BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Tempat yang dijadikan penulis sebagai objek penelitian yakni sebuah Management Artis Micro Entertaiment. Untuk melihat lebih jelas gambaran mengenai objek penelitian tepatnya di Micro Entertaiment, yang berlokasi di Jl. Soreang Banjaran Citaliktik Kp. Sukarame Rt.02 Rw.16 Ds. Cingcin Kec. Soreang Kab. Bandung. Maka penulis membahas mengenai sejarah, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi pekerjaan dari Micro Entertaiment tersebut.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Micro Entertainment adalah perusahaan yang bergerak di bidang pengelolaan artis atau yang lebih dikenal dengan sebutan talent management yang menaungi band-band bergenre musik extreme. Micro Entertainment berdiri pada pertengahan bulan September 2010 di Kota Soreang Kabupaten Bandung oleh Adam Ardhandy dan rekan. Micro Entertainment didirikan berawal dari ketertarikan terhadap perkembangan musik extreme di Indonesia yang semakin tumbuh menjadi sebuah industri yang menjanjikan dan banyak melahirkan band-band baru potensial namun memiliki permasalahan dalam segi pengemasan dan sistem manajerial. Pada awal terbentuknya Micro Entertainment diisi oleh beberapa band yang memiliki visi, misi dan ketertarikan yang sama pada musik extreme dan sepakat untuk meningkatkan keseriusan dan profesionalitas sebagai

talent untuk ikut berkontribusi dalam perkembangan musik extreme di Indonesia. Deretan nama band yang sedang dan pernah dikelola oleh Micro Entertainment pada kurun waktu tahun 2010-2017 adalah Humiliation, Devormity, dan Last Blood, Evident,Stroke, Pig Phobia, Bloodcurse, Psychophobia, Kurang Gizi, Decimation, Hate God Family, Morgue Nobleman, Boo The Pornstar, Flesh Autopsy, The Casket for Me, Nepthys, Strong for United, Entombment, Gore Instinct, Apocalypse of Torment, Etymologi, Creature Foreign, Humanity, dan Must Die.

Saat ini, tercatat ada 5 band bergenre musik extreme yang bergabung dan dikelola oleh Micro Entertainment yaitu Humiliation, Devormity, Stigmatuary, Interfectorment, dan Perverted Dexterity.

Micro Entertainment memiliki harapan agar terus bisa memberikan kontribusi positif bagi artis/talent yang dikelola dan ikut memajukan industri musik extreme di Indonesia.

3.1.2. Visi Dan Misi Perusahaan

Berikut ini merupakan visi dan misi dari Micro Entertaiment :

Visi :

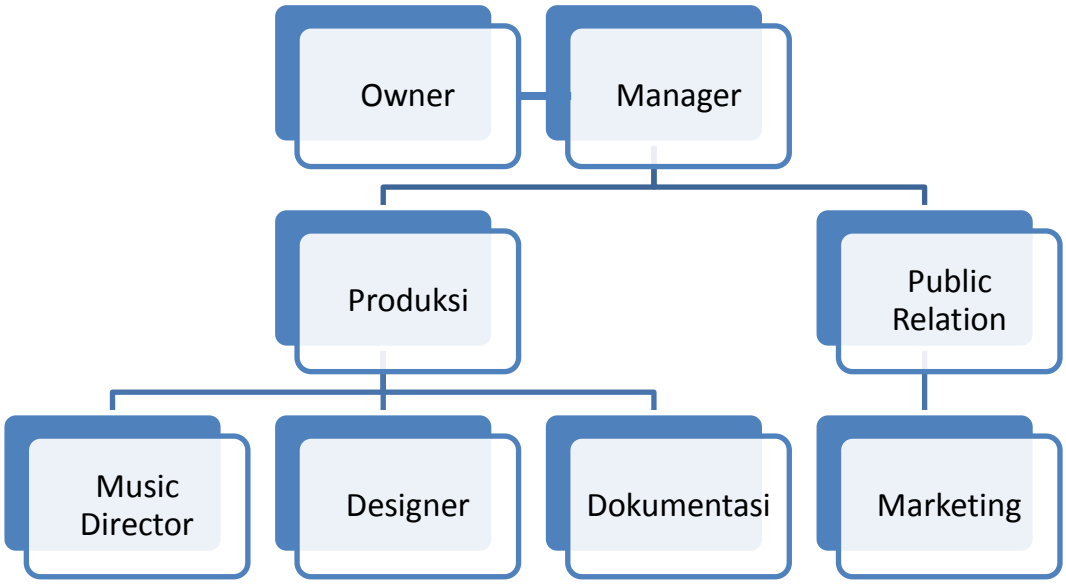
Membangun artis management yang beretika dan bermoral serta berkemampuan untuk menjadi cermin kepribadian bangsa.

