BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah hal awal yang harus di tentukan dalam kegiatan penelitian sehingga penelitian dapat dilakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan dan penentuan objek penelitian yang tepat di harapkan dapat menunjang kegiatan selama penelitian, sehingga hal-hal yang diperlukan dalam penelitian akan mudah di capai.

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah Vespa Antique Club Indonesia yang beralamat di Jl. Natuna No.35 Sumur Bandung, Jawa Barat, Indonesia.

3.1.1 Sejarah Singkat Organisasi

Berangkat dari kesamaan hobi dan kecintaan terhadap kepemilikan *Vespa* serta menjadi wahana tumbuhnya jalinan silaturahmi dan komunikasi yang dilandasi kebersamaan dan rasa kekeluargaan, maka terbesit pemikiran yang sama dari beberapa orang (Pendiri) untuk mewadahi kesamaan hobi tersebut dalam bentuk organisasi perkumpulan pemilik dan penggemar *Vespa*.

Dengan di latar belakangi kesamaan hobi berkendaraan *Vespa* serta untuk lebih mempererat tali silaturahmi sesama pemilik dan penggemar, pada hari Jum’at tanggal 28 Oktober 1993 di Jalan Jamika Kota Bandung, diprakarsai Oleh Drs. Solehudin (001), Drs. Acep Rahmat SH (002), Dodo Suhendar (004), Franky

Rahmat (007) dan Tono (-) secara resmi mendeklarasikan VESPA ANTIQUE CLUB.

Didirikanya VESPA ANTIQUE CLUB pada waktu itu, adalah bertujuan guna menjadi wahana silaturahmi, komunikasi dan menyalurkan hobi wisata berkendaraan para pemilik, pemakai, dan penggemar roda dua jenis *Vespa* yang berazaskan kekeluargaan.

3.1.2 Visi Dan Misi Organisasi

3.1.2.1 Visi Organisasi

Mantap, Mandiri dan Manfaat perwujudanya adalah bisa menjadi wadah dan menampung aspirasi anggota dan mengembalikanya kembali ke anggota. Mantap membangun Vespa Antique Club menjadi club/ organisasi terdepan di bidang otomotif **.**

3.1.2.2 Misi Organisasi

Memfokuskan bersama dengan memanage organisasi khususnya kewenangan anggota dengan membangun struktural yang sehat membentuk kepengurusan yang bersih dan transparan kepada anggotanya dan meluncurkan program-program yang bersifat mandiri dengan membangkitkan animo dari anggota itu sendiri dan mencoba menampung segala bentuk kreatifitas dan aspirasi yang datangnya dari anggota secara internal, sedangkan secara external menciptakan event-event yang bersifat social kemasyarakatan agar keberadaan kita bisa semakin meresap dan bisa di terima oleh masyarakat luas secara umum dampak nya membuat rasa memiliki kepada Vespa Antique Club dan menguatkan persaudaraan terhadap sesama.

3.1.2.3 Logo



Gambar 3.1 Logo Vespa Antique Club

(sumber: Sekretariat Vespa Antique Club (VAC) Indonesia

Lambang atau logo organisasi Vespa Antique Club, adalah berupa perisai bulat yang di tengah gambar Vespa Berdasarkan warna hijau, putih dan merah yang di sekeliling kiri ke kanan bertuliskan VESPA ANTIQUE CLUB dan di atasnya bertuliskan kedudukan daerah organisasi tingkat cabang dan paling atas tulisan Indonesia. Warna dasar lambing memberikan arti, hijau kedamaian dan kesejukan, putih adalah kesucian dan merah adalah keberanian, yang bermakna berani menghadapi tantangan dalam kedamaian dan kesucian hati.

3.1.2.4 Maskot



Gambar 3.2 Maskot Vespa Antique Club Indonesia

(sumber: Sekretariat Vespa Antique Club Indonesia)

Sedangkan Maskot Vespa Antique Club adalah atribut khas organisasi berupa gambar abstrak serangga Tawon/ lebah dengan lambang Vespa menggambarkan anggota perkumpulan organsasi VAC yang memiliki sifat dan perilaku sebagaimana kehidupan serangga Tawon, yaitu memiliki kesatuan dan persatuan dalam sikap, tekad dan gerak dalam membangun dan memperkokoh komunitas dari suatu kesamaan hobi atau kegemaran otomotif Vespa. Kebersamaan dan kegotong royongan yang berdasar atas prinsip kekeluargaan. Kepekaan dan kepedulian terhadap upaya penanggulangan permasalahan yang ada dan terjadi. Bermanfaat dan berguna tidak saja untuk dirinya dan komunitasnya, tetapi juga untuk orang lain dan lingkungan sekitar. Berdedikasi dan berloyalitas

terhadap tegaknya kehormatan dan keharuman organisasi. Konsisten menjalankan tugas kerja dan kewenangan yang di amanahkan oleh organisasi, serta menjungjung tinggi ketentuan dan peraturan yang berlaku.

