BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini berisikan tentang gambaran tempat penulis melakukan penelitian, diantaranya tentang sejarah, struktur organisasi dan deskripsi pekerjaan pada MIsB.

3.1.1. Sejarah Singkat Milanisti Indonesia Sezione Bandung.

Milanisti Indonesia Sezione Bandung (MIsB) berdiri pada tanggal 21 Januari 2007. MIsB memiliki sekretariat di REFLUX OUTFITS, Cihampelas Hotel 2 Building, Jl. Cihampelas No.222 Bandung yang sekarang berpindah lokasi di Jl. Surya Sumantri No. 1 Bandung.

Pada dasarnya agenda kegiatan rutin MIsB tidak jauh berbeda dengan sezione lainnya, seperti futsal, nobar, *gathering* dan lain-lain. Untuk futsal, MIsB rutin mengadakan latihan setiap hari minggu pukul 14.00 - 17.00 di Beebucks Futsal Jl. Halimun No.36. Yang membedakan dengan *sezione* lainnya, kegiatan ini selalu rutin dan tidak pernah pindah jadwal kecuali pada bulan ramadhan dan syawal. MIsB bekerjasama dengan beberapa *venue* khusus untuk menggelar nobar, diantaranya adalah Cafe Dacosta Hotel Bumi Sawunggaling untuk *big match* Serie A, Cafe Ohlala Dago Plaza khusus untuk babak penyisihan Liga Champion dan beberapa *venue* lainnya seperti Chilli Padi Resto dan Mr.Kopi dan mulai beberapa bulan ke depan nobar pun dapat dilakukan di Auditorium Kerinci, Cihampelas Hotel 2 yang masih satu atap dengan sekretariat MIsB saat itu. Dalam

perjalanan kepengurusannya, MIsB telah menjalin kerjasama dengan beberapa merchant di Bandung sehingga seluruh *member* bisa mendapatkan *privilege* khusus berupa *discount* transaksi di beberapa tempat seperti Cihampelas Hotel 2, Cihampelas Rental Car, Reflux Outfits, Bumi Sawunggaling Hotel, Cafe Dacosta, Banana Corner, SaSei dan akan terus bertambah dengan merchant- merchant lainnya.

Selain itu, MIsB juga bekerja sama dengan Radio Paramuda sebagai media partner dimana agenda kegiatan MIsB dapat dipublikasikan melalui acara MSV (*Morning Sport View*) setiap pagi pukul 06.00-09.00 wib. Setiap akan ada *big match* seperti final UCL 2007 dan *Derby Della Madonina* dimana MIsB akan mengadakan nobar besar-besaran, maka pagi hari sebelumnya didahului dengan *interview* on air di acara MSV tersebut.

3.1.2. Visi dan Misi Organisasi

Visi dan misi adalah sasaran dan tujuan didirikannya organisasi atau instansi tersebut. Setiap organisasi atau instansi pasti memiliki visi dan misi masing-masing untuk menjalankan aktivitas yang sesuai dengan visi dan misi organisasi tersebut. Adapun visi dan misi yang dimiliki oleh MIsB antara lain adalah :

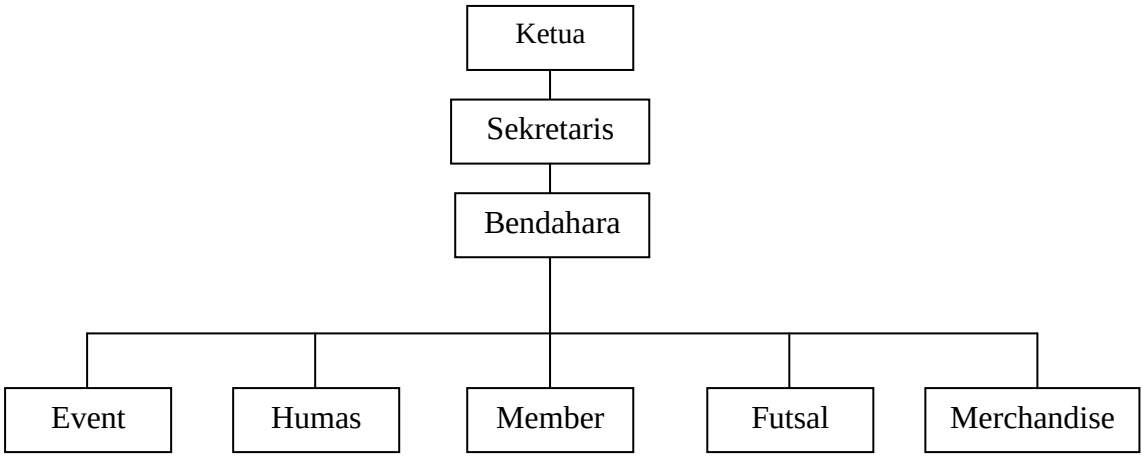
“Mewujudkan kekeluargaan dalam Milanisti Indonesia dan Mengembangkan kreatifitas dalam aktifitas Milanisti Indonesia”.

3.1.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi memainkan peran penting dalam kelancaran aktifitas yang dilakukan organisasi. Hal ini dikarenakan struktur organisasi merupakan bentuk atau pola formal kegiatan dan hubungan antara berbagai bagian-bagian di

dalam suatu organisasi. Dengan mengetahui struktur organisasi, dapat diperoleh gambaran tentang bagian-bagian yang ada di dalamnya, apa peranan masing-masing bagian tersebut dan wewenang serta tanggung jawabnya dalam melaksanakan tugasnya.

Berikut ini adalah Struktur Organisasi MIsB :



(Sumber: Struktur Organisasi MIsB)

Gambar 3.1. Struktur Organisasi MIsB.