Misi :

Mencetak artis management yang cerdas, profesional,berwawasan luas dan berkemampuan untuk mengangkat budaya bangsa.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini merupakan struktur organisasi dari Micro Entertaiment :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Micro Entertaiment

3.1.4. Deskripsi Tugas

Dari struktur organisasi diatas penulis akan menjabarkan setiap bagian dan deskripsi tugas yang dikerjakannya.

1. **Owner**

   Owner merupakan pemilik Micro Entertaiment yang memiliki tugas untuk mengawasi setiap kegiatan di Micro Entertaiment.

2. **Manager**

   Orang yang bertugas merancang, mengatur, dan melaksanakan rencana ke depan sebuah band, dan bertanggung jawab terhadap band tersebut.

3. **Produksi**

   Orang yang bertugas dalam memproduksi sebuah album band atau merchandise band.

4. **Public Relation**

   Orang yang bertugas untuk membangun dan mempertahnkan hubungan yang baik dan bermanfaat antara band dengan publik.

5. **Music Director**

   Orang yang bertugas untuk mengatur dalam hal pembuatan music di band agar menghasilkan music yang berkualitas baik.

6. **Designer**

   Orang yang bertugas mendesain cover album, merchandise, atau yang lainnya untuk band.

7. **Dokumentasi**

   Orang yang bertanggung terhadap dokumentasi band

8. **Marketing**

   orang yang bertugas memasarkan band agar dikenal dan menjaga baik hubungan antara band dan fansnya.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu kerja untuk melakukan suatu tindakan, atau suatu kerangka berfikir menyusun gagasan, yang beraturan, berarah dan berkonteks dengan maksud dan tujuan. Karena suatu sistem maka metode merupakan seperangkat unsur-unsur yang membentuk suatu kesatuan.

Penulis menggunakan metode penelitian terstruktur, sebagai metode untuk mencari pemecahan permasalahan di Management Artis Micro Entertaiment Sehingga dapat mendapatkan solusi dan pemecahan masalahnya dengan di dasari dari data-data yang telah ada dan fakta.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian ini suatu menggunakan metode deskriptif dan *action research*. Dalam melakukan suatu penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.

Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk menjelaskan aspek-aspek yang relevan tentang fenomena perseorangan, organisasi, perusahaan berorientasi industri atau perspektif lainnya, membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder, berikut penjelasannya.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah informasi yang diperoleh pertama kali oleh peneliti menyangkut variabel yang menjadi tujuan utama penelitian, seperti wawancara dan observasi langsung pada objek yang diteliti dalam hal ini adalah Micro Entertaiment.

Penulis mendapatkan data primer dengan cara observasi dan wawancara. Dengan observasi penulis dapat mengetahui prosedur-prosedur yang sedang berjalan di Micro Entertaiment diantaranya penerimaan artis baru, mengelola data historis artis dan lainnya. Selain itu penulis melakukan tanya jawab langsung dengan Manager yang ada di Micro Entertaiment yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang terjadi dalam perusahaan tersebut.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan terlebih dahulu oleh pihak lain seperti buku-buku, literatur internet atau artikel-artikel ilmiah yang dapat dikaji sebagai bahan rujukan dan landasan teoritis dalam pemecahan masalah. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber yang ada. Berikut dokumen yang diamati dalam tahap analisis sistem yaitu : Dokumen data artis, data kegiatan artis, data historis aris dan lain-lain.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem berisikan beberapa teknik yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini, diantaranya diperlukan suatu metode pengembangan sistem, metode pendekatan sistem, dan alat bantu analisis dan perancangan.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan penulis adalah metode pendekatan terstruktur. Pendekatan Terstruktur adalah suatu proses untuk mengimplementasikan urutan langkah untuk menyelesaikan suatu masalah dalam bentuk program. Pendekatan terstruktur merupakan pendekatan formal untuk memecahkan masalah-masalah dalam aktivitas bisnis menjadi bagian-bagian kecil yang dapat diatur dan berhubungan untuk kemudian dapat disatukan kembali menjadi satu kesatuan yang dapat dipergunakan untuk memecahkan masalah. Pendekatan terstruktur dalam pengembangan system informasi adalah proses yang berorientasi kepada teknik yang digunakan untuk merancang dan menulis program secara jelas dan konsisten.

