma dan bahasa pemrograman yang sederhana untuk membuat prototyping lebih cepat selesai tanpa memikirkan lebih lanjut bahwa program tersebut hanya merupakan cetak biru sistem .
3. Hubungan konsumen dengan komputer yang disediakan mungkin tidak mencerminkan teknik perancangan yang baik

Prototyping bekerja dengan baik pada penerapan-penerapan yang berciri sebagai berikut:

1. Resiko tinggi Yaitu untuk masalaha-masalah yang tidak terstruktur dengan baik, ada perubahan yang besar dari waktu ke waktu, dan adanya persyaratan data yang tidak menentu.
2. Interaksi pemakai penting. Sistem harus menyediakan dialog on-line antara konsumen dan komputer.
3. Perlunya penyelesaian yang cepat
4. Perilaku pemakai yang sulit ditebak
5. Sistem yang inovatif. Sistem tersebut membutuhkan cara penyelesaian masalah dan penggunaan perangkat keras yang mutakhir
6. Perkiraan tahap penggunaan sistem yang pendek

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

1. *Unfied Modeling Language* (*UML*)

Unified Modelling Language (*UML*) adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta - model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemograman berorientasi objek (Fowler, 2005:1). Selain itu *UML* juga dapat diartikan sebagai sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak (Dharwiyanti dan Wahono, 2003:2). *Unified Modelling Language* (*UML*)

menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Tujuan *UML* adalah :

1. Memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan dan saling menukar model dengan mudah dan dimengerti secara umum.
2. Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa.
3. Menyatukan praktik-praktik terbaik yang terdapat dalam pemodelan.

UML menyediakan beberapa *notasi dan artifact standar* yang bisa digunakan sebagai alat komunikasi bagi para pelaku dalam proses analisis dan desain. *Artifact* didalam *UML* didefinisikan sebagai informasi dalam bentuk yang digunakan atau dihasilkan dalam proses pengembangan perangkat. Contohnya adalah *source code* yang dihasilkan oleh proses pemrograman.

2. Diagram *UML*

Diagram *UML*, diantaranya adalah :

a. *Usecase* Diagram

Usecase diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. *Usecase* dilakukan oleh satu *actor* yang digambarkan dengan simbol orang yang dihubungkan dengan garis yang menunjukan hubungan komunikasi. Setiap *Usecase* harus diberi nama yang menyatakan apa hal yang

dicapai dari hasil interaksi dengan *Actor*. Nama *Usecase* boleh terdiri dari beberapa kata dan tidak boleh ada *Usecase* yang memiliki nama yang sama.

b. *Class* Diagram

Diagram kelas menggambarkan tipe-tipe objek dalam *system* dan berbagai jenis hubungan atau relasi statis yang ada diantara mereka. Diagram ini memberikan gambaran umum dari sistem. Seperti tipe-tipe dari objek dengan menunjukan kelasnya dan *relationship* yang diantara mereka, serat penjelasan detail tiap-tiap kelas ke dalam model suatu *system. Class* diagram bersifat *static* (tidak berubah) yang akan menunjukan apa itu interaksi tapi tidak menjelaskan apa yang terjadi ketika mereka melakukan interaksi.

c. *Activity* Diagram

Activity diagram memodelkan alur kerja *(work flow).* Sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas dalam suatu proses. Diagram ini sangat mirip dengan sebuah *flowchart* karena kita dapat memodelkan sebuah alur kerja dari aktifitas keaktifitas lainnya atau dari suatu aktifitas kedalam keadaan sesaat (*state)*.

d. *Sequence* Diagram

Diagram sequence merupakan gambaran interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa *massage* yang digambarkan terhadap waktu. Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan *usecase. Diagram sequence* juga digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkain langkah-langkah apa yang seharusnya terjadi sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan sesuatu didalam *Usecase* sebagai *output.* Untuk *massage* digambarkan sebagai garis

berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, *message* dipetakan menjadi operasi/metode dari *class. Activation bar* menunjukan lamanya eksekusi sebuat proses, biasanya diawali dengan sebuah *message*. Berikut ini adalah contoh dari *diagram sequence.*

3.2.4. Pengujian *Software*

Pengujian *Software* adalah suatu cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak yang digunakan secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan.

Pengujian black-box sering disebut juga dengan pengujian tingkah laku (behavoiur testing) yang lebih terfokus kepada kebutuhan fungsional dari perangkat lunak, pengujian black-box memungkinkan pembuat perangkat lunak untuk menentukan kondisi yang terjadi untuk suatu masukan yang akan menjalankan semua kebutuhan fungsional (Pressman 2002:551).