3.1.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas atau *job description* adalah suatu rincian yang menunjukan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan tugas-tugas yang harus dilakukan. Deskripsi tugas perlu dibuat agar masing-masing bagian mengerti akan kedudukan di dalam organisasi. Deskripsi tugas yang ada di MIsB adalah :

1. Ketua

   Memimpin dan membuat kebijakan-kebijakan dalam organisasi, memilih, menetapkan, mengawasi tugas dari seluruh bagian organisasi.

2. Sekretaris

Bertanggung jawab untuk bekerja sama dan membantu ketua dalam menjalankan berbagai kegiatan MIsB dan menjamin lancarnya koordinasi antar divisi.

3. Bendahara

Bertanggung jawab untuk mengatur dan menampung semua keuangan yang ada dan mengeluarkan sesuai prosedur dan otoritas yang dimilikinya.

4. Div. Event

Bertanggung jawab untuk mengatur semua kegiatan baik yang rutin dilakukan atau yang jarang dilakukan sesuai prosedur dan otoritas yang dimilikinya.

5. Div. Humas

Bertanggung jawab untuk mensosialisasikan dan mengkomunikasikan segala informasi atau hal-hal yang yang menyangkut antara internal dan pihak luar atau masyarakat.

6. Div. Member

Bertanggung jawab untuk mengelola segala hal yang menyangkut keanggotaan.

7. Div. Futsal

Bertanggung jawab untuk mengelola segala hal-hal yang menyangkut kegiatan futsal atau olahraga.

8. Div. Merchandise

Bertanggung jawab untuk mengelola serta mendesain produk *merchandise* MIsB.

3.2. Metode Penelitian

Pada hakikatnya, penelitian bertujuan untuk memberi solusi atas suatu masalah dan mendapat pengetahuan tentang sesuatu yang dianggap benar melalui proses observasi. Dalam arti luas, metode penelitian merupakan cara atau prosedur yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki suatu masalah tertentu dengan maksud mendapatkan informasi untuk digunakan sebagai solusi atas masalah tersebut. Cara dimaksud dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah yang terdiri dari berbagai tahapan atau langkah-langkah. Oleh karena itu, metode merupakan keseluruhan langkah ilmiah yang digunakan untuk menemukan solusi atas suatu masalah.

3.2.1. Desain Penelitian

Pemilihan suatu desain penelitian yang sesuai secara krusial penting untuk keberhasilan proyek penelitian. Keputusan yang dibuat pada tahap proses penelitian ini sangat menentukan kualitas kesimpulan yang digambarkan dari hasil penelitian. Desain penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang

disusun sedemikian rupa sehingga penelitian akan dapat memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitinya.

Dengan metode deskriptif pada pendekatan kasus di MIsB, yaitu suatu metode dengan tujuan untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu. Pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di MIsB.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Data merupakan bahan penting yang digunakan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis dan mencapai tujuan penelitian. Oleh karena itu, data dan kualitas data merupakan pokok penting dalam penelitian karena menentukan kualitas hasil penelitian. Data diperoleh melalui suatu proses yang disebut pengumpulan data. Pengumpulan data dapat didefinisikan sebagai suatu proses mendapatkan data empiris melalui responden dengan menggunakan metode tertentu. Ini berarti sebelum mengumpulkan data terlebih dahulu, menentukan teknik pengumpulan data yang tepat digunakan dan menyusun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber primer adalah suatu objek atau dokumen original-material mentah dari pelaku yang disebut "*first-hand information"*. Data primer adalah data yang dikumpulkan dari situasi aktual ketika peristiwa terjadi. Dalam memperoleh data primer penulis melakukan wawancara dan observasi di tempat penelitian, antara lain :

1. Observasi

   Proses untuk mendapatkan data dengan mengamati objek yang akan diteliti secara langsung objek datanya yaitu di MIsB.

2. Wawancara

   Wawancara adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang dikumpulkan dari tangan kedua atau dari sumber-sumber lain yang telah tersedia sebelum penelitian dilakukan. Data sekunder yang penulis ambil yaitu struktur organisasi, sejarah organisasi, serta dokumen dokumen seperti *form* pendaftaran, data member, data pemesanan kaos dan kwintansi yang diperoleh dari tempat penelitian.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

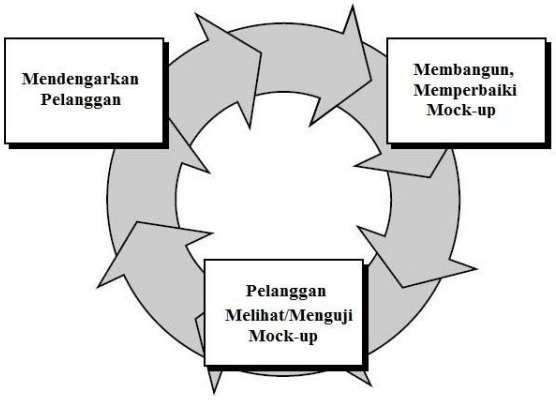
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode pendekatan terstruktur. Tujuannya adalah supaya pada akhir pengembangan sistem akan didapatkan sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan penulis dalam melakukan pengembangan sistem pemesanan ini yaitu menggunakan model *prototype.* Menurut *Rosa A.S, M. Shalahudin, Rekayasa Perangkat Lunak, 2013,* sering pelanggan (*Customer)* membayangkan kumpulan kebutuhan yang diinginkan tapi tidak terspesifikasikan secara *detail* dari segi masukan (*input),* proses, maupun keluaran (*output).* Di sisi lain seorang pengembang perangkat lunak harus menspesifikasikan sebuah kebutuhan secara *detail* dari segi teknis dimana pelanggan sering kurang mengerti mengenai hal teknis ini. Model prototipe dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak. Model prototipe (*prototyping model)* dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program prototipe agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program prototipe ini biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program prototipe ini dievaluasi

oleh pelanggan atau *user* sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau *user*. Berikut adalah gambar dari *prototype model* :



(Sumber: Rosa A.S, M. Shalahudin, 2013:32, *Rekayasa Perangkat Lunak*)

Gambar 3.2. *Prototype Model.*

Mock-up adalah sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain, promosi, atau keperluan lain. Sebuah *mock-up* disebut sebagai *prototype* perangkat lunak jika menyediakan atau mampu mendemonstrasikan sebagian besar fungsi sistem perangkat lunak dan memungkinkan pengujian desain sistem perangkat lunak. Iterasi terjadi pada pembuatan *prototype* sampai sesuai dengan keinginan pelanggan. Seiring dengan mengembangkan *prototype* maka sistem perangkat lunak yang sebenarnya dikembangkan juga sehingga sesuai dengan kebutuhan pelanggan (*customer)* atau *user*.