Prinsip dari pendekatan terstruktur adalah jika suatu proses telah sampai pada suatu langkah tertentu, maka proses selanjutnya tidak boleh mengeksekusi langkah sebelumnya. Ciri-ciri pendekatan terstruktur, yaitu:

1. merancang berdasar modul. Modularisasi adalah proses yang membagi suatu system menjadi beberapa modul yang dapat beroperasi secara independen.

2. bekerja dengan pendekatan top-down. Dimulai dari level atas (secara global) kemudian diuraikan sampai ke tingkat modul (rinci).
3. dilakukan secara iterasi.
4. kegiatan dilakukan secara parallel.

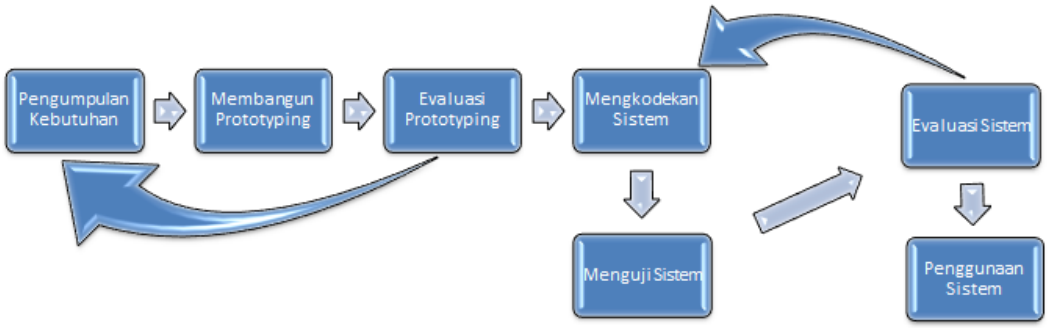
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dipakai penulis adalah metode pengembangan sistem prototype. Prototyping perangkat lunak (*software prototyping*) atau siklus hidup menggunakan protoyping (*life cycle using prototyping*) adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat dari pada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah. Ada banyak cara untuk memprotoyping, begitu pula dengan penggunaannya. Ciri khas dari metodologi ini adalah pengembang sistem (*system developer*), klien, dan pengguna dapat melihat dan melakukan eksperimen dengan bagian dari sistem komputer dari sejak awal proses pengembangan.

Dengan *prototype* yang terbuka, model sebuah sistem (atau bagiannya) dikembangkan secara cepat dan dipoles dalam diskusi yang berkali-kali dengan klien. Model tersebut menunjukkan kepada klien apa yang akan dilakukan oleh sistem, namun tidak didukung oleh rancangan desain struktur yang mendetil. Pada saat perancang dan klien melakukan percobaan dengan berbagai ide pada suatu model dan setuju dengan desain final, rancangan yang sesungguhnya dibuat tepat seperti model dengan kualitas yang lebih bagus.

Prototyping membantu dalam menemukan kebutuhan di tahap awal pengembangan,terutama jika klien tidak yakin dimana masalah berasal. Selain itu protoyping juga berguna sebagai alat untuk mendesain dan memperbaiki user interface bagaimana sistem akan terlihat oleh orang-orang yang menggunakannya.

Salah satu hal terpenting mengenai metodologi ini, cepat atau lambat akan disingkirkan dan hanya digunakan untuk tujuan dokumentasi. Kelemahannya adalah metode ini tidak memiliki analisa dan rancangan yang mendalam yang merupakan hal penting bagi sistem yang sudah kokoh, terpercaya dan bisa dikelola. Jika seorang pengembang memutuskan untuk membangun jenis prototipe ini, penting untuk memutuskan kapan dan bagaimana ia akan disingkirkan dan selanjutnya menjamin bahwa hal tersebut telah diselesaikan tepat pada waktunya.



Gambar 3.2 Pengembangan Sistem Prototype

(Sumber : Sistem Teknologi Informasi [4])

Tahapan-tahapan dalam Prototyping 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 keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2 , dan 3.

