BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian dilakukan untuk mengetahui informasi tentang perusahaan, mengetahui struktur dan tugas-tugas yang terdapat pada struktur organisasi tersebut. Menentukan objek penelitian harus selektif agar data dan kebutuhan yang diingunkan peneliti dapat diperoleh dengan mudah dan sesuai dengan yang diharapkan. Objek penelitian ini dilaksanakan di CV SAY Graphicouz.

3.1.1. Sejarah CV. SAY Grapchicouz

Bulan maret tahun 2003 merupakan awal dari perjalanan CV SAY Graphicouz yang pada awalnya berangkat dari cita - cita dan keinginan mengembangkan usaha milik keluarga. Tahun - tahun pertama merupakan masa yang penuh tantangan, dimana sebuah percetakan kecil dengan hanya bermodalkan satu unit mesin toko 820 harus bersaing dengan Industri Jasa percetaan yang besar yang pada awal tahun itu sudah banyak bermunculan.

Seiring waktu berjalan, mimpi dari pencetus tergambar dengan berkembangnya usaha jasa percetakan dan tumbuhnya persaingan yang ketat, membuat pencetus yaitu Yopie Nauval meninggalkan pekerjaannya di sebuah RS Swasta Terbesar di Cirebon dan jabatannya sebagai HRD Manager dan Ketua Tim Mutu ISO 9001:2008, agar dapat terus berkonsentrasi di SAY Graphicouz untuk lebih mengembangkan usaha percetakan.,advertising, event organizer dan

konveksi.Semakin dilengkapi dengan pengadaan mesin OLIVER 58 x 44, sehingga mampu menjawab semua kebutuhan percetakan pelanggan kami.

Dan di awal tahun 2010 SAY Graphicouz berubah menjadi CV.SAY Graphichouz dengan akta pendirian dari Akta Pendirian Notaris Yani Nurani menambah differensiasi pelayanan yaitu : Jasa Percetakan, Event Organizwer, Konveksi, advertising, perdagangan umum dan konsultan Manajemen berbasis standar mutu internasional.

3.1.2. Visi dan Misi CV SAY Graphicouz

Adapun visi dan misi CV SAY Graphicouz adalah sebagai berikut :

3.1.2.1.Visi

"Menjadi Jasa penyedia Percetakan dengan produk yang bermutu dan berkualitas di wilayah III Cirebon yang berfokus pada pelanggan"

3.1.2.2.Misi

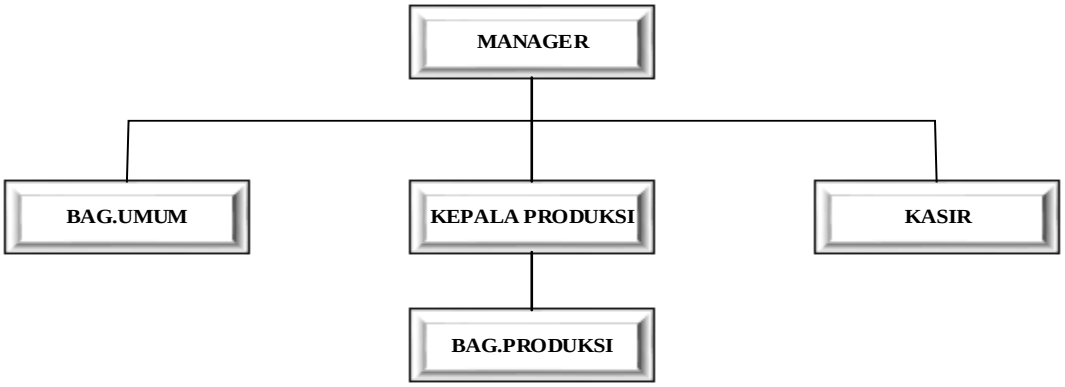
Menyediakan jasa pelayanan cepat,tepat dan akurat yang didukung oleh SDM yang berkomitmen dan berkapabilitas tinggi untuk mencapai produk layaan jasa yang sesuai dengan harapan pelanggan.

3.1.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan kerangka kerja untuk menstabilkan antara fungsi – sungsi, tugas, posisi dan orang – orang yang terdapat pada organisasi tersebut. Fungsi organisasi yaitu untuk memberikan kepuasan kepada individu-individu dalam organisasi tersebut. Untuk mencapai tujuan organisasi melalui

struktur organisasi harus dilakukan secara harmonis dan dilaksanakan bersama-sama oleh semua bagian.

Berikut adalah struktur organisasi CV SAY Graphicouz :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi CV SAY Graphicouz
(Sumber : Perusahaan Percetakan CV SAY Graphicouz)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Berdasarkan struktur organisasi diatas, maka masing-masing deskripsi tugas mempunyai bagian dan tanggung jawab sebagai berikut:

1. Manager
    a. Sebagai penanggung jawab terhadap berjalannya perusahaan.
    b. Pengambil keputusan dan kebijakan perusahaan.
    c. Menerima laporan dan mengevaluasi laporan hasil kegiatan yang terjadi dalam perusahaan.
2. Kepala Produksi
    a. Mengawasi dan mengontrol hasil kerja bawahan.

b. Membagi tugas kepada karyawan sesuai dengan posisinya.

c. Bertanggung jawab atas kinerja bawahan.

3. Bagian Umum
    a. Menerima order cetakan konsumen
    b. Membuat nota order cetakan
    c. Memberikan hasil order cetakan kepada konsumen
4. Kasir
    a. Menjalankan proses penjualan dan pembayaran.
    b. Melakukan pencatatan atas semua transaksi.
    c. Melakukan proses transaksi pelayanan jual beli serta melakukan pembungkusan.
5. Bagian Produksi
    a. Memiliki hak dalam mengambil bahan baku di gudang.
    b. Membuat laporan pengambilan bahan baku.
    c. Menjalankan pekerjaan sesuai dengan pesanan yang telah diberikan.
    d. Bertanggung jawab atas hasil produksi.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mencari unsur-

unsur, ciri-ciri, sifat-sifat suatu fenomena. Metode ini dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis data dan menginterpretasikannya.

Pelaksanaan metode penelitian deskriptif tidak terbatas sampai pada pengumpulan dan penyusunan data, tetapi meliputi analisis dan interpretasi tentang data tersebut, selain itu semua yang dikumpulkan memungkinkan menjadi kunci terhadap apa yang diteliti.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan memadukan data dari sumber data primer dan sumber data sekunder, yaitu sebagai berikut :

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Untuk pengumpulan data di CV SAY Graphicouz penulis menggunakan cara sebagai berikut :

1. **Pengamatan Langsung (Observasi)**

   Observasi dilakukan oleh penulis dengan cara terjun langsung ke lapangan untuk mengamati secara langsung proses pemesanan, pembayaran, produksi, dan pengambilan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai sistem informasi percetakan di CV SAY Graphicouz.