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa Pengujian *Black Box* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka Perangkat Lunak. Pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan demo bahwa fungsi-fungsi Perangkat Lunak bekerja dengan baik dalam arti semua masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat dan pengintegrasian dari eksternal data berjalan dengan baik.

Pengujian *black-box* dilakukan untuk menentukan beberapa macam kesalahan, yaitu :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang

2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau database *eksternal*
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

Pengujian ini dilakukan pada tahap akhir dalam membuat perangkat lunak tidak seperti pengujian *white-box* yang dilakukan di awal pembuatan, hal tersebut dikarenakan pengujian *black-box* dengan sengaja menghiraukan struktur kendali dimana perhatian lebih di utamakan pada domain informasi.

3.3. Analisis Sistem Yang Sedang Bejalan

Pada bab ini dijelaskan mengenai prosedur yang berjalan dari sistem yang ada di PB. Mutiara Bandung. Analisis yang penulis lakukan ini terdiri dari analisis objek sistem yang berjalan, mencari kelemahan sistem yang berjalan sesuai standar yang telah ditentukan, serta mengevaluasi sistem yang sedang berjalan sehingga menghasilkan usulan rancangan sistem yang baru. Analisa sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian komponen-komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi kekurangan-kekurangan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan – perbaikannya.

3.3.1. Analisis Dokumen

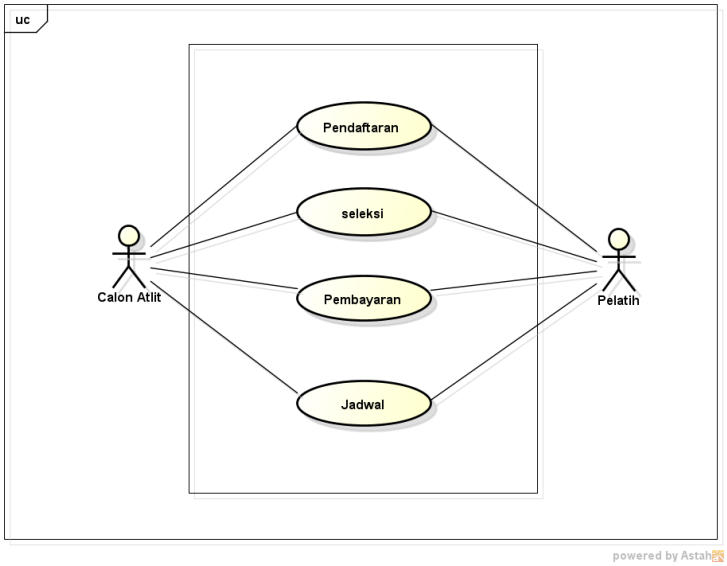
Analisis sistem yang sedang berjalan di PB. Mutiara Bandung dibuat oleh penyusun dalam bentuk *use case diagram* dan *activity diagram*, karena kedua notasi *Unified Modelling Language* (*UML*) ini mewakili secara sederhana dan

bisa dijadikan sebagai bahan dalam evaluasi sistem yang berjalan secara efektif, sehingga sistem dapat terlihat tanpa harus mengetahui secara detail prosedur yang berjalan.

3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

3.3.2.1 Use Case Diagram

Dibawah ini adalah *use case diagram* sistem yang sedang berjalan pada PB. Mutiara Bandung.



Gambar 3.3 *Usecase* Diagram yang sedang Berjalan

3.3.2.2 Definisi *Actor*

Tabel 3.1 Definisi *Actor*

Actor	**Keterangan**
Calon Atlit	Calon atlit adalah *user* yang akan mendaftarkan diri ke PB. Mutiara Bandung sebagai calon binaan di PB. Mutiara Bandung.
Pelatih	Pelatih adalah para senior yang ada di

	PB. Mutiara Bandung yang akan mendidik latihan bulutangkis.

3.3.2.3 Definisi *Usecase*

Tabel 3.2 Definisi *User*

Usecase	**Keterangan**
Pendaftaran Manual	Pendaftaran manual adalah daftar dengan memasukan data diri secara tertulis.
Seleksi	Seleksi adalah memilih calon atlit yang nanti nya akan diterima tidak nya di PB. Mutiara Bandung.
Pembayaran	Pembayaran adalah aktifitas transaksi yang di lakukan untuk sebuah proses.
Jadwal (latihan dan pembayaran)	Jadwal adalah kegiatan yang sudah tersusun yang nantinya akan di lakukan secara rutin.