4. **Mengkodekan sistem**

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

5. **Menguji sistem**

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

6. **Evaluasi Sistem**

   Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

7. **Menggunakan sistem**

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

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Proses perancangan diperlukan untuk menghasilkan suatu rancangan sistem yang baik, karena dengan rancangan yang tepat akan menghasilkan sistem yang stabil dan mudah dikembangkan di masa mendatang. Berikut ini akan dijelaskan rangkaian atau ruang lingkup system yang akan dirancang dengan memanfaatkan alat bantu seperti :

a. Flow Map

Flowmap adalah suatu diagram alir yang menggambarkan bagian-bagian apa saja yang terlibat dalam suatu sistem dan kegiatan apa saja yang dilakukan sistem dimulai dari penginputan sampai menghasilkan output yang dibutuhkan dan mengambarkan tentang gerakan dokumen yang dipakai didalam suatu sistem.

b. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan pola penggambaran yang berfungsi untuk memperlihatkan interaksi tersebut dengan lingkungan dimana sistem tersebut ditempatkan. Dalam diagram konteks, sistem dianggap sebuah

objek yang tidak dijelaskan secara rinci karena yang ditekankan adalah interaksi sistem dengan lingkungan yang akan mengaksesnya.

c. Data Flow Diagram

DFD merupakan peralatan untuk menggambarkan secara rinci mengenai sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan menunjukan dari dan ke mana data mengalir serta penyimpanannya. Secara umum, tahapan dimulai dari level 0, 1, 2, dan seterusnya. Level 0 menggambarkan sistem secara global hanya saja disertai dengan menggambarkan database yang akan menampung aliran data, namun semua proses hanya digambarkan sebagai sebuah sistem secara umum dan tidak terinci. Setiap penurunan ke tahapan yang lebih rendah, yaitu level 1, 2, dan seterusnya, maka proses-proses tersebut akan diuraikan lebih rinci dengan spesifikasi yang lebih jelas.

d. Kamus Data

Kamus data adalah peralatan yang ikut berperan dalam perancangan dan pembangunan sistem informasi karena berfungsi untuk menjelaskan arti aliran data dan penyimpanan dalam penggambaran pada data flow diagram, mendeskripsikan komposisi paket data yang bergerak melalui aliran, dan menjelaskan spesifikasi nilai dan satuan yang relevan terhadap data yang mengalir dalam sistem tersebut.

e. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah menciptakan atau merancang kumpulan data yang terhubung dan tersimpan secara bersama-sama. Dalam

perancangan basis data ini akan dibahas mengenai Normalisasi, ERD, Struktur file, Tabel relasi.

1. Normalisasi

Normalisasi adalah proses untuk mengubah suatu tabel yang memiliki masalah tertentu kedalam dua buah tabel atau lebih yang tak lagi memiliki masalah tersebut. Salah satu cara untuk perancangan basis data adalah dengan menerapkan Normalisasi terhadap struktur tabel yang telah diketahui. Dalam pendekatan normalisasi, perancang basis data bertitik tolak dari situasi yang nyata, yakni melalui *item-item* data yang siap ditempatkan dalam baris dan kolom pada tabel relasional. Untuk kepentingan evaluasi dan dokumentasi, hasil normalisasi diwujudkan dalam sebuah model data yang kemudian bisa dimodifikasi. Normalisasi lebih menitik beratkan tinjauan terhadap atribut pembentuk tabel, yang juga dijadikan sebagai *key*, atribut deskriptif, atribut sederhana ataupun atribut komposit, dan sebagainya. Pada proses normalisasi selalu diuji pada beberapa kondisi, apakah ada kesulitan pada saat menambah (*insert)*, menghapus (*delete)*, mengubah (*update),* membaca (*ret*ri*eve*) pada suatu database. Bila ada kesulitan pada pengujian tersebut, maka relasi tersebut dipecahkan pada beberapa tabel lagi atau dengan kata lain perancangan belumlah mendapat database yang optimal. Walaupun jumlah normalisasi ini bervariasi, dasar normalisasi sebenarnya hanya ada tiga, yaitu bentuk Un-normal, bentuk normal pertama dan bentuk normal kedua.