2. **Wawancara (*Interview*)**

   Melakukan dialog secara langsung dengan karyawan mengenai sejarah dan struktur organisasi, serta tata cara proses pemesanan, pembayaran, produksi, dan pengambilan di CV SAY Graphicouz.

3.2.2.2.Sumber data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan kepada penulis. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah, tujuan, kegiatan dan struktur organisasi yang diambil dari percetakan CV SAY Graphicouz.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem sangat penting untuk melakukan penelitian. Metode pendekatan dan pengembangan sistem berisi mengenai cara atau teknik yang digunakan penulis untuk mengetahui proses kerja dan teknik untuk mengembangkan sistem pada CV SAY Graphicouz.

Metode pendekatan yang akan digunakan penulis adalah :

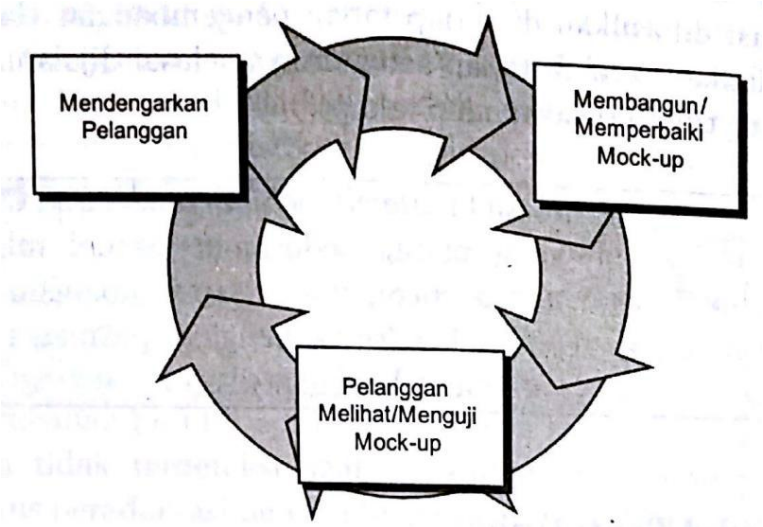
3.2.3.1.Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan teknik yang dilakukan penulis untuk mengetahui proses kinerja yang ada pada klinik agar dapat menganalisis kebutuhan sistem informasi. Metode pendekatan yang digunakan yaitu metode pengembangan secara *object oriented* (berorientasi objek).

3.2.3.2.Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototyping*. *Prototyping* Model merupakan tools yang dapat memudahkan komunikasi antara

depelover dan klien, membuat klien mendapatkan gambaran awal program dari prototyping, dan membantu mendapatkan kebutuhan detail lebih baik. Pada penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan metode pengembangan sistem *prototyping* model seperti pada gambar berikut:



Gambar 3.2 Model *Prototyping*

(Sumber: Modul Pembelajaran Rekaya Perangkat Lunak[10.p.32])

Prototype pada umumnya melibatkan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mendengarkan Pelanggan

   Pada tahap ini penulis mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan-kebutuhan dan garis besar yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan pemesanan di CV SAY Graphicouz.

2. Membangun/Memperbaiki

   Setelah mendapatkan kebutuhan dari CV SAY Graphicouz maka penulis melakukan perancangan. Rancangan ini menjadi dasar pembuatan Prototype.

3. Pelanggan Melihat/Menguji

Evaluasi ini dilakukan oleh bagian counter, kasir, produksi, pimpinan dan admin apakah sistem yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*.

Model prototipe cocok digunakan untuk menjabarkan kebutuhan pelanggan secara lebih detail karena pelanggan seringkali kesulitan menyampaikan kebutuhannya secara detail tanpa melihat gambaran yang jelas. Untuk mengantisipasi agar proyek dapat berjalan sesuai dengan target waktu dan biaya di awal, maka sebaiknya spesifikasi kebutuhan sistem harus sudah disepakati oleh pengembang dengan pelanggan secara tertulis. Dokumen tersebut akan menjadi patokan agar spesifikasi kebutuhan sistem masih dalam ruang lingkup proyek.[1]

3.2.3.3.Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemograman berorientasi objek, penulis menggunakan bahasa pemodelan *Unified Modeling Language* (UML). UML muncul karena adanya pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metedologi tertentu, meskipun pada kenyataanya UML paling banyak digunakan pada metedologi berorientasi objek.[1] Berikut adalah alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan :

1. Use Case Diagram

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior)* sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja.[1]

2. Skenario *Use Case*

Setiap *use case* dilengkapi dengan skenario. Skenario *use case* adalah alur jalanya proses *use case* dari sisi aktor dan sistem.

Skenario *use case* dibuat per *use case* terkecil, misalkan untuk generalisasi maka skenario yang dibuat adalah *use case* yang lebih khusus. Skenario normal adalah skenario bila sistem berjalan normal tanpa terjadi kesalahan atau *error*. Sedangkan skenario alternatif adalah skenario bila sistem tidak berjalan normal, atau mengalami *error*. Skenario normal dan skenario alternatif dapat lebih dari satu. Alur dari skenario inilah yang nantinya menjadi dasar pembuatan diagram sekuen.[1]

3. *Activity* Diagram

Diagram aktivitas atau *activity* diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefiniskan hal-hal berikut :

1. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
2. Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / user sebuah *interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.
3. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.
4. Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.[1]

4. *Sequence* Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlihat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use case*.

Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalanya pesan

sudah dicakup pada diagram sekuen. Sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak.[1]

5. *Class* Diagram

Diagram class atau class diagram menggambarkan struktur sustem dari segi pendefinisan kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class* memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

1. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
2. Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan didalam diagram kelas agar antara dokumen dokumentsi perancangan dan perangkat lunak sinkro. Banyak berbagai kasus, perancangan kelas yang dibuat atau tidak sesuai dengan kelas-kelas yang dibuat pada perangkat lunak sehingga tidaklah ada gunanya lagi sebuah perancangan kaerena apa yang dirancang dan hasil jadinya tidak sesuai.

Kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem sehingga membuat perangkat lunak atau programmer dapat membuat kelas-kelas didalam program perangkat lunak sesuai dengan perancangan diagram kelas.