Tahapan - tahapan yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi pemesanan ini adalah :

1. **Mendengarkan Pelanggan**

   Tahap pertama dari metode ini adalah mendengarkan pelanggan yaitu mengumpulkan data mengenai kebutuhan sistem yang akan dibuat. Tahap

ini diawali dengan mengumpulkan kebutuhan yang dibutuhkan untuk melakukan proses pemesanan kaos MIsB.

2. **Membangun, Memperbaiki *Prototype***

   Setelah mendapatkan kebutuhan yang dibutuhkan untuk membuat *prototype*, tahap berikutnya yang dilakukan adalah membangun memperbaiki *prototype* tahap ini dilakukan dengan pembuatan sistem secara keseluruhan hingga selesai berdasarkan pada analisa kebutuhan yang sudah dilakukan sebelumnya.

3. **Pelanggan Menguji *Prototype***

   Tahap akhir dari model *prototype* ini adalah tahap pengujian (*testing*). Pengujian dilakukan oleh pengguna dari sistem. Tahap pengujian dilakukan untuk mendapatkan tanggapan atas sistem yang telah dibuat.

Ketiga proses tersebut dilakukan secara berulang-ulang, hingga mendapatkan kepuasan dari pelanggan atas sistem yang telah dibuat. Proses yang dilakukan harus sesuai dengan urutan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun alat bantu dalam menganalisis dan perancangan ini adalah *flowmap*, diagram konteks, *data flow diagram*, kamus data, normalisasi dan tabel relasi.

1) Flowmap

Flowmap merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusanya. Bagan alir dokumen ini menggunakan simbol-simbol yang sama dengan bagan alir sistem.

2) Diagram Konteks

Context diagram (top level) adalah bagian dari *data flow diagram* yang berfungsi memetakan model lingkungan, yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. *Context diagram* menyoroti sejumlah karakteristik penting sistem, yaitu:

- Kelompok pemakai, organisasi atau sistem lain yang melakukan komunikasi atau sebagai terminator.
- Data masuk, yaitu data yang diterima oleh sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.
- Data keluar, yaitu data yang dihasilkan oleh sistem dan diberikan ke dunia luar.
- Penyimpanan data *(storage),* yaitu digunakan secara bersama antara sistem dengan terminator. Data ini dapat dibuat oleh sistem dan digunakan oleh lingkungan, sebaliknya dibuat oleh lingkungan dan digunakan oleh sistem.

3) Data Flow Diagram

Data flow diagram (DFD) merupakan alat untuk membuat diagram yang serbaguna. *Data flow diagram* terdiri dari notasi penyimpanan data *(data store),* proses *(process),* aliran data *(flow data),* dan sumber masukan *(entity).*

4) Kamus Data

Kamus data *(data dictionary)* merupakan daftar elemen data yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem sehingga *user* dan analis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang *input, output,* dan *data storage.* Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-

kebutuhan informasi dari sistem informasi. Selain digunakan untuk dokumentasi dan mengurangi redudansi, kamus data juga dapat digunakan untuk :

- Memvalidasi diagram arus data dalam hal kelengkapan dan keakuratan.
- Menyediakan suatu titik awal untuk mengembangkan layar dan laporan-laporan.
- Menentukan muatan data yang disimpan dalam *file.*
- Mengembangkan logika untuk proses diagram arus data.

Pada tahap analisis sistem, kamus data digunakan sebagai alat komunakasi antara analis sistem dengan *user*. Komunikasi dilakukan tentang aliran data yang mengalir ke sistem dan dibuatberdasarkan arus data yang ada pada *data flow diagram.* Kamus data mendefinisikan elemen data dengan fungsi sebagai berikut:

- Menjelaskan arti aliran data dan penyimpanan data dalam *data flow diagram.*
- Mendeskripsikan komposisi paket data yang bergerak melalui aliran data.
- Mendeskripsikan komposisi penyimpanan data.
- Menspesifikasikan nilai dan satuan yang relevan bagi penyimpanan dan aliran data.
- Mendeskripsikan hubungan *detail* antara penyimpanan data yang akan menjadi titik perhatian dalam *entity relationship diagram.*

5) Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan tahapan kegiatan dalam merancang suatu basis data yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data, dan perancangan basis data dibangun berdasarkan kebutuhan informasi dalam suatu organisasi.

a. Normalisasi

Normalisasi *(normalize)* merupakan salah satu pendekatan atau teknik yang digunakan dalam membangun desain lojik basis data relation dengan menerapkan sejumlah aturan dan kriteria standar. Tujuan dari normalisasi adalah untuk menghasilkan struktur tabel yang normal dan baik. Teknik normalisasi adalah upaya agar desain lojik tabel-tabel berada dalam *"normal form"* (bentuk normal) yang dapat didefinisikan dengan menggunakan ketergantungan fungsi *(functional dependency).*

- Tidak Normal *(unnormalized)*

  Bentuk tidak normal merupakan kumpulan data yang direkam dan tidak ada keharusan dengan mengikuti suatu format tertentu. Pada bentuk tidak normal terdapat *repeating group* sehingga pada kondisi seperti ini akan menjadi permasalahan dalam melakukan melakukan manipulasi data *(insert, update,* dan *delete anomalies).*