Dibawah ini akan dijelaskan mengenai ketiga bentuk tersebut dan akan dimulai dengan bentuk tidak normal.

a. Bentuk Tidak Normal (*unnormalized Form*)

   Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan kedatangannya.

b. Bentuk Normal Pertama (*1NF / First Normal Form*)

   Bentuk ini sangat sederhana. Aturannya, sebuah tabel tidak boleh mengandung kelompok yang berulang.

c. Bentuk Normal Kedua (*2NF / Second Normal Form*)

   Aturan normal kedua berbunyi bahwa bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu dan setiap field yang tidak bergantung sepenuhnya pada kunci primer harus dipindahkan ke tabel lain.

2. Tabel Relasi

Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik. Didalam sebuah database, setiap tabel memiliki sebuah field yang memiliki nilai unik untuk setiap baris. Fiels ini ditandai dengan icon bergambar kunci di depan namanya. Baris-baris yang berhubungan pada tabel mengulangi kunci primer (*primary key*) dari baris yang dihubungkannya pada tabel lain. Salinan dari kunci primer di dalam tabel-tabel yang lain disebut

dengan kunci asing (*foreign key*). Kunci asing ini tidak perlu bersifat unik, dan semua field bisa menjadi kunci asing. Yang membuat sebuah field merupakan kunci asing adalah jika dia sesuai dengan kunci primer pada tabel lain.

3.2.4. Pengujian Software

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu koatak hitam, kit hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitamnya. Sama seperti pengujian black box, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya(interface nya) , fungsionalitasnya.tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui input dan output).

Black Box pengujian adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja (lihat pengujian white-box). Pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni, aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau non-fungsional, meskipun biasanya fungsional. Perancang uji memilih input yang valid dan tidak valid dan menentukan output yang benar. Tidak ada pengetahuan tentang struktur internal benda uji itu.

Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak: unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan. Ini biasanya terdiri dari kebanyakan jika tidak semua pengujian pada tingkat yang lebih tinggi, tetapi juga bisa mendominasi unit testing juga.

3.3. Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis terhadap sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah apa sedang yang dihadapi sistem untuk dapat dijadikan usulan perancangan sistem. Analisis yang berjalan dilakukan berdasarkan urutan kejadian yang ada dan fungsi pada sub bagian.

3.3.1. Analisis Dokumen

Berikut Merupakan Analisis Dokumen dan Alur yang berjalan.

1. Nama Dokumen : Data band
   Deskripsi : Data yang menjelaskan profil band
   Jumlah : 1 rangkap
   Sumber : Manager
   Elemen Data : Nama, tanggal terbentuk, profile band, member band
2. Nama Dokumen : Surat kontrak
   Deskripsi : Surat kerja sama band dan management Micro Entertaiment
   Jumlah : 1 Rangkap
   Sumber : Manager
   Elemen Data : Tanggal, pihak pertama, pihak kedua, isi surat kontrak, pengesah

3.3.2. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur yang berjalan merupakan sistem yang sedang berjalan dan diterapkan di Management Artis Micro Entertaiment. Prosedur yang berjalan akan dijelaskan dengan diagram flowmap, diagram konteks dan data flow diagram (DFD) dibawah ini.