Susunan struktur kelas yang baik pada diagram kelas sebaiknya memiliki jenis-jenis kelas berikut :

1. Kelas main

   Kelas yang memilki fungsi awal dieksekusi ketika sistem dijalankan.

2. Kelas yang menangani tampilan *system* (*view*)

   Kelas yang mendefinisikan dan mengatur tampilan ke pemakai.

3. Kelas yang diambil dari pendefinisian *use case* (*controller*)

   Kelas yang menangani fungsi-fungsi yang harus ada diambil dari pendefinisian use case kelas ini biasanya disebut dengan kelas proses yang menangani proses bisnis pada perangkat lunak.

4. Kelas yang diambil dari pendefinisian data (model)

   Alat yang digunakan untuk memegang atau membungkus data menajdi sebuah kesatuan yang diambil maupun akan disimpan ke basis data. Semua tabel yang dibuat di basis data dapat dijadikan kelas, namun untuk tabel dari hasil relasi atau atribut multivalue pada ERD dapat dijadikan kelas tersendiri dapat juga tdak asalkan pengaksesannya dapat dipertanggung jawabkan atau tetap ada didalam perancangan kelas.[1]

6. *Deployment* Diagram

Diagram *deployment* atau *deployment* diagram menunjukan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi.[1] Diagram *deployment* juga dapat digunakan untuk memodelkan hal-hal berikut :

1. Sistem tambahan (*embedded sistem*) yang menggambarkan rancangan *device*, *node* dan *hardware*.
2. Sistem *client/ server*.
3. Sistem terdistribusi murni.
4. Rekayasa ulang aplikasi.

7. *Component* Diagram

Component diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan softwere pada suatu sistem. Component diagram merupakan penerapan softwere dari satu ataupun lebih class, dan biasanya berupa file data atau .exe, source kode, table, dokumen dsb.[1]

3.2.4. Pengujian *Software*

Pengujian *software* adalah sebuah topik yang memiliki cukupan luas dan sering dikaitkan dengan verifikasi dan validasi. Verifikasi mengacu pada sekumpulan aktifitas yang menjamin bahwa *software* mengimplementasikan dengan benar sebuah fungsi yang spesifik. Sedangkan validasi mengacu pada sekumpulan aktifitas yang berbeda yang menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun dapat ditelusuri sesuai dengan kebutuhan pelanggan.[1]

Dalam penelitian ini, pendekatan pengujian *software* yang digunakan adalah pendekatan *Black Box*. Pengujian *Black box* yaitu melakukan pengujian

perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian black box dilakukan dengan membuat kasus uji yag bersifat mencoba semua fungsi dan disesuaikan dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Terdapat empat buah jenis pengujian pada pengujian *Black box*. Keempat jenis pengujian tersebut meliputi :

1. Pengujian *Interface* (tatap muka aplikasi)

   Pengujian *interface* bertujuan untuk mengetahui fungsionalitas dari setiap elemen *interface* yang ada disetiap halaman pada aplikasi sistem informasi.

2. Pengujian fungsi dasar sistem

   Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui seperti apa kinerja dari setiap dungsi dasar sistem yang ada didalam aplikasi sistem informasi.

3. Pengujian form handle sistem

   Pengujian *form handle* sistem bertujuan untuk mengetahui seperti apa dan sejauh mana respon oleh sistem informasi terhdap inputan yang diberikan oleh pengguna.

4. Pengujian keamanan sistem

   Pengujian keamanan sistem bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keamanan yang dimiliki oleh sistem informasi untuk dapat memberikan kenyamanan kepada para pengguna.

3.3. Analisis Sistem yang Berjalan

Sebelum melakukan perancangan sistem informasi yang baru, maka harus dilakukan analisis sistem terlebih dahulu untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai kelebihan dan kekurangan sistem yang sedang berjalan serta mengetahui kebutuhan yang diperlukan dalam membangun sistem. Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya.

Selama penelitian, penulis menganalisis pada proses pemesanan, pembayaran, produksi, dan pengambilan pada percetakan CV SAY Graphicouz. hasil analisis ini divisualisasikan dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) melalui *Use Case Diagram*, Skenario *Use Case*, dan *Activity* Diagram

3.3.1. Analisis Proseddur yang Sedang Berjalan

Prosedur merupakan urutan kegiatan yang tepat dari tahapan-tahapan yang menerangkan mengenai proses apa saja yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan proses tersebut dan bagaimana suatu proses itu dapat dikerjakan. Berikut ini akan dikemukakan uraian prosedur sistem yang sedang berjalan di CV Say Graphicouz.

1) Prosedur Pemesanan

Berikut adalah prosedur secara detail dalam prosedur pemesanan :

Tabel 3.1 Prosedur Pemesanan yang Sedang Berjalan

No	Kegiatan
1.	Konsumen datang langsung ke kantor
2.	Konsumen memberikan data/file kepada bagian umum
3.	Bagian umum menerima data dari konsumen dan mecatatnya

4.	Bagian umum menghitung harga yang telah dipesan oleh konsumen
5.	Bagian umum mencatat nota pembayaran
6.	Bagian umum menyerahkan nota pembayaran kepada kasir

2) Prosedur Pembayaran.

Berikut adalah prosedur secara detail dalam prosedur pembayaran :

Tabel 3.2 Prosedure Pembayaran yang Sedang Berjalan

No	Kegiatan
1.	Bagian umum mencatat nota pembayaran yang akan dipesan oleh konsumen
2.	Bagian umum memberikan nota pembayaran kepada kasir
3.	Kasir menerima nota order pembayaran dari bagian umum
4.	Kasir memanggil konsumen yang memesan order
5	Konsumen melakukan order pembayaran kepada kasir
6	Kasir memberikan nota pembayaran kepada konsumen
7	Konsumen menerima nota pembayaran dari kasir

3) Prosedur Produksi

Berikut adalah prosedur secara detail dalam prosedur produksi :

Tabel 3.3 Prosedur Produksi yang Sedang Berjalan

No	Kegiatan
1.	Bagian umum membuat job order untuk diserahkan kebagian produksi
2.	Bagian umum menyerahkan lembar job order kebagian produksi
3.	Bagian produksi menerima lembar job order dari bagian umum
4.	Bagian produksi mencetak orderan sesuai dengan job order yang diinginkan oleh konsumen.
5.	Jika orderan selesai bagian produksi menyerahkan cetak orderan kebagian bagian umum
6	Counter menerima hasil cetak orderan yang konsumen dipesan