- Normalisasi Pertama

  Normalisasi ke satu, suatu relasi atau tabel memenuhi normal ke satu jika dan hanya jika setiap atribut dari relasi tersebut hanya memiliki nilai tunggal *(scalar value)* dalam satu baris atau *record.*

- Normalisasi Kedua

  Normalisasi kedua, suatu relasi memenuhi relasi ke dua jika dan hanya jika relasi tersebut memenuhi normal pertama dan setiap atribut yang bukan kunci *(non key)* bergantung secara fungsional (FD) secara utuh kepada kunci utama *(primary key).*

- Normal Ketiga

  Normalisasi ke tiga, suatu relasi memenuhi normal ke tiga jika dan hanya jika relasi tersebut memenuhi normal ke dua dan setiap atribut yang bukan kunci *(non key)* tidak mempunyai *transitive functional dependency* kepada kunci utama *(primary key).*

b. Tabel Relasi

Entity Relasionalship Model adalah model data konseptual tingkat tinggi untuk perancangan basis data. Model data konseptual adalah himpunan konsep yang mendeskripsikan struktur basisdata, transaksi pengambilan dan pembaharuan basisdata.

3.2.4. Pengujian Sistem

Pengujian sistem berarti proses untuk mengecek apakah suatu perangkat lunak yang dihasilkan sudah dapat dijalankan sesuai standar atau belum. Pengecekan program aplikasi dilakukan dengan pengecekan *input*, pengecekan proses, dan pengecekan *output.*

a. Pengecekan *input*, meliputi kelengkapan item-item *input*, kemudahan pengoprasian, kemudahan manipulasi data, dan pengendalian kesalahan.

b. Pengecekan proses, dilakukan sekaligus dengan pengecekan *output* program.
c. Pengecekan *output,* meliputi pengecekan terhadap format dan bentuk-bentuk laporan.

Metode pengujian adalah suatu cara atau metode untuk menguji perangkat lunak dan data kemungkinan terjadi kesalahan. Pengujian sistem yang digunakan adalah *black box testing. Black box testing* merupakan pendekatan komplementer dari teknik *white box testing,* karena pengujian *black box testing* mampu mengungkap kesalahan yang lebih luas. *Black box testing* berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, karena untuk mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program.

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Sebelum merancang suatu sistem, alangkah baiknya terlebih dahulu menganalisis sistem yang sedang berjalan di MIsB yang akan dibangun tersebut.

3.3.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen ini dilakukan guna untuk mengetahui dokumen apa saja yang menjadi *input,* proses, dan *output* dari sistem ini. Dokumen *input* adalah dokumen yang akan diproses oleh sistem yang biasanya dilakukan oleh entitas luar sistem (tifosi), dokumen proses adalah dokumen yang diperlukan oleh sistem dalam melakukan kegiatan pemesanan barang, sedangkan yang menjadi dokumen *output* adalah dokumen yang dihasilkan oleh proses olahan sistem, yang berasal dari dalam sistem ke entitas luar (berupa kwintansi).

Dokumen-dokumen yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Nama : *Form* Pendaftaran/ Registrasi Ulang
   Sumber : Div. Member
   Fungsi : Sebagai *form* untuk mengisi data diri calon member
   Distribusi : Untuk diberikan kepada tifosi dan diserahkan kembali kepada div. member.
   Rangkap : 1 (satu)
   Bentuk : *Form*
   Elemen Data : Nama_Lengkap, No_Identitas, Ttl, Agama, Status, Alamat, Kode_Pos, No_Tlp, Email, Ukuran_Kaos, Pekerjaan.
2. Nama : Kartu Member
   Sumber : Milanisti Indonesia
   Fungsi : Berfungsi sebagai kartu identitas keanggotaan
   Distribusi : Untuk diberikan kepada tifosi
   Rangkap : 1 (satu)
   Bentuk : Kartu
   Elemen Data : Id_Member, Nama_Lengkap, Berlaku_Hingga
3. Nama : Data Order / *Form Order*
   Sumber : Tifosi
   Fungsi : Berfungsi sebagai daftar pemesanan tifosi

Distribusi : Untuk diberikan kembali kepada div. merchandise

Rangkap : -

Bentuk : Dokumen

Elemen Data : No, Nama_Lengkap, Alamat, Size, Pembayaran

4. Nama : Kwintansi Pembayaran

Sumber : Div. Merchandise

Fungsi : Berfungsi sebagai bukti pembayaran

Distribusi : Untuk diberikan kepada tifosi yang nantinya dijadikan sebagai alat bukti pengambilan barang.

Rangkap : 2 (dua)

Bentuk : Dokumen

Elemen Data : No_Kwintansi, Telah_Diterima_Dari, Uang_Sejumlah, Untuk_Pembayaran

5. Nama : Nota

Sumber : Vendor

Fungsi : Berfungsi sebagai bukti pemesanan dan pembayaran

Distribusi : Untuk diberikan kepada div. merchandise

Rangkap : 1 (satu)

Bentuk : Dokumen

Elemen Data : No, Tgl, Jenis_Barang, Harga_Satuan, Jumlah, Total, Uang_Muka, Sisa.