3.3.2.4. Skenario *Usecase*

Skenario use case bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan diagram *usecase*. Berikut adalah skenario *usecase* dari diagram *usecase* pada tabel 3.3.

a) Skenario *usecase* Pendaftaran

Tabel 3.3 Skenario *Usecase* Pendaftaran

No	1	
Nama	Pendaftaran	
Tujuan	Melakukan pendaftaran manual	
Aktor	Atlit	
Deskripsi	Meliputi proses pendaftaran secara manual	
Skenario Utama		
Aksi		Reaksi Manual
1. Calon atlit mendatangi PB. Mutiara.		2. Pelatih memperkenalkan diri, kemudian memberikan formulir pendaftaran
3. Calon atlit mengisi formulir pendaftaran.		4. Pelatih menyimpan data pendaftaran manual calon atlit.

b) Skenario *Usecase* Melakukan Seleksi

Tabel 3.4 Skenario *Usecase* Melakukan Seleksi

No	2
Nama	Melakukan Seleksi
Tujuan	Mendapatkan atlit yang akan di terima oleh PB. Mutiara
Aktor	Atlit dan Pelatih
Deskripsi	PB. Mutiara Bandung melakukan seleksi kepada calon mahasiswa yang nantinya akan diterima.
Skenario Utama	
Aksi	Reaksi Manual
1. Calon Atlit melakukan seleksi di PB. Mutiara Bandung.	2. Pelatih menyeleksi secara langsung para calon atlit yang akan di pilih.
4. Calon atlit menerima hasil seleksi, bila gagal maka calon atlit tak bisa melakukan proses selanjutnya.	3. Kemudian Pelatih mengumumkan hasil seleksi kepada atlit.

c) Skenario *usecase* Pembayaran

Tabel 3.5 Skenario *Usecase* Pembayaran

No	3
Nama	Pembayaran
Tujuan	Melakukan pembayaran
Aktor	atlit dan Pelatih
Deskripsi	Calon atlit akan melakukan Pembayaran jika nanti lulus seleksi.
Skenario Utama	
Aksi	Reaksi
1. Atlit melakukan pembayaran.	2. Pelatih menerima pembayaran calon atlit baru.
4. Kemudian Atlit menerima kwitansi manual untuk bukti pembayaran.	3. Pelatih membuat kwitansi manual untuk bukti pembayaran

d) Skenario *usecase* Jadwal

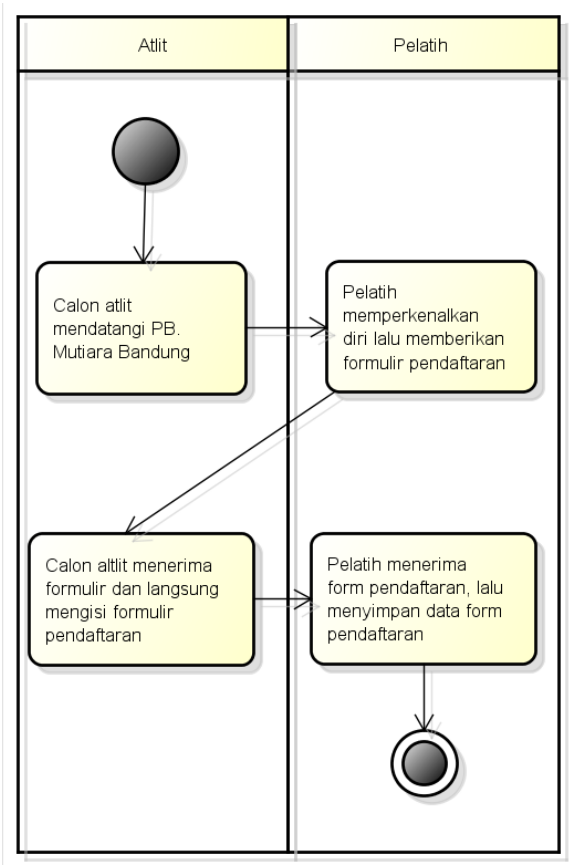
Tabel 3.6 Skenario *Usecase* Jadwal

No	4
Nama	Jadwal (Latihan dan Pembayaran)
Tujuan	Untuk mengetahui jadwal latihan dan pembayaran perbulan pada PB. Mutiara
Aktor	Atlit dan Pelatih
Deskripsi	Menggambarkan jadwal latihan dan jadwal pembayaran yang nantinya di terima kepada calon atlit
Skenario Utama	
Aksi	Reaksi
1. Atlit menanti penerimaan jadwal latihan dan pembayaran.	2. Pelatih membuat jadwal latihan dan Pelatih memberi jadwal pembayaran perbulan dalam bentuk manual.
4. Atlit menerima jadwal latihan dan pembayaran.	3. Jadwal Latihan dan Pembayaran