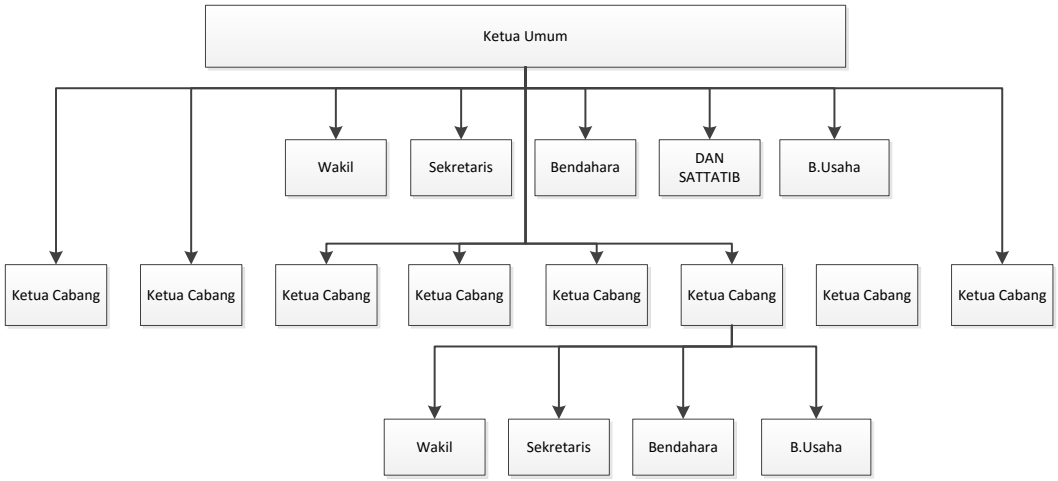
3.1.3 Struktur Organisasi

Layaknya suatu organisasi yang terorganisir, Didalam komunitas “Vespa Antique Club” sendiri menganut 3 pimpinan dengan tugas yang berbeda-beda, pertama Ketua Umum “Vespa Antique Club” adalah orang yang mengatur keseluruhan organisasi tersebut, dan yang menjabat yakni Oong Komara. Kedua, adalah ketua Cabang yang bertugas mengatur dan memantau anggota wilayah yang ada di satu kota/kabupaten tertentu, sedangkan khusus untuk Cabang Bandung Raya yang memiliki anggota terbanyak diantara cabang – cabang lainya, sehingga terjadi pembagian wilayah yang tentunya wilayah tersebuh dipantau dibawah jabatan ketua VAC Bandung Raya adalah Badrun (Abah Badrun). Dan ketiga, Ketua Wilayah, untuk membantu Ketua Bandung Raya dalam memantau para anggota Organiasasi “VAC” yang tersebar di 11 wilayah di Bandung Raya, disini Ketua Wilayah di Bandung Raya memiliki 11 ketua wilayah seperti contoh Bandung Barat, Tengah, Utara, Timur dan wilayah lainya.

Untuk Satu kali masa bakti kepengurusan adalah 5 tahun sekali untuk ketua Umum dan 4 tahun sekali untuk Ketua Cabang dan Wilayah. Setelah itu Kepengurusan lama bila terpilih kembali menjabat sebagai pengurus akan terus menjabat dan bila tidak maka akan menjadi Dewa Penasehat Organisasi “VAC”. Organisasi ini tidak terlalu menonjolkan tingkatan ataupun senioritas, namun

disini setiap anggota diberikan pemahaman untuk senantiasa saling menghormati sesama anggota lama maupun anggota baru.

3.1.3.1 Struktur Kepengurusan Vespa Antique Club (VAC) Indonesia



Gambar 3.3 Struktur Organisasi VAC Indonesia

Catatan: Lv 1: Ketua umum

Lv 2 : Jajaran Pengurus pusat

Lv 3 : Ketua Cabang

Lv4 : Jajaran pengurus cabang

Lv 1 dan 2 adalah Pengurus pusat

Lv 3 dan 4 adalah Pengurus cabang

3.1.3.2 Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas digunakan untuk mengetahui tugas, wewenang, dan tanggung jawab dari masing-masing bagian. Definisi tugas yang ada pada organisasi VAC Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Ketua Umum

   Vespa Antique Club dipimpin oleh satu ketua umum yang mengepalai seluruh ketua cabang yang ada di Indonesia.

2. Wakil

   Wakil dari ketua umum bertugas untuk menggantikan wewenang ketua umum dalam melakukan tugas.

3. Sekretaris

   Sekretaris membantu ketua umum dalam melakukan tugas-tugas harian, baik yang rutin maupun yang khusus.

4. Bendahara

   Bendahara bertugas untuk membuat pembukuan dan mengatur keuangan dalam organisasi VAC Indonesia. Salah satunya membuat rencana anggaran pembelanjaan organisasi (RAPBO) untuk satu periode kepengurusan.

5. DAN TATTIB

   DAN TATTIB bertugas untuk mengadakan peraturan dengan maksud menegakan tata tertib yang berlaku di organisasi, khusus yang menyangkut keamanan dan ketertiban atau tugas-tugas lain yang di berikan oleh ketua umum.

6. Bidang Usaha

   Bidang Usaha bertanggung jawab dalam pelaksanaan program usaha untuk pendanaan organisasi. Salah satunya merencanakan, mengatur dan menyelenggarakan kegiatan organisasi.

7. Ketua Cabang

   Ketua cabang bertugas untuk memimpin suatu cabang atau wilayah, dimana wilayah tersebut memiliki anggota dan merupakan sebagian dari organiasi VAC Indonesia

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian ialah suatu kerangka kerja untuk melakukan suatu tindakan, atau suatu kerangka berfikir menyusun gagasan, yang beraturan, berarah dan berkonteks, yang terkait (relevant) dengan maksud dan tujuan.

Penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan tujuan dan kegunaan tertentu. Seorang peneliti harus menentukan metode yang akan dipergunakan, dan ditentukan metode penelitian, maka akan memandu seseorang peneliti mengenai urutan-urutan bagaimana penelitian dilakukan.