3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

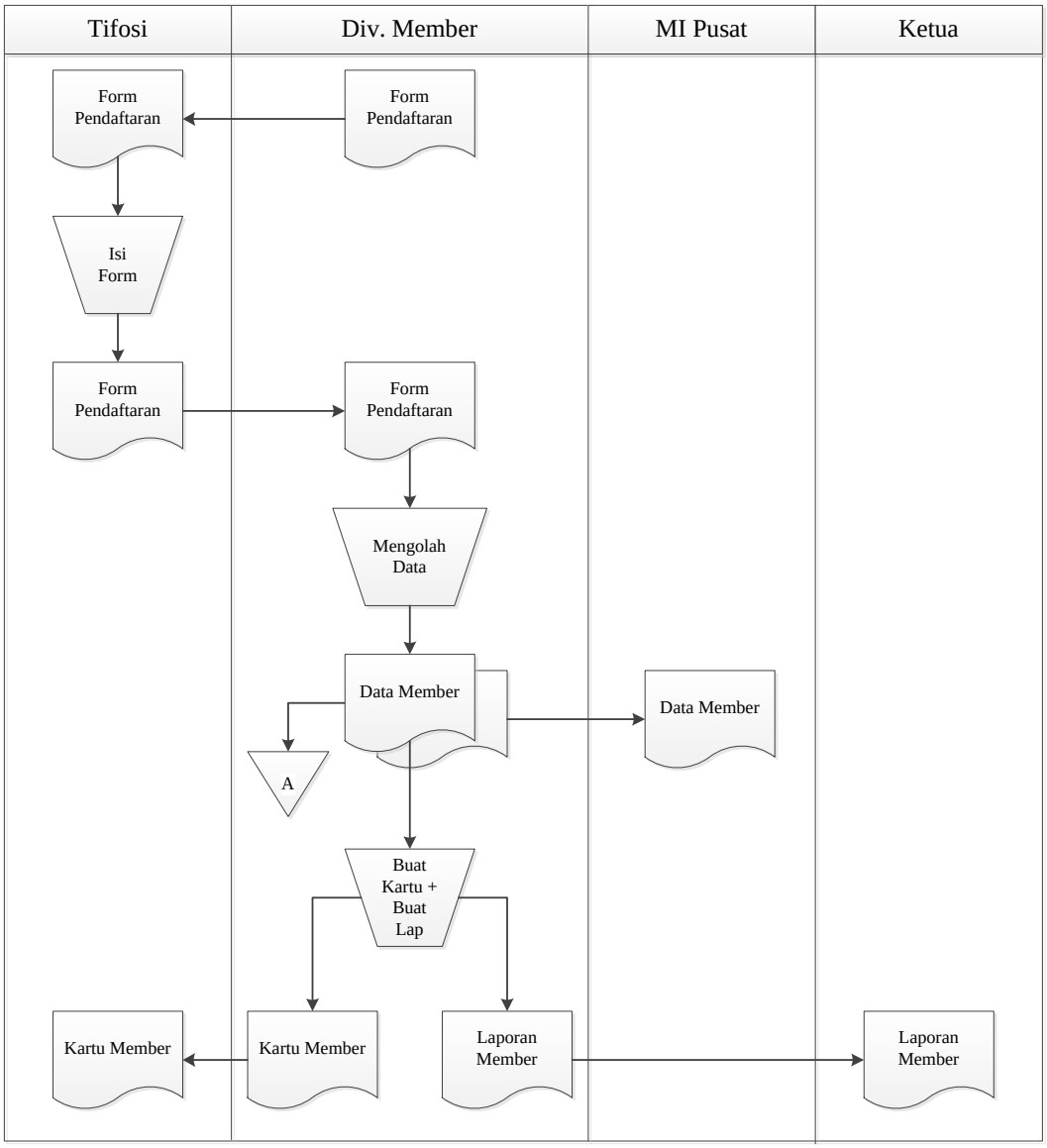
Berdasarkan metode analisis yang penulis ambil dan gunakan, maka langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan kebutuhan dari pengguna dengan cara menganalisis sistem yang sedang berjalan, kemudian dievaluasi.

Berikut alur prosedur pendaftaran yang sedang berjalan pada MIsB adalah sebagai berikut :

1. Tifosi datang langsung ke sekretariat atau kegiatan rutin MIsB seperti tempat futsal atau nobar.
2. Div. Member akan memberikan *form* pendaftaran lalu tifosi mengisi *form* tersebut.
3. *Form* yang sudah diisi kemudian diserahkan kembali kepada div. member sekaligus melakukan pembayaran.
4. Div. Member merekap data yang masuk sekaligus dijadikan sebagai arsip, lalu data dikirim ke Milanisti Pusat.
5. Div. Member mencetak kartu member dan menyerahkanya kepada tifosi sebagai bukti identitas keanggotan.
6. Div. Member membuat laporan keanggotaan untuk diserahkan kepada ketua.

3.3.2.1. *Flow Map*

Flowmap merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusanya. Berikut diagram alir dokumen pada proses pendaftaran yang sedang berjalan di MIsB :