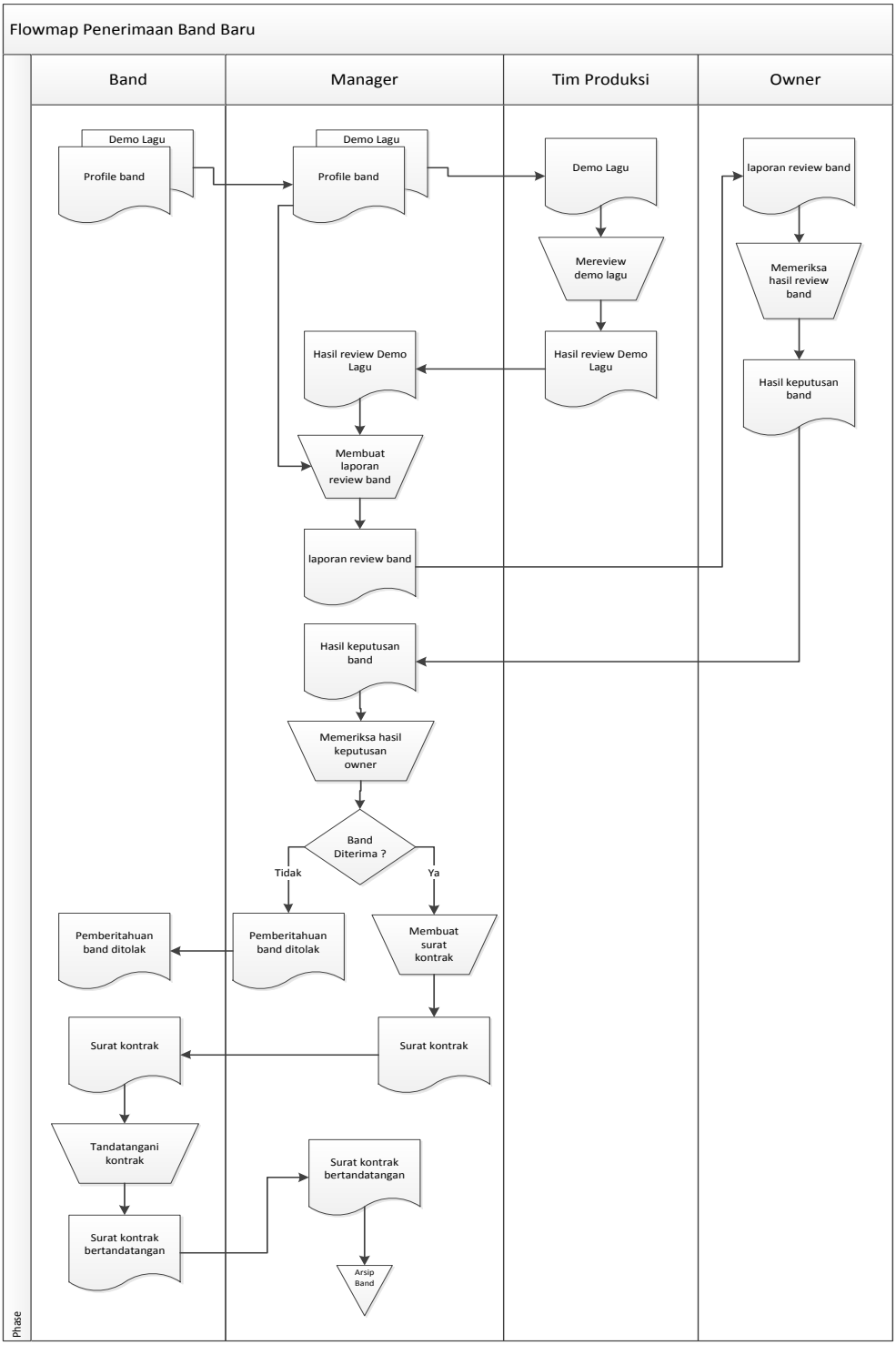
1. **Penerimaan Band Baru**
    a. Band menyerahkan demo lagu beserta profil band kepada manager
    b. Manager memberikan demo lagu kepada tim produksi untuk diperiksa apakah sesuai dengan kriteria label atau tidak.
    c. Bagian produksi memberikan review terhadap demo lagu band tersebut.
    d. Manager menerima hasil review tim produksi dan memberikan laporan kepada owner.
    e. Owner menerima laporan hasil review dan memutuskan untuk menerima atau tidak band tersebut.
    f. Jika tidak diterima maka manager memberitahu band tersebut bahwa demo lagu tidak sesuai dengan kriteria label.
    g. Jika diterima maka manager memberikan surat kontrak kepada band dan kemudian band mentandatangani kontrak yang diberikan.
2. **Permintaan dan Penjadwalan Manggung Band**
    a. Promotor menghubungi booking agent untuk mendapatkan jasa dari band yang diinginkan manggung oleh promotor.

b. Booking agent menghubungi manager untuk mengetahui jadwal band manggung.
c. Manager memeriksa jadwal manggung band. Jika jadwal manggung kosong pada hari yang diinginkan booking agent maka manager memberitahukan persyaratan dan biaya manggung band. Jika jadwal manggung sudah terisi maka manager memberitahu booking agent bahwa permintaan promotor tidak diterima / ditolak.
d. Booking agent memberikan persyaratan dan fee yang diinginkan manager kepada promotor.
e. Promotor menyetujui persyaratan manager dan memberikan surat perjanjian kerja sama untuk di tandatangani oleh manager.
f. Manager membaca surat perjanjian dan mentandatangani surat perjanjian kerja sama dan diberikan kepada booking agent.
g. Manager memperbaharui jadwal manggung dari band tersebut dan memberikan laporan kepada owner.