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik atau tatacara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan. Metode penelitian dianggap sebagai seperangkat pendekatan menyeluruh untuk mengumpulkan data dan menganalisis masalah-masalah tertentu mencakup teknik dan alat.

3.2.1 Desain Penelitian

Untuk melakukan suatu penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian, agar penelitian yang di lakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini deskriptif.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam hal ini berupa system informasi yang sedang berjalan serta entitas-entitas yang terkait dalam perusahaan atau instansi yang menjadi objek penelitian. Metode deskriptif dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi actual secara rinci mengenai masalah yang akan di teliti.

Berdasarkan uraian di atas penulis beranggapan bahwa metode deskriptif sesuai digunakan dalam penelitian tentang system informasi pemesanan merchandise pada organisasi VAC, karena metode deskriptif dapat mendeskripsikan data yang actual berupa gambaran dari masalah yang di teliti dan dapat mengetahui fenomena-fenomena yang terjadi pada system informasi yang berjalan di organisasi.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh sesuai dengan apa yang ada pada organisasi maka penulis menggunakan metode penelitian berupa terjun langsung kelapangan untuk di jadikan objek penelitian.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari responden secara langsung yang di kumpulkan melalui *survey* lapangan dengan menggunakan teknik pengumpulan data tertentu yang dibuat khusus untuk itu.

Data primer pada penelitian ini didapatkan dengan cara melakukan pengamatan langsung kelapangan (observasi) dan wawancara kepada pengurus organisasi maupun kebagian bidang usaha.

1. Pengamatan langsung (Observasi)

Teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan didalam situasi yang sebenarnya maupun dilakukan didalam situasi buatan yang khusus diadakan pada masalah-masalah yang ada pada organisasi terkait. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung (Observasi) di VESPA ANTIQUE CLUB INDONESIA. Hasil dari kegiatan observasi ini adalah peneliti dapat mengetahui proses-proses yang terjadi pada VESPA ANTIQUE CLUB INDONESIA.

2. Wawancara

Wawancara (interview) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara bertatap muka antara pengumpul data dan nara sumber yang dimaksud. Wawancara dilakukan secara langsung dengan memberikan beberapa daftar pertanyaan yang telah disiapkan.

3. Studi pustaka

Studi pustaka yaitu teknik pengumpulan data dan informasi melalui buku-buku dan sumber tertulis lainnya yang berhubungan dengan bidang penelitian, sehingga hasilnya dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian yang dilaksanakan. Studi pustaka yang digunakan pada penelitian ini adalah karya-

karya ilmilah dan buku-buku yang membahas tentang system informasi pemesanan atau penjualan di instansi atau perusahaan.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekuder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer dan merupakan jenis data yang sudah di olah terlebih dahulu oleh pihak pertama (pihak perusahaan atau organisasi yang bersangkutan). Dengan data sekunder yang ada, peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk mengolah data tersebut. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian.

Peneliti menganalisa dokumen-dokumen yang terlibat pada VAC. Hasil dari analisa dokumen-dokumen tersebut akan digunakan dalam menentukan kebutuhan system pada perancangan system aplikasi sarana penunjang Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Merchandise pada Organisasi VAC Indonesia.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini akan dilaksanakan kegiatan analisis system informasi yang sedang berjalan dan perancangan system informasi yang di usulkan terhadap perusahaan atau organisasi. Yang nantinya akan dibuatkan atau menghasilkan sebuah produk system informasi berupa system aplikasi. Untuk itu diperlukan penggunaan metode pendekatan dan pengembangan system, serta alat bantu analisis dan perancangan.

Adapun pendekatan system yang dilakukan penulis adalah pendekatan berorientasi objek (objek oriented), serta alat bantu analisis dan perancangan

menggunakan diagram-diagram UML (*Unifield Modeling Language)* dan untuk pengembangan system menggunakan metode *prototype.*

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

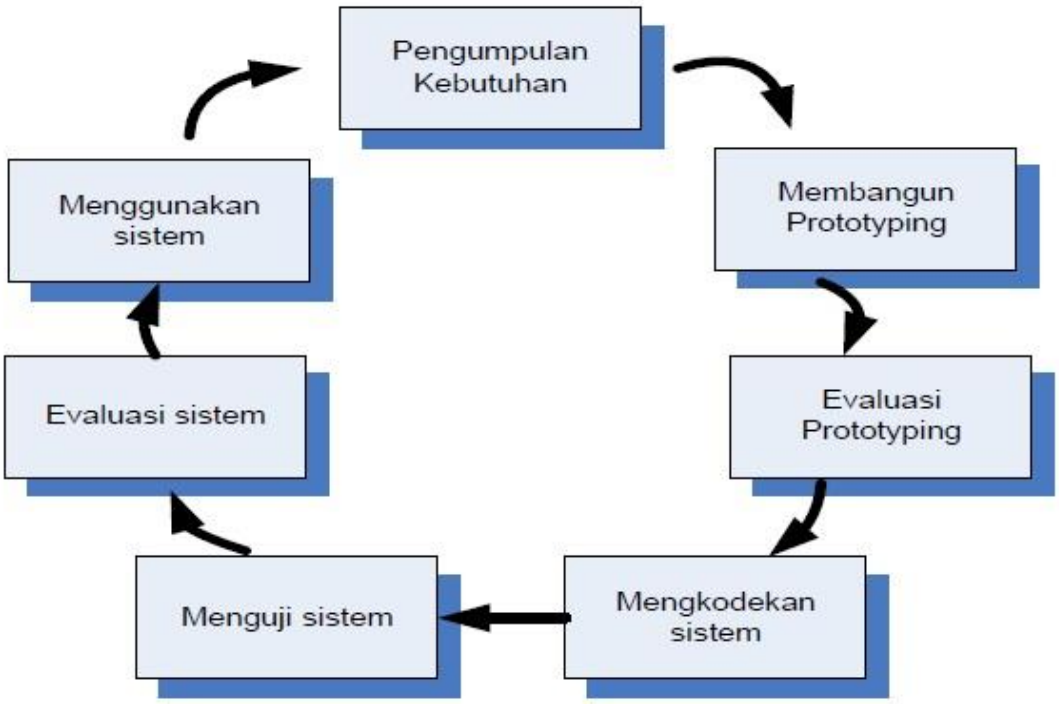
Metode Pendekatan system yang digunakan adalah metode pendekatan system berorientasi objek. Pendekatan berorientasi objek akan memandang system yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata.