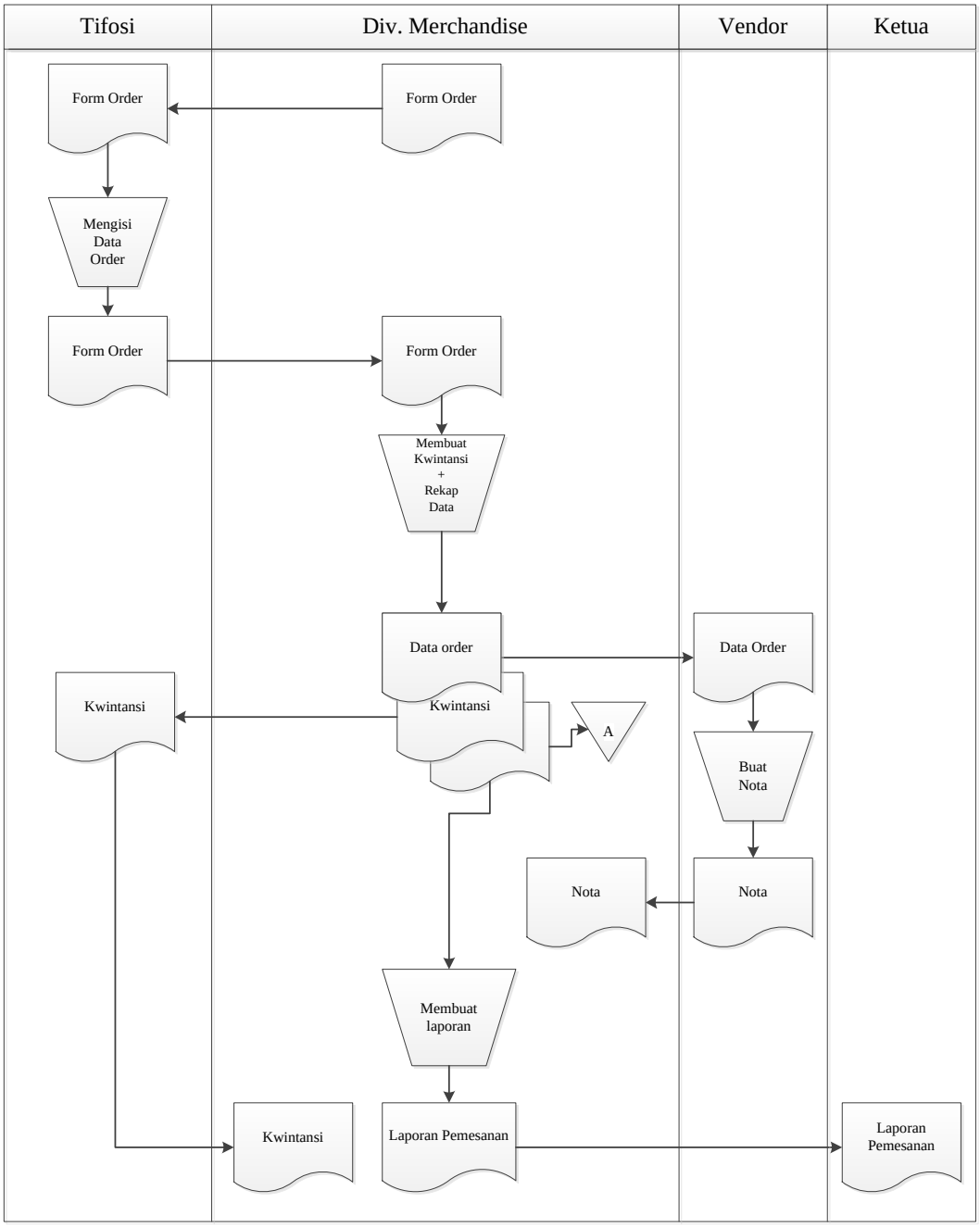


Ket :
A: Arsip Data Member

Gambar 3.3. *Flowmap* Pendaftaran Yang Sedang Berjalan.

Prosedur pemesanan kaos yang sedang berjalan pada MIsB adalah sebagai berikut :

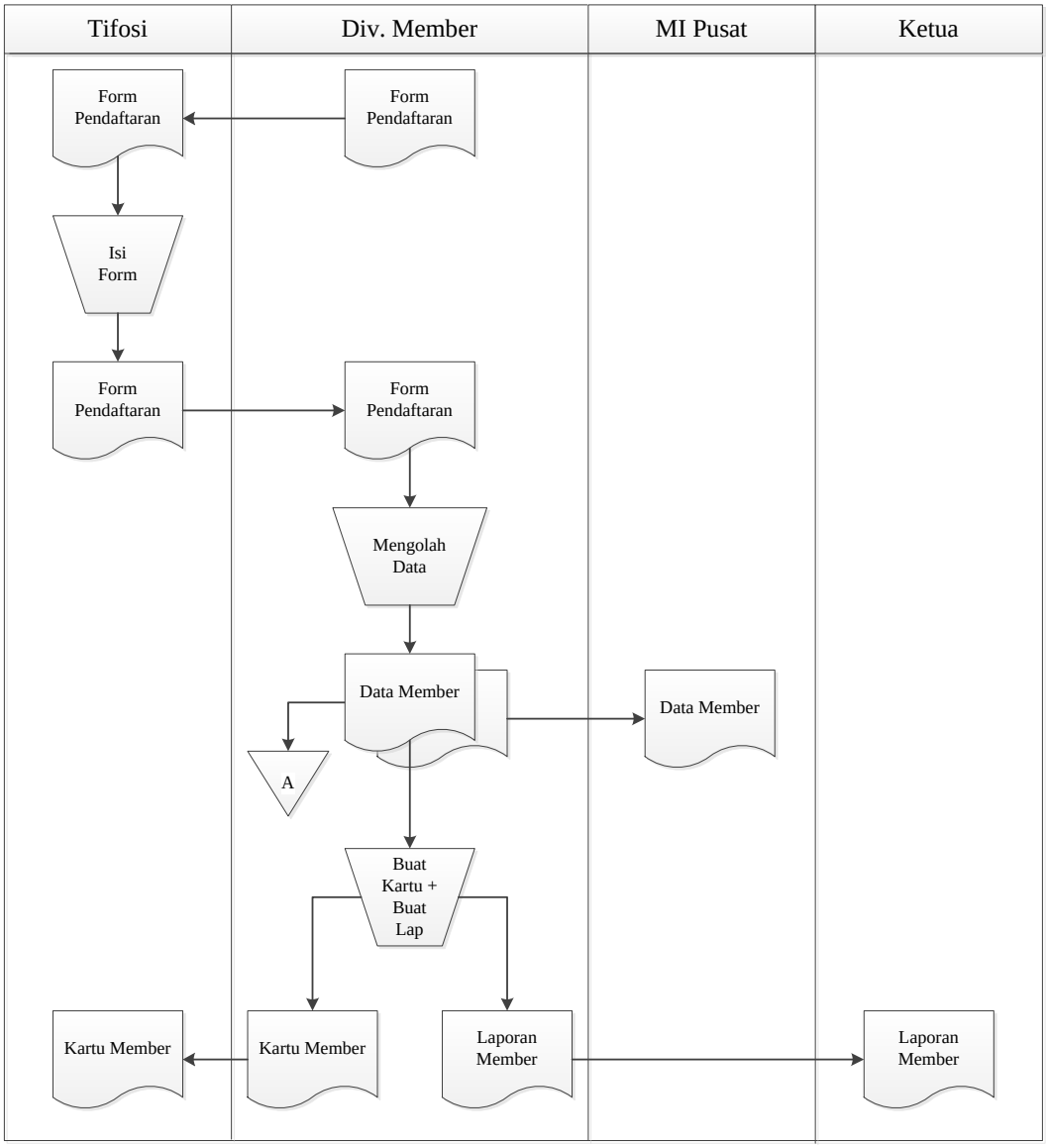
1. Tifosi datang langsung ke sekretariat atau kegiatan rutin MIsB seperti tempat futsal atau nobar dan mengisi data *order* yang telah disiapkan.
2. Tifosi melakukan pembayaran sesuai dengan harga kaos yang dipesan.
3. Div. Merchandise membuat kwintansi pembayaran sebanyak 2 rangkap, rangkap yang pertama untuk tifosi, rangkap yang ke-2 untuk diarsipkan.
4. Div. Merchandise merekap seluruh data pemesanan dan data rekapan langsung diberikan ke vendor untuk langsung dilakukan proses produksi.
5. Vendor membuat nota sebagai bukti pemesanan dan sekaligus bukti pembayaran yang dilakukan oleh div. merchandise.
6. Setelah proses produksi selesai, tifosi memperlihatkan kwintansi pembayaran kepada div. merchandise sekaligus melakukan penyerahan barang.
7. Div. Merchandise membuat laporan pemesanan untuk diserahkan kepada ketua.