4) Prosedur Pengambilan

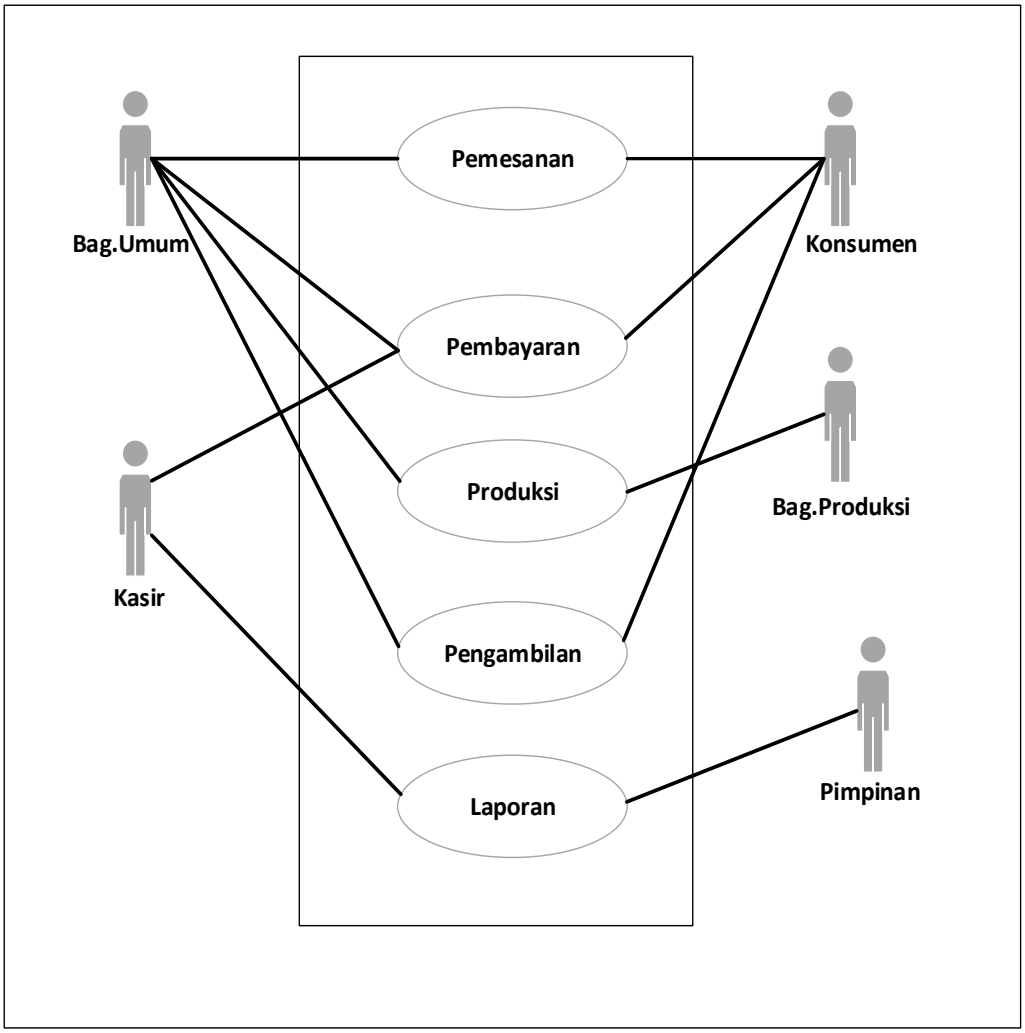
Berikut adalah prosedur secara detail dalam prosedur pengambilan.

Tabel 3.4 Prosedur Pengambilan yang Sedang Berjalan

No	Kegiatan
1.	Konsumen datang memberikan nota pengambilan orderan kepada bagian umum
2.	Bagian umum meminta nota pembayaran kepada konsumen
3.	Konsumen memberikan nota pembayaran kepada bagian umum untuk mengambil hasil cetakan yang dipesan
4.	Bagian umum mengecek nota pembayaran
5	Jika pembayaran belum lunas counter memberikan kembali nota ke bagian kasir.
6	konsumen harus melunasi pembayaran.
7	Jika konsumen sudah melunasi bagian counter akan mengecek hasil orderan
8	Bagian menyerahkan hasil cetak orderan
9	Konsumen menerima hasil cetak orderan yang telah di pesan

3.3.2. Use Case Diagram

Berikut ini merupakan use case diagram pada sistem percetakan yang sedang berjalan



Gambar 3.3 *Use Case* Diagram yang Sedang Berjalan

3.3.2.1. Definisi aktor dan deskripsinya

Beberapa aktor yang terlibat pada use case diagram :

Tabel 3.5 deskripsi aktor yang berjalan

No.	Aktor	Deskripsi
1	Bagian Umum	orang yang menerima order, menghitung harga, menyerahkan nota pembayaran kebagian kasir dan menyerahkan orderan hasil produksi ke konsumen
2	Kasir	Menerima pembayaran dari konsumen dan menyerahkan kembalian dari pembayaran, selain itu membuat laporan dan arsip untuk diserahkan ke pimpinan
3	Bagian Produksi	Meneriman job order dari bagian umum, mencetak orderan sesuai dengan job order, menyerahkan hasil cetak kebagian umum
4	Pimpinan	menerima laporan dari bagian kasir
5	Konsumen	Menyerahkan data/file, meminta daftar harga, melakukan pembayaran dan menerima nota pembayaran

3.3.2.2. Definisi use case dan deskripsinya

Use case merupakan fungsional yang disediakn sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar aktor. Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 3.6 deskripsi *use case* yang berjalan

No.	Aktor	Deskripsi
1	Pemesanan	Proses penerimaan cetak order dari konsumen berdasarkan data yang diberikan oleh konsumen kebagian umum
2	Pembayaran	Konsumen melakukan pembayaran kebagian kasir dan bagian kasir menyerahkan nota pembayaran., nota pembayaran tersebut dibawa kembali pada saat pengambilan orderan
3	Produksi	Proses cetak orderan dikerjakan bagian produksi berdasarkan job order yang dibuat bagian umum, lalu bagian produksi menyerahkan hasil cetak kebagian umum

4	Pengambilan	Proses pengambilan berdasarkan nota yang diberikan oleh konsumen kebagian umum, bagian umum mengecek kembali dan menyerahkan hsil cetak ke konsumen
5	Laporan	Proses laporan dilakukan oleh kasir yang diberikan kepada pimpinan untuk mengetahui pemasukan yang ada

3.3.3. Skenario *Use Case*

Skenario use case berfungsi untuk mendeskripsikan use case diagram. Adapun tahapan dari skenario use case yang sedang berjalan percetakan digital printing adalah sebagai berikut :