Ada banyak cara untuk mengabstraksikan dan memodelkan objek-objek tersebut, mulai dari abstraksi objek, kelas, hubungan antar kelas sampai abstraksi system.

Adapun pendekatan system yang di lakukan penulis adalah pendekatan berorientasi objek. (object oriented). Serta alat bantu analisis dan perancangan menggunakan diagram-diagram UML (*Unifield Modeling Language).*

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *prototyping. Prototyping* adalah proses pembuatan model sederhana software yang mengijinkan pengguna memiliki gambaran dasar tentang program serta melakukan pengujian awal. *Prototyping* memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembangan dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan di buat. *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan.



Gambar 3.4 Metode Pendekatan *Prototype Paradigma*

(sumber: Pressman, Roger S., 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak:*Pendekatan) [8]

Di dalam proses pengembangan, seringkali pemakai / pelanggan hanya dapat mendefinisikan tujuan dan penggunan software yang dibutuhkan, tetapi tidak dapat mendefinisikan secara rinci kebutuhan masukan, pengolahan, dan keluarannya. Di sisi lain, pembuat *software* tidak memiliki kepastian akan hal tersebut. Hal ini menyebabkan pengembang kurang memperhatikan efisiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan komputer. Untuk menyelaraskan antara pelanggan dan pengembang , maka harus dibutuhkan kerjasama yang baik di antara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan

dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis. Dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.

Kunci agar model prototype ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan.

Untuk memodelkan sebuah perangkat lunak, metode prototyping memiliki tahapan-tahapan di dalam proses pengembangannya. Tahapan inilah yang menentukan keberhasilan dari sebuah *software.* Pengembang perangkat lunak harus memperhatikan tahapan dalam metode prototyping agar *software final*nya dapat diterima oleh pemakai. Dan tahapan-tahapan dalam prototyping tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan kebutuhan

Pelanggan 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 pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Evaluasi protoptyping

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah keempat akan diambil. Jika tidak, maka prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan system

Dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji system

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.

6. Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika sudah, maka langkah ketujuh dilakukan, jika belum maka mengulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan system

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Berikut beberapa alat bantu analisis dan perancangan berorientasi objek yang digunakan dalam merancang Sistem Informasi Pemesanan Merchandise Pada Organisasi Vespa Antique Club Indonesia.

1. Diagram *Use Case*

Diagram *Use case* menjelaskan urutan kegiatan yang dilakukan *Actor* dan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Walaupun menjelaskan kegiatan, namun *use case* hanya menjelaskan apa yang dilakukan oleh *Actor* dan sistem bukan bagaimana *Actor* dan sistem melakukan kegiatan tersebut.

a) *Use-case Konkret* adalah *use case* yang dibuat langsung karena keperluan *Actor*. *Actor* dapat melihat dan berinisiatif terhadapnya

b) *Use-case Abstrak* adalah *use case* yang tidak pernah berdiri sendiri. *Use case* abstrak senantiasa termasuk didalam *(include)*, diperluas dari *(extend)* atau memperumum *(generalize) use case* lainnya.

2. Diagram Aktivitas

Menggambarkan aliran fungsionalitas dalam suatu sistem. Dapat digunakan dalam pemodelan bisnis untuk menunjukkan business *workflow*. Atau juga digunakan dalam analisa kebutuhan untuk menggambarkan aliran kejadian melalui suatu *use case*. Mendefinisikan dimana *workflow* dimulai, dimana berhentinya, aktifitas apa yang terjadi selama *workflow*, bagaimana urutan kejadian aktifitas. Suatu aktifitas adalah suatu pekerjaan yang dilaksanakan selama *workflow*.

3. Diagram *Sekuensial*

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).

4. Diagram Kelas

Diagram kelas atau *class diagram* menunjukkan interaksi antara kelas dalam sistem. *Class diagram* dibangun berdasarkan *use case* diagram, *sequence diagram* yang telah dibuat sebelumnya.

5. Diagram Objek

Diagram objek menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannya objek dalam sistem. Diagram objek juga merupakan diagram yang memberikan gambaran struktur model sebuah sistem, dalam kurun waktu tertentu. Diagram objek lebih konkrit dari pada kelas diagram, dan sering digunakan untuk memberikan contoh-contoh, ataupun dalam menguji kasus untuk diagram kelas.

6. Diagram Komponen

Diagram komponen atau *component diagram* menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak pada sistem dan hubungannya antar mereka. Ada dua tipe komponen *excutable* dan kode pustaka (*libraries code*).