Ket :
A: Arsip Kwintansi

Gambar 3.4. *Flowmap* Pemesanan Yang Sedang Berjalan.

Pada dasarnya proes registrasi ulang tidak jauh berbeda dengan prosedur pendaftaran, namun yang membedakan adalah pada saat pengisian formulir registrasi tifosi harus mengisi id member yang sebelumnya didapatkan dari proses pendaftran.

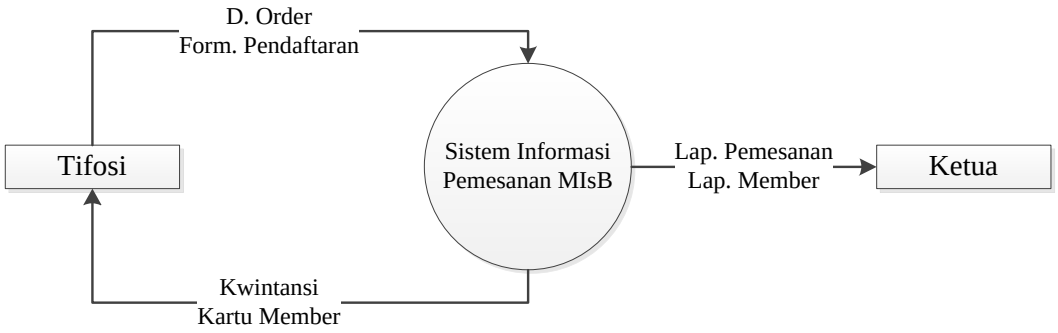


Ket :
A: Arsip Data Member

Gambar 3.5. *Flowmap* Registrasi Ulang Yang Sedang Berjalan.

3.3.2.2. Diagram Konteks

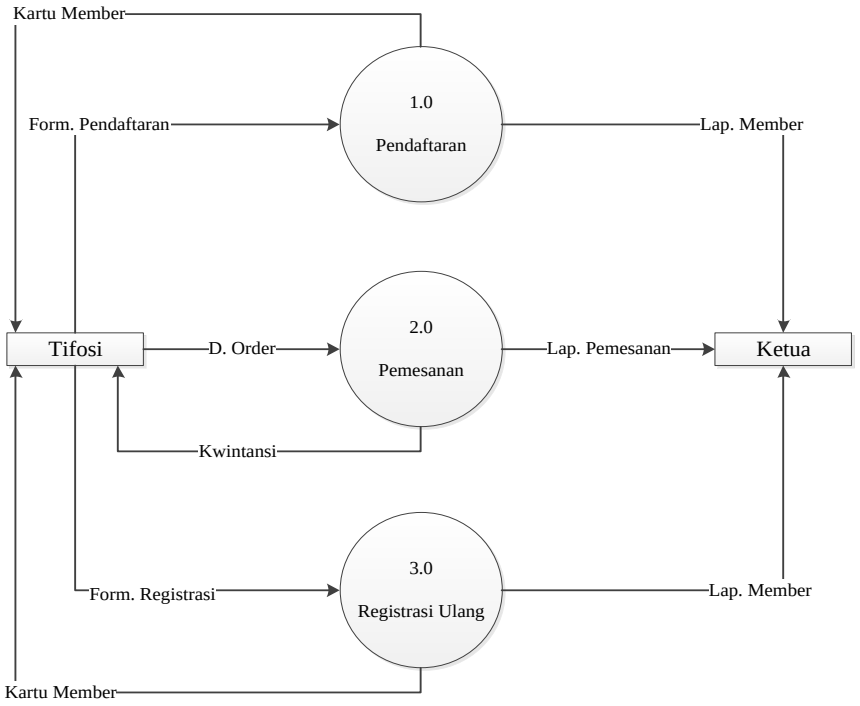
Diagram konteks adalah bagian dari *data flow diagram* yang berfungsi memetakan model lingkungan, yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. Adapun diagram konteks yang sedang berjalan di MIsB adalah sebagai berikut :