1. **Skenario *use case* pemesanan yang sedang berjalan**

Tabel 3.7 Skenario Pemesanan yang sedang berjalan

Identifikasi	
Nomor	1
Nama	Pemesanan
Tujuan	Menerima cetak orderan dari konsumen
Deskripsi	Proses penerimaan cetak order dari konsumen berdasarkan data yang diberikan oleh konsumen

	kebagian counter
Tipe	-
Aktor	Bag Umum, Konsumen, Kasir
Skenario Normal	
Aksi	Reaksi
1. Konsumen menyerahkan data/file yang akan dicetak	2. Bagian umum menerima data/file dan menghitung harga yang dipesan dari konsumen 3. Bagian umum menuliskan nota pembayaran. 4. Bagian umum menyerahkan nota ke bagian kasir.
Skenario Alternatif	
1. Konsumen menyerahkan data yang akan dicetak	2. Bagian umum menghitung harga yang dipesan dari konsumen 3. Bagian umum menyerahkan nota ke bagian kasir.
Kondisi Akhir	Mencatat data pembayaran yang dilakukan oleh kasir

2. Skenario *use case* pembayaran yang sedang berjalan

Tabel 3.8 Skenario Pembayaran yang sedang berjalan

Identifikasi	
Nomor	2
Nama	Pembayaran
Tujuan	Melakukan Pembayaran
Deskripsi	Konsumen melakukan pembayaran kebagian kasir dan bagian kasir menyerahkan nota pembayaran. Nota pembayaran tersebut dibawa kembali pada saat pengambilan orderan.
Tipe	-
Aktor	Bag Umum, Konsumen, Kasir

Skenario Normal	
Aksi	Reaksi
5. Konsumen melakukan pembayaran kebagian kasir. 7. Konsumen menerima nota dari bagian kasir.	1. Bagian umum mencatat nota pembayaran. 2. Bagian umum memberikan nota pembayaran kepada kasir 3. Kasir menerima nota pembayaran dari bagian umum. 4. Kasir mencatat data pembayaran. 6. Kasir memberikan nota

	pembayaran kepada konsumen.
Skenario Alternatif	
5. Konsumen mendatangi kasir untuk registrasi pembayaran.	6. Kasir menyerahkan nota pembayaran.
Kondisi Akhir	Proses pembayaran dilakukan konsumen ke kasir

3. Skenario *use case* produksi yang sedang berjalan

Tabel 3.9 Skenario Produksi yang sedang berjalan

Identifikasi	
Nomor	3
Nama	Produksi
Tujuan	Melakukan Pembayaran
Deskripsi	Mencetak file orderan berdasarkan job order
Tipe	-
Aktor	Bag Umum, Bag Produksi
Skenario Normal	
Aksi	Reaksi
1. Bagian umum membuat job order. 2. Bagian umum menyerahkan lembar job order kebagian	3. Bagian produksi menerima lembar job order. 4. Bagian produksi mencetak orderan berdasarkan job order.

produksi. 6. Bagian umum menerima hasil cetak orderan.	5. Bagian produksi Mmenyerahkan hasil cetak kebagian umum.
Skenario Alternatif	
6. Bagian umum mendapatkan hasil cetak orderan.	4. Bagian produksi melakukan produksi sesuai lembar job order. 5. Bagian produksi memberikan hasil cetak.
Kondisi Akhir	Proses produksi yang di lakukan berdasarkan pemesanan dari konsumen

4. Skenario *use case* pengambilan yang sedang berjalan

Tabel 3.10 Skenario Pengambilan yang sedang berjalan

Identifikasi	
Nomor	4
Nama	Pengambilan
Tujuan	Penyerahan hasil cetak
Deskripsi	Proses pengambilan berdasarkan nota yang diberikan oleh konsumen kebagian counter, bagian counter mengecek kembali dan menyerahkan hsil cetak ke konsumen
Tipe	-

Aktor	Bagian Umum, Konsumen
Skenario Normal	
Aksi	Reaksi
2. Konsumen menyerahkan nota pembayaran kepada bagian umum. 6. Konsumen Menerima Hasil cetak orderan.	1. Bagian umum meminta nota pembayaran. 3. Bagian umum mengecek nota pembayaran. 4. Bagian umum mengecek hasil orderan. 5. Bagian umum menyerahkan hasil orderan
Skenario Alternatif	
6. Konsumen mendapat hasil order.	3. Bagian umum mencatat nota pembayaran. 4. Bagian umum mencatat hasil order. 5. Bagian umum memberikan hasil order
Kondisi Akhir	Proses pengambilan berdarsarkan orderan dari konsumen