7. Diagram *Deployment*

Diagram *deployment* atau *deployment diagram* menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbagai komponen akan terdapat disana.

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian adalah suatu proses pengeksekusian program yang bertujuan untuk menemukan kesalahan. Pengujian sebaiknya menemukan kesalahan yang tidak disengaja dan pengujian dinyatakan sukses jika berhasil memperbaiki kesalahan tersebut. Selain itu, pengujian juga bertujuan untuk menunjukkan kesesuaian fungsi-fungsi perangkat lunak dengan spesifikasinya [9]

Dalam pengujian software, penulis menggunakan pengujian *black box*, karena lebih mudah dipahami dan diketahui letak kesalahannya baik dari proses programnya maupun tampilan yang dihasilkan.

Black box Testing memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu ujicoba *black box* memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Ujicoba *black box* bukan merupakan alternatif dari ujicoba whitebox, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya, selain menggunakan metode whitebox. [10]

Pengujian *black box* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang.

2. Kesalahan interface.

3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal.

4. Kesalahan performa, inisialisasi dan terminasi. [10]

3.2.5 Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan dan permasalahannya. Dengan mengetahui sistem yang berjalan dan masalah yang muncul penulis dapat menyusun sebuah penyelesaian masalah yang terjadi. Berikut sistem yang berjalan di VAC Indonesia.

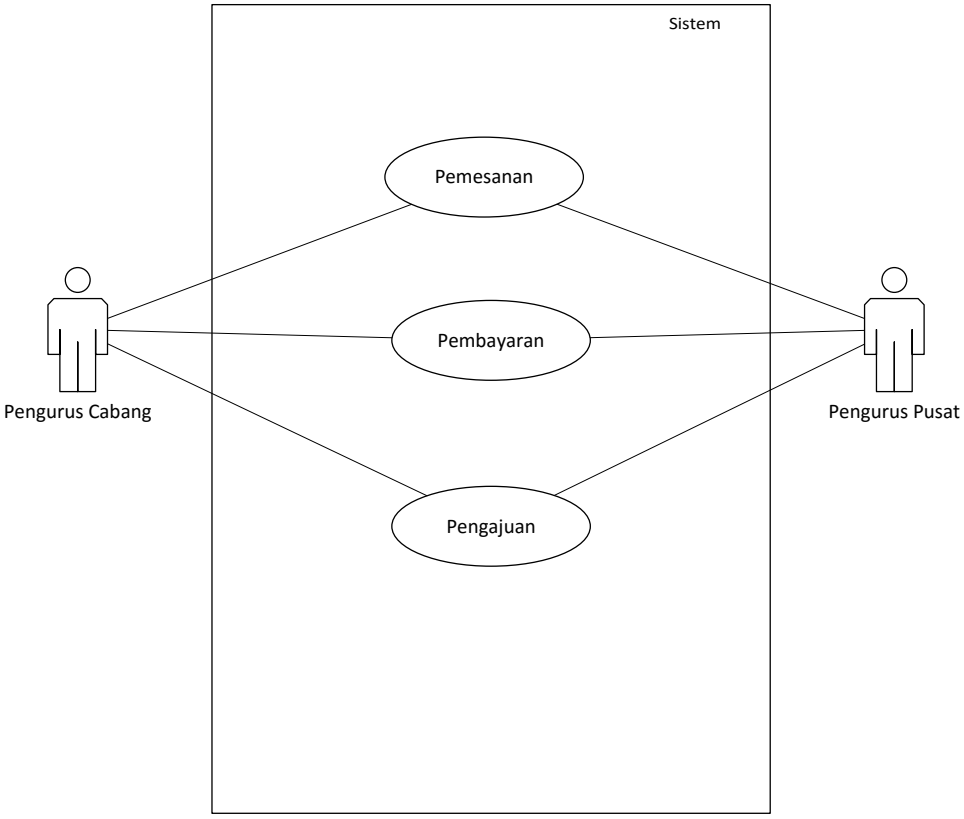
1. Prosedur pemesanan barang yang berjalan.

a. Bidang usaha memproduksi barang kemudian di setorkan ke pengurus pusat.
b. Pengurus pusat menginformasikan stok barang ke setiap cabang anggota guna membatasi pembelian.
c. Pengurus cabang melakukan pemesanan dengan memasukan uang DP sebesar 30% dari harga jumlah pesanan.
d. Bagian pemesanan melakukan pendaatan barang yang di pesan.

2. Prosedur pembayaran barang yang berjalan.
   a. Pengurus cabang melakukan pembayaran DP secara langsung maupun via Transfer.
   b. Pengurus cabang langsung membayar penuh barang yang di pesan.
   c. Pengurus pusat melakukan pemeriksaan ketersediaan barang jika barang tidak ada akan ada pemberitahuan kepada Pengurus cabang agar menunggu produksi berikutnya.
   d. Setelah pembayaran pengurus mengecek barang yang di pesan dan mengirimkan barang.
3. Prosedur pengajuan pembuatan merchandise untuk cabang.
   a. Pengurus cabang membuat design untuk pembuatan produk.
   b. Pengurus cabang mengirimkan hasil rancangan design kepada pengurus pusat.
   c. Pengurus pusat meminta persetujuan Bag. Bidang Usaha yang mengeluarkan brand/logo untuk merchandise yang hendak di buat.

d. Pengurus pusat mengeluarkan keputusan persetujuan kemudian memberikan detil harga pemesanan produksi.
e. Pengurus cabang melakukan proses pemesanan dan pembayaran untuk melakukan pembuatan merchandisenya sendiri.