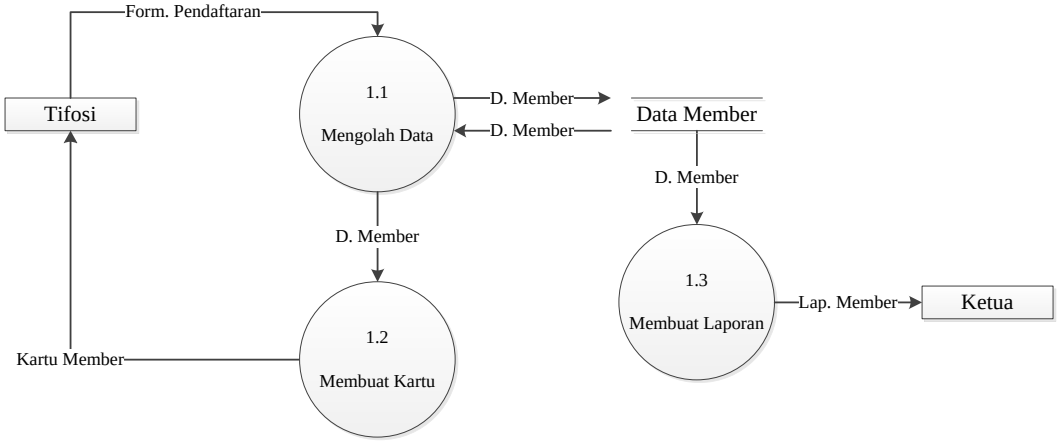
Gambar 3.6. Diagram Konteks Yang Sedang Berjalan.

3.3.2.3. *Data Flow Diagram*

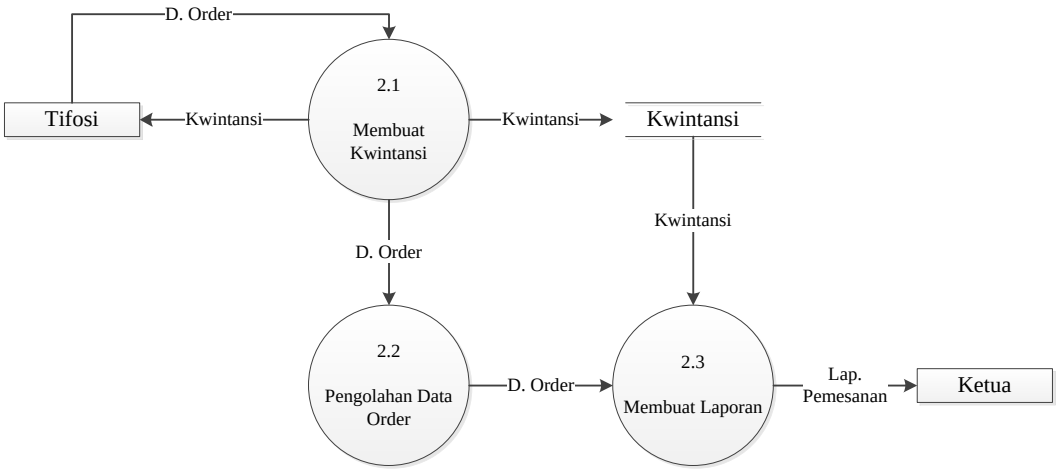
Data Flow Diagram (DFD) adalah sistem secara logika. DFD ini merupakan proses-proses yang terjadi dalam diagram konteks. DFD yang terjadi, yaitu :



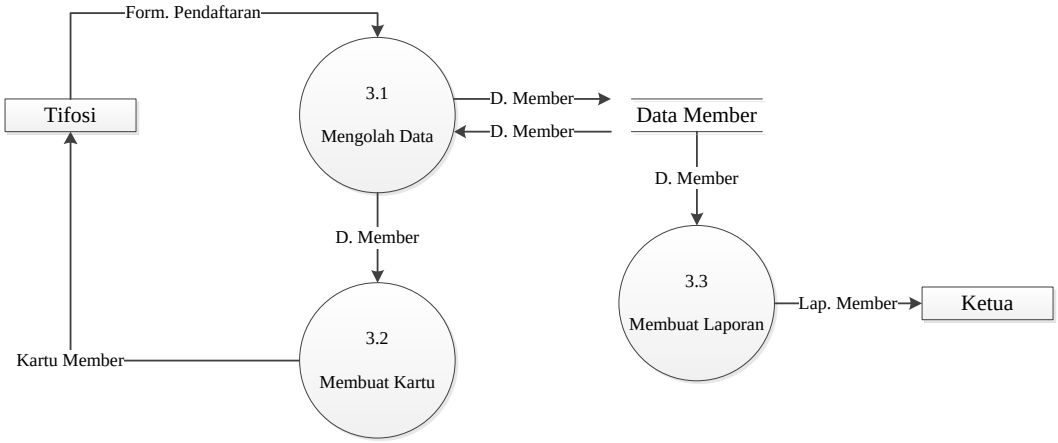
Gambar 3.7. Dfd Level 0 Yang Sedang Berjalan.



Gambar 3.8. Dfd Level 1 Proses 1.0 Yang Sedang Berjalan.



Gambar 3.9. Dfd Level 1 Proses 2.0 Yang Sedang Berjalan.



Gambar 3.10. Dfd Level 1 Proses 3.0 Yang Sedang Berjalan.

3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Dilihat dari sistem yang sedang berjalan, maka dihasilkan suatu kesimpulan bahwa sistem yang sedang berjalan sekarang masih belum efektif. Karena pemesanan kaos dan pendaftaran member, tifosi harus datang langsung ke sekretariat atau kegiatan rutin MIsB. Sehingga dibutuhkan sebuah sistem yang

mempunyai jenis pelayanan transaksi (*user)* dan pengolahan data pemesanan dan pendaftaran *(admin)* dengan berbasis *web*.

Sehingga div. merchandise dan div. member, tidak perlu sulit lagi untuk harus menunggu di tempat. Maka cukup dengan mengecek di internet pada halaman *admin*, maka akan segera di ketahui apakah ada yang memesan dan mendaftar atau tidak, hal ini akan membantu efektifitas waktu bekerja menjadi lebih cepat dan efisien. Sistem ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada, dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Dengan adanya pengembangan sistem informasi berbasiskan *web*, proses pemesanan kaos dapat dilakukan dengan efektif yang dapat dilakukan oleh tifosi dan tifosi dapat secara langsung berinteraksi dengan sistem yang disesuaikan dengan kebutuhannya.