5. Skenario *use case* laporan yang sedang berjalan

Tabel 3.11 Skenario Laporan yang sedang berjalan

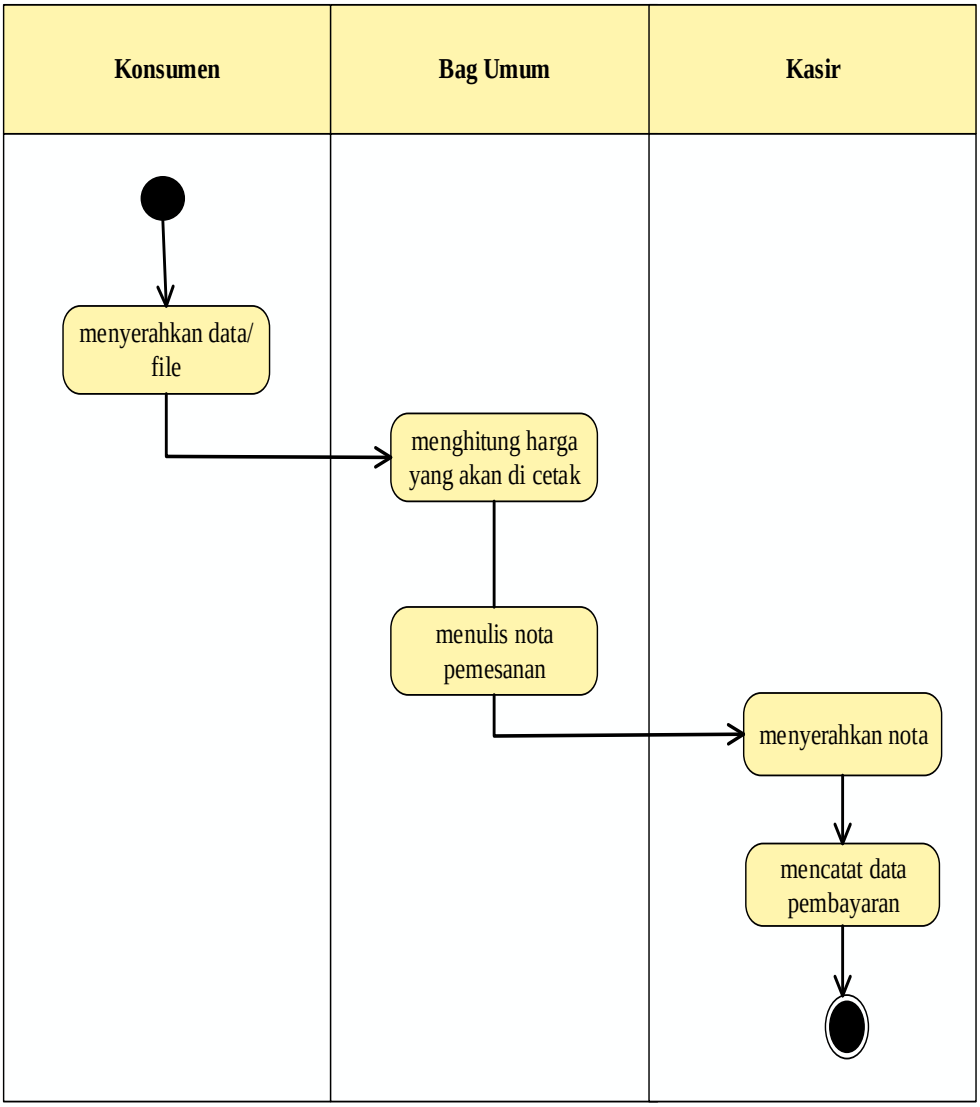
Identifikasi	
Nomor	5
Nama	Laporan
Tujuan	Untuk merekap laporan
Deskripsi	Proses laporan dilakukan oleh kasir yang diberikan kepada pimpinan untuk mengetahui pemasukan yang ada
Tipe	-
Aktor	Kasir, Pimpinan
Skenario Normal	
Aksi	Reaksi
2. Pimpinan menerimanan laporan dan arsip dari kasir.	1. Kasir membuat rekapan arsip dan dokumen. 3. Kasir memberikan hasil rekapan arsip.
Skenario Alternatif	
3. Pimpinan menerima laporan data.	2. Kasir merekap data.
Kondisi Akhir	Proses percetakan laporan dari kasir ke pimpinan

3.3.4. *Activity* Diagram yang sedang berjlan

Untuk lebih memahami alur proses pada setiap aktivitas yang terjadi pada sistem percetakan yang sedang berjalan, maka pada bagian ini akan dibahas secara rinci *Activity* diagram pada setiap prosesnya.

3.3.4.1. *Activity* diagram pemesanan yang berjalan

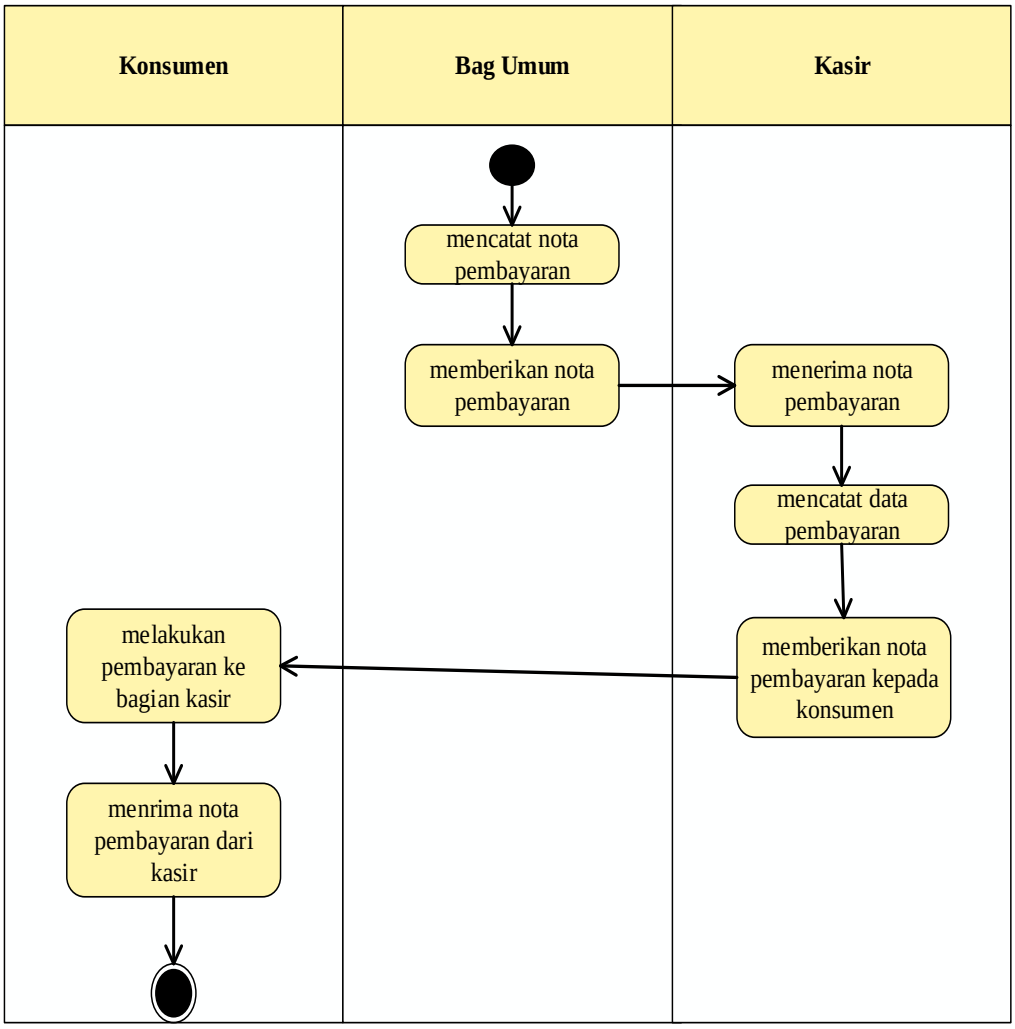
Berikut ini adalah *Activity* diagram pemesanan pada sistem yang sedang berjalan.