3.3.2 *Use Case Diagram*



Gambar 3.5 *Use Case* Berjalan

3.3.2.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

Tabel 3.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No.	Aktor	Deskripsi
A-01.	Pengurus Pusat	Pihak yang mengatur anggaran rumah tangga sekaligus proses penjualan.
A-02.	Pengurus Cabang	Pihak Yang memesan merchandise sebagai konsumen tetap.

3.3.2.2 Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

Tabel 3.2 Definisi *Use Case* dan Deskripsi

No.	Use Case	Deskripsi
UC-01	Pemesanan	Pengurus Cabang melakukan proses pemesanan merchandise ke Pengurus Pusat
UC-02	Pembayaran	Pengurus Cabang melakukan proses pembayaran kepada pengurus pusat.
UC-03	pengajuan	Pengurus Cabang melakukan pengajuan pembuatan merchandise ke pengurus pusat

3.4 Skrenario *Use Case*

1. Skrenario *Use Case* Pemesanan yang Berjalan

Tabel 3.4 Skrenario *Use Case* Pemesanan yang Berjalan

Identifikasi	
Nama	Pemesanan
Tujuan	Mengolah data pemesanan merchandise oleh pengurus pusat
Deskripsi	
Tipe	Aktifitas Utama
Aktor	Pengurus Cabang, dan Pengurus Pusat
Kondisi Awal	
Stok Barang dan Jumlah Ketersediaan barang ada.	
Main Flow	
Pengurus Pusat	Pengurus Cabang
1. Memberikan informasi ketersediaan barang kepada Pengurus cabang	
	2. Melakukan pemesanan Barang
	3. Mengirim data jumlah atau ukuran barang yang di pesan
4. Menghitung harga yang harus di bayar oleh pengurus cabang	

5. Memeriksa dan mencatat barang yang di pesan	
Kondisi Akhir	
Barang yang tersedia siap di kirim jika sudah melakukan pembayaran.	

2. Skrenario Pembayaran yang berjalan

Tabel 3.5 Skrenario *Use Case* Pembayaran yang Berjalan

Identifikasi	
Nama	Pembayaran
Tujuan	Mengolah data pembayaran pemesanan
Deskripsi	
Tipe	Aktifitas Utama
Aktor	Pengurus Pusat, Pengurus Cabang
Kondisi Awal	
Pengurus pusat menghitung jumlah harga pesanan	
Main Flow	
Pengurus Cabang	Pengurus Pusat
1. Melakukan pembayaran barang yang di pesan	
	2. Mengkonfirmasi pembayaran

	3. Mencatat dan memeriksa kembali barang yang telah di pesan
	4. memberikan barang pesananan
5. Memerima barang pesanan	
	6. Membuat laporan penjualan
Kondisi Akhir	
Pengurus menyimpan laporan hasil penjualan	

3. Skrenario Pengajuan Merchandise yang berjalan

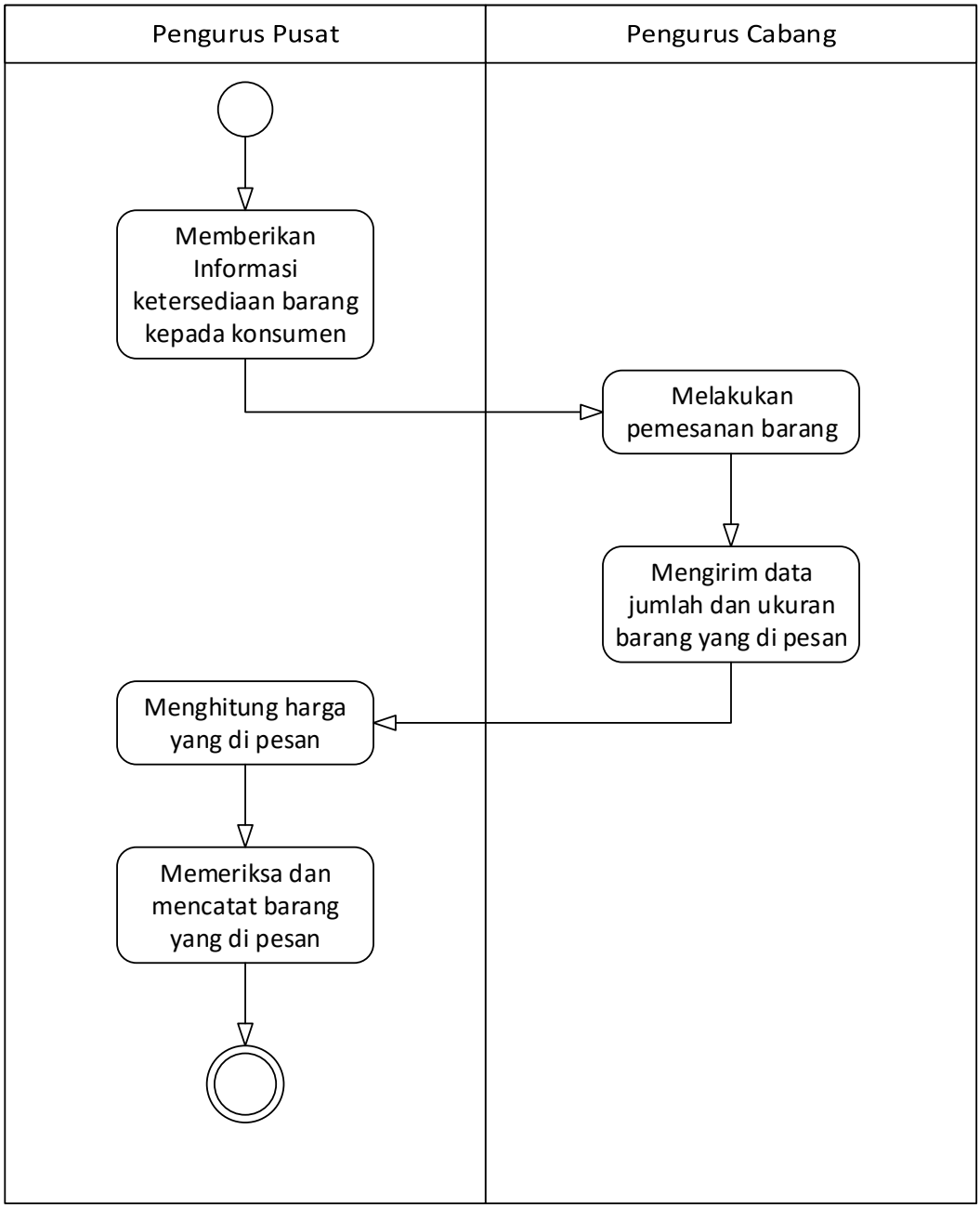
Tabel 3.6 Skrenario *Use Case* Pengajuan Merchandise yang berjalan