3.3.2.5. *Activity* Diagram Yang Sedang Berjalan

Activity diagram bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan skenario *usecase*. Berikut adalah *activity* diagram dari skenario *usecase*. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Aktifitas diagram memberikan gambaran ilustrasi alur dari setiap fungsi yang ada dalam sistem.

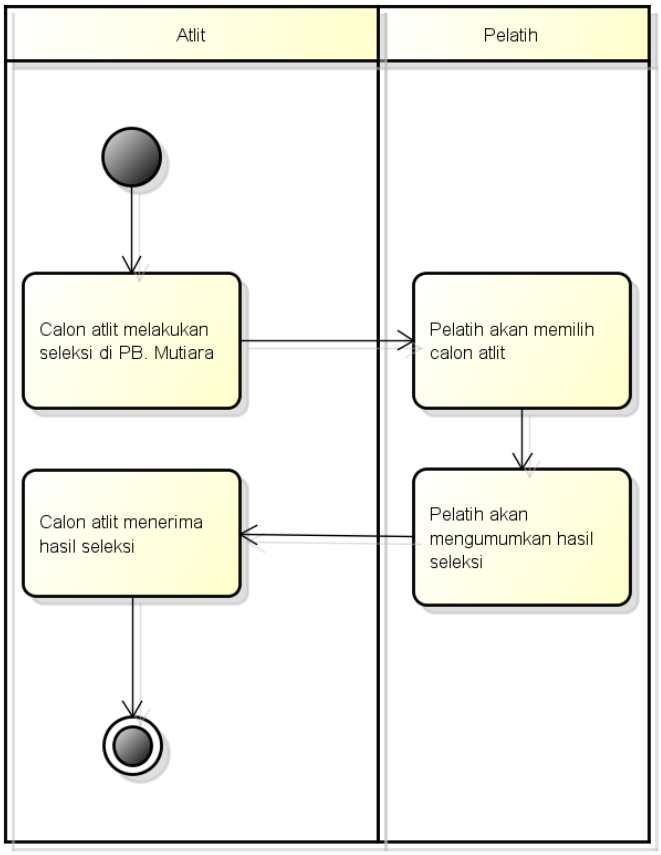
3.3.2.5.1. *Activity* Diagram Pendaftaran



Gambar 3.4 Activity Diagram Pendaftaran

Pada *activity* ini atlit mendatangi PB. Mutiara Bandung terlebih dahulu, kemudian calon atlit bertemu pelatih PB. Mutiara Bandung dan peltih memperkenalkan dirinya lalu memberikan formulir pendaftaran, kemudian calon atlit mengisi formulir pendaftaran, setelah calon atlit mengisi formulir pendaftaran, pelatih akan menyimpan data formulir pendaftaran para calon atlit.