Gambar 3.4 *Activty* diagram pemesanan yang berjalan

3.3.4.2. *Activity* diagram pembayaran yang berjalan

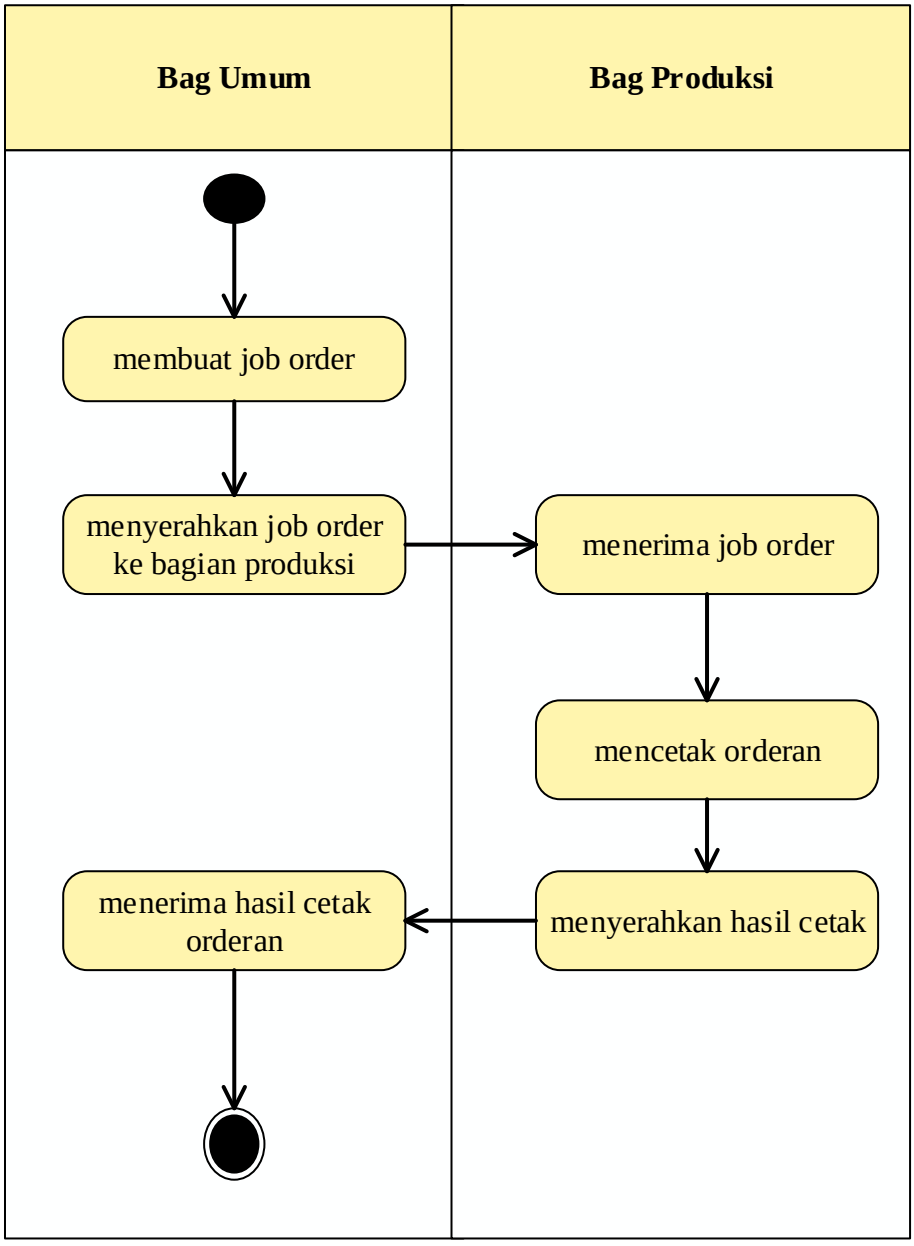
Berikut ini adalah Activity diagram pembayaran pada sistem yang sedang berjalan.



Gambar 3.5 *Activty* diagram pembayaran yang berjalan

3.3.4.3. *Activity* diagram produksi yang berjalan

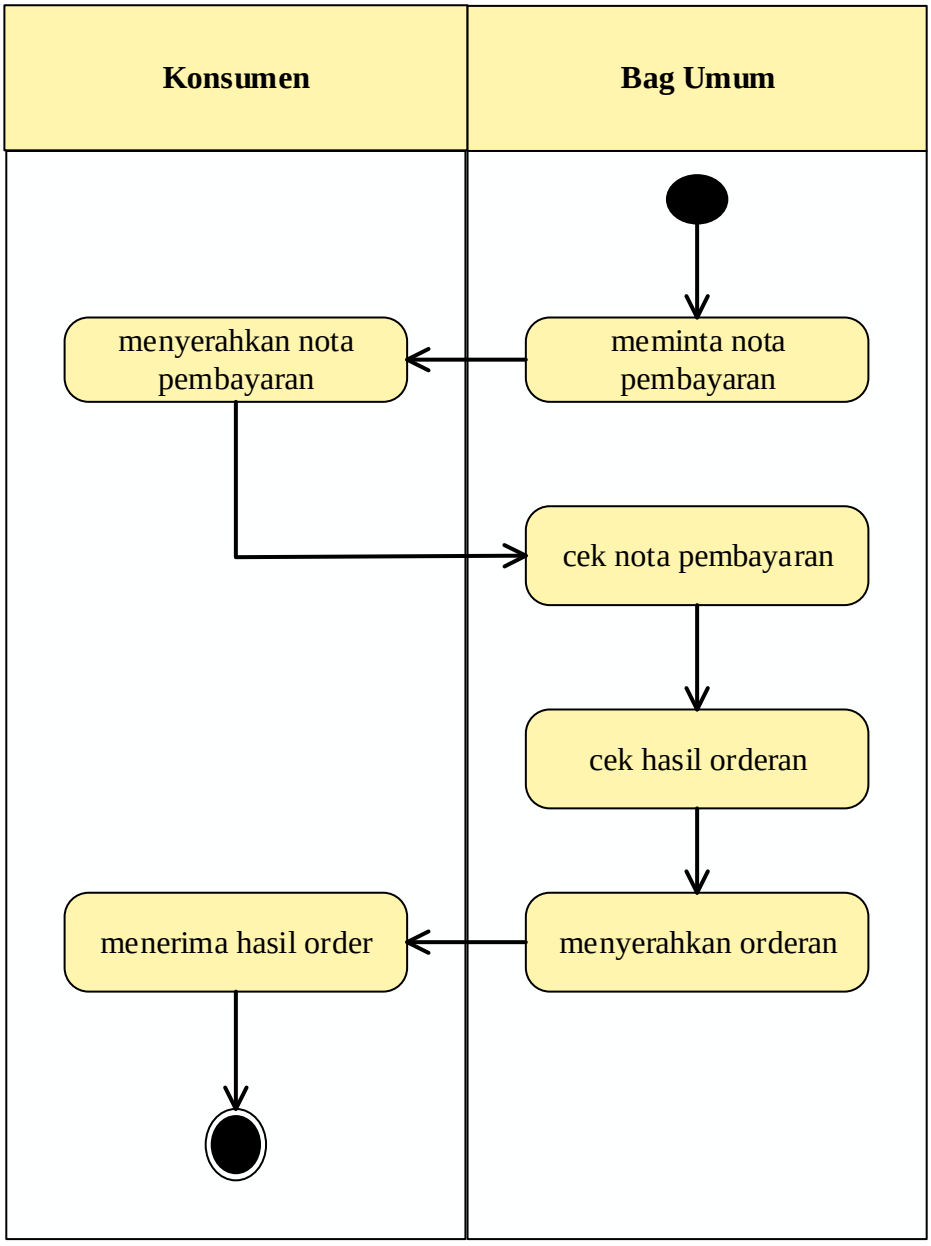
Berikut ini adalah *Activity* diagram produksi pada sistem informasi yang sedang berjalan.