Identifikasi	
Nama	Pembuatan Merchandise
Tujuan	Mendapat persetujuan pembuatan merchandise dari pengurus pusat
Deskripsi	
Tipe	Aktifitas Utama
Aktor	Pengurus Pusat, Pengurus Cabang
Kondisi Awal	
Pengurus cabang ingin membuat merchandise	
Main Flow	
Pengurus Pusat	Pengurus Cabang
	1. Mengirimkan desain kepada pengurus pusat
2. Menerima Desain	
3. Mengirimkan hasil keputusan, jika sesuai akan ada pemberitahuan untuk pemesanan brand jika tidak harus membuat desain baru	
	4. Menerima hasil keputusan

5. Memberikan detail harga untuk pemesanan Brand	
Kondisi Akhir	
Pengurus Cabang bisa membuat produksi	

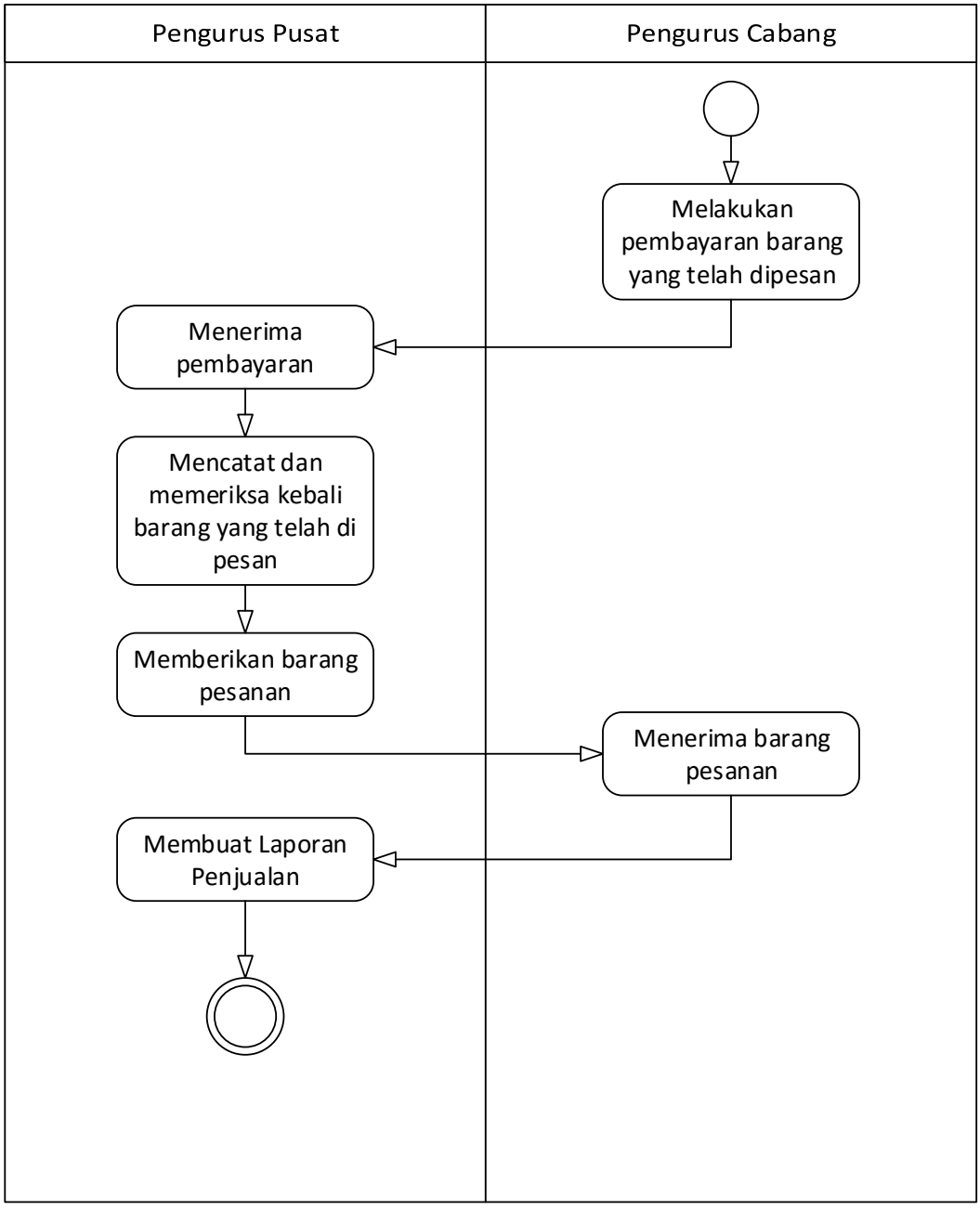
3.4.1 Activity Diagram

1. *Activity Diagram* Pemesanan yang berjalan



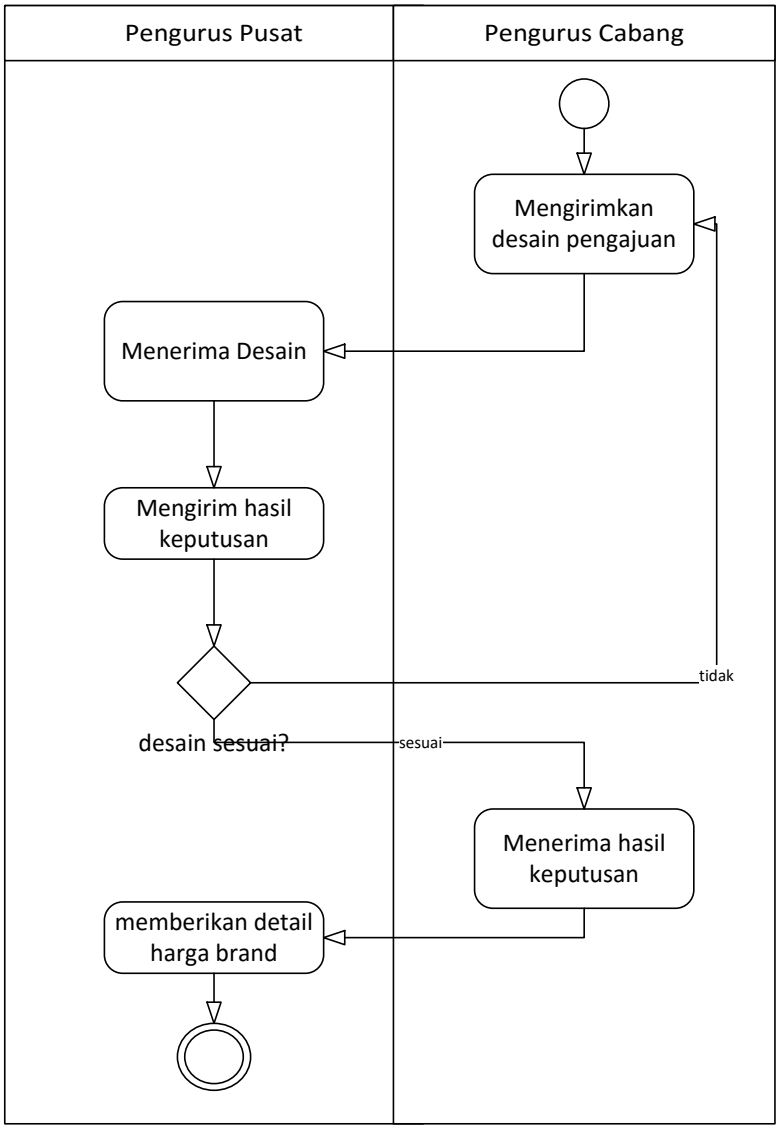
Gambar 3.7 *Activity Diagram* Pemesanan

2. *Activity Diagram* Pembayaran yang berjalan



Gambar 3.8 *Activity Diagram* Pembayaran

3. *Activity Diagram* Pengajuan Pembuatan Merchandise yang berjalan



Gambar 3.9 *Activity Diagram* Pembuatan Merhandise

3.4.2 Evalusasi Sistem yang Berjalan

Berdasarkan analisis sistem yang berjalan pada sistem pemesanan merchandise pada organisasi Vespa Antique Club Indonesia. Hasil Evaluasi dari sistem yang berjalan penulis menemukan beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut:

Tabel Evaluasi 3.7 Evaluasi Sistem yang berjalan

NO	Masalah	Usulan Perbaikan
1.	Belum adanya sarana informasi yang tepat pada Organisasi VAC Indonesia.	Dibangunya sistem informasi yang dapat memberikan kemudahan dalam melakukan proses bisnis dan informasi seputar organisasi
2.	Proses pengolahan data secara manual pada Organisasi VAC Indonesia menggunakan buku catatat dan aplikasi Excel.	Dibuatnya sistem informasi pemesanan dengan terintegrasi database yang akan memudahkan dalam pengelolaan data pemesanan.
3.	Sulit dalam melakukan pencarian data-data penjualan.	Dibuatnya sistem informasi pemesanan yang dapat menyimpan data penjualan.
4.	Proses pembuatan laporan untuk setiap periode masih	Dibuatnya sistem informasi pemesanan sekaligus laporan.

	memerlukan waktu yang relatif lama dan kurang akurat, karena pembuatan laporanya masih manual.	
5.	Pembagian hasil penjualan merchandise yang tidak merata.	Dibangunya sistem ini agar lebih mudah dalam melakukan penghitungan laba dan mengurangi kesalahan penginputan data agar terhindar dari kesalahan pencatatan manual.