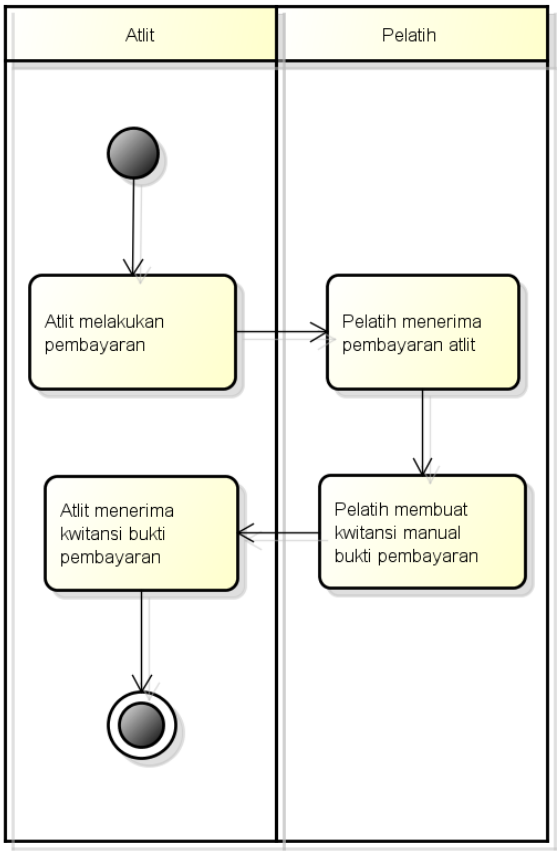
3.3.2.5.2. *Activity* Diagram Seleksi



Gambar 3.5 *Activity* Diagram Seleksi

Pada *activity* ini atlit akan langsung diseleksi di PB. Mutiara Bandung terlebih dahulu, kemudian pelatih PB. Mutiara Bandung akan langsung melihat dan memilih langsung calon atlit yang akan di bina, kemudian akan langsung di umumkan hasil seleksi kepada calon atlit dan calon atlit akan menerima hasil seleksi langsung.

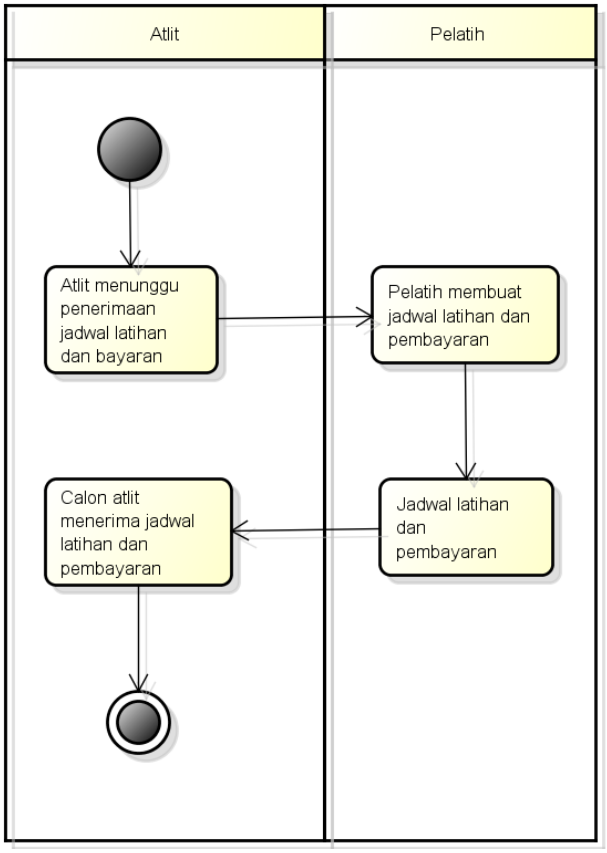
3.3.2.5.3. *Activity* Diagram Pembayaran



Gambar 3.6 *Activity* Diagram Pembayaran

Pada *activity* ini atlit akan melakukan pembayaran kepada di PB. Mutiara Bandung melalui pelatih, kemudian pelatih akan menerima pembayaran dari atlit dan membuatkan kwitansi bukti pembayaran manual, kemudian atlit akan menerima bukti pembayaran berupa kwitansi manual.

3.3.2.5.4. *Activity* Diagram Jadwal



Gambar 3.7 *Activity* Diagram Jadwal

Pada *activity* ini atlit akan menunggu jadwal yang akan PB. Mutiara Bandung terlebih dahulu, kemudian pelatih PB. Mutiara Bandung akan langsung membuat jadwal latihan dan pembayaran, setelah jadi jadwal akan langsung di berikan kepada atlit yang akan di bina.

3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan gambaran dari *usecase* dan *activity* diagram yang sedang berjalan diatas, maka dapat disimpulkan evaluasi sistem yang didapat dari hasil analisis sistem yang sedang berjalan sebagai berikut :

Tabel 3.7 Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

No	Permasalahan	Bagian	Rancangan Pemecahan
1	PB. Mutiara Belum memiliki sistem komputerise untuk mengolah data yang ada.	Admin (Pelatih)	Membuat sistem komputerise untuk mempermudah pengolahan data
2	Belum menyediakan pendaftaran online via web maupun telepon genggam (Android)	Admin (Pelatih)	Membuat pendaftaran online via web dan telepon genggam sistem android yang dapat mempermudah proses pendaftaran.
3	Pembuatan laporan pembayaran belum digital.	Admin (Pelatih)	Membuatkan laporan pembayaran digital yang dapat di unggah dengan mudah dimana pun berada.