Gambar 3.6 *Activty* diagram produksi yang berjalan

3.3.4.4. *Activity* diagram pengambilan yang berjalan

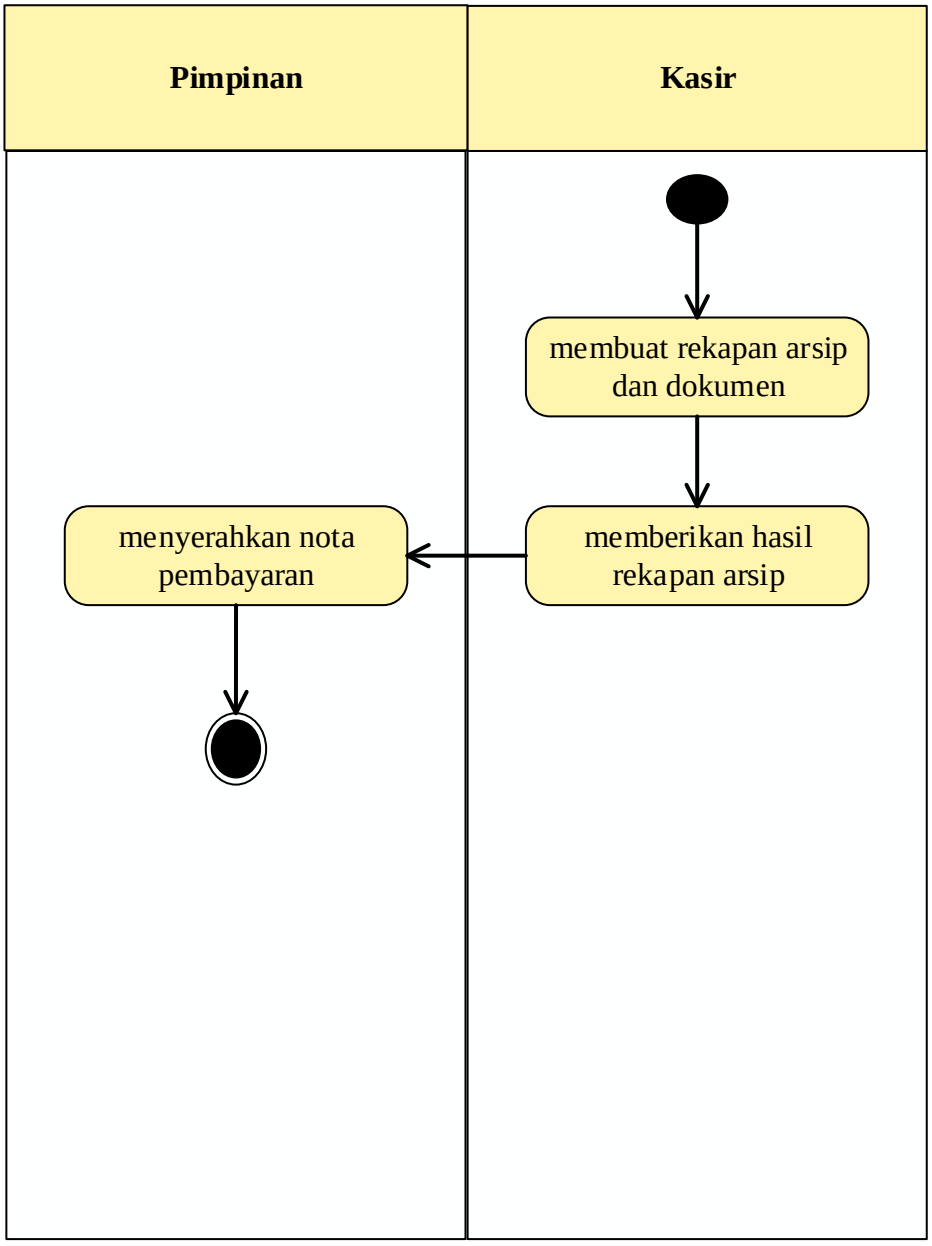
Berikut ini adalah Activity diagram pengambilan pada sistem informasi yang sedang berjalan.



Gambar 3.7 *Activty* diagram pengambilan yang berjalan

3.3.4.5. *Activity* diagram laporan yang berjalan

Berikut ini adalah *Activity* diagram laporan pada sistem informasi yang sedang berjalan.



Gambar 3.8 *Activty* diagram laporan yang berjalan

3.3.5. Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

Setelah melakukan analisis sistem yang sedang berjalan maka penulis memperoleh hasil evaluasi sebagai berikut :

Tabel 3.12 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No	Permasalahan	Solusi
1	Proses pemesanan cetak yang masih manual dengan menulis pesanan konsumen di nota pemesanan, sehingga memakan waktu lama dalam proses pemesanan	Membuat sebuah sistem informasi yang dapat memudahkan dalam pemesanan barang.
2	Proses penghitungan harga yang masih menggunakan kalkulator, sehingga memperlambat proses penghitungan harga. dalam proses pemesanan.	Membuat sistem informasi yang dapat memudahkan perhitungan biaya yang diberikan kepada konsumen.
3	Tidak adanya proses penjadwalan dalam proses produksi dan pengambilan barang yang di order. Sehingga menyusahkan konsumen untuk mengetahui kapan orderan bias diambil	Membuat sistem informasi yang dapat memudahkan dalam proses produksi dan pengambilan barang yang telah di pesan.