3.3.2.1. Flow Map

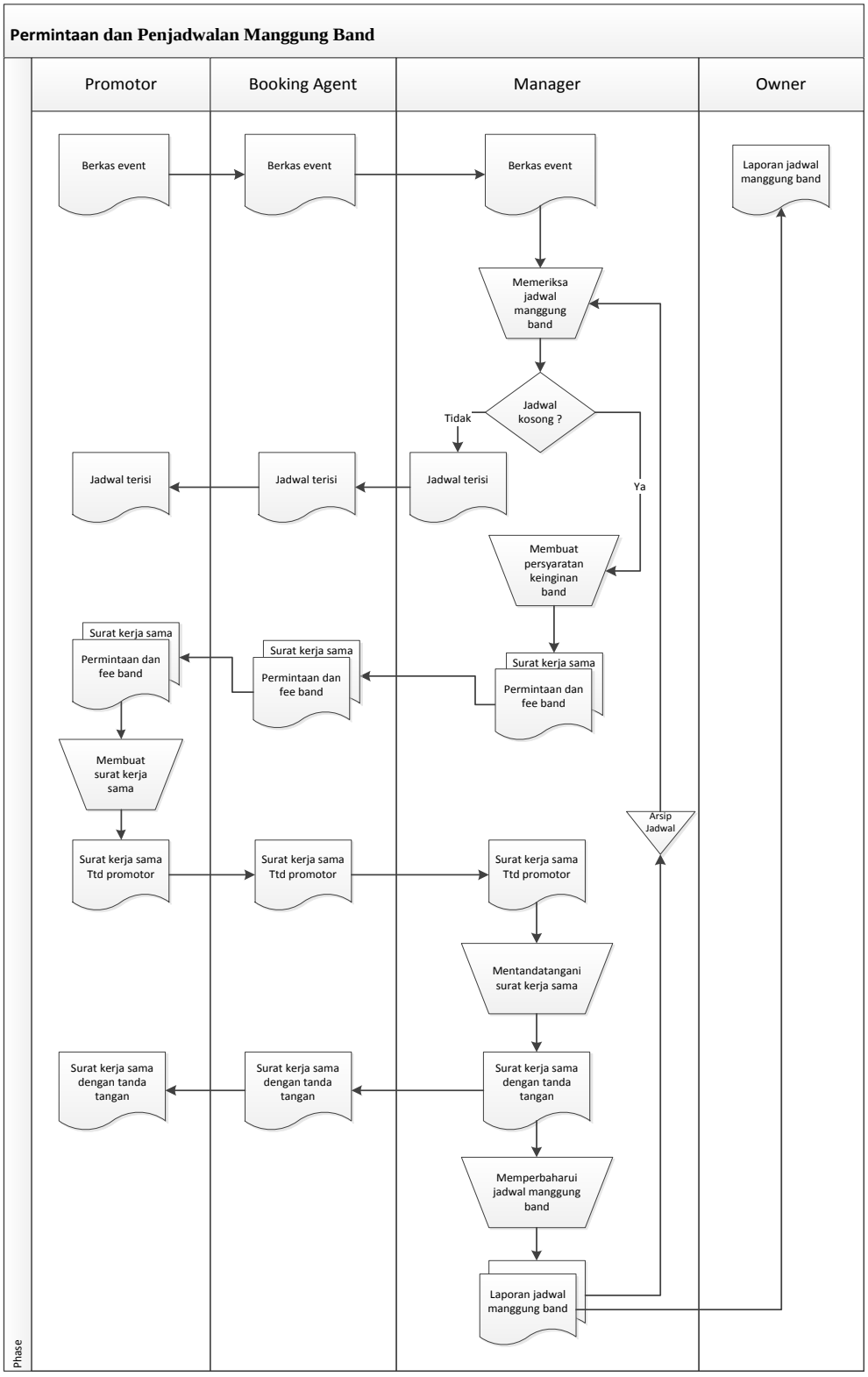
Berikut ini merupakan Flowmap dari sistem management artis Micro Entertaiment yang sedang berjalan :

1. Flowmap Penerimaan Band Baru



Gambar 3.3 Flowmap penerimaan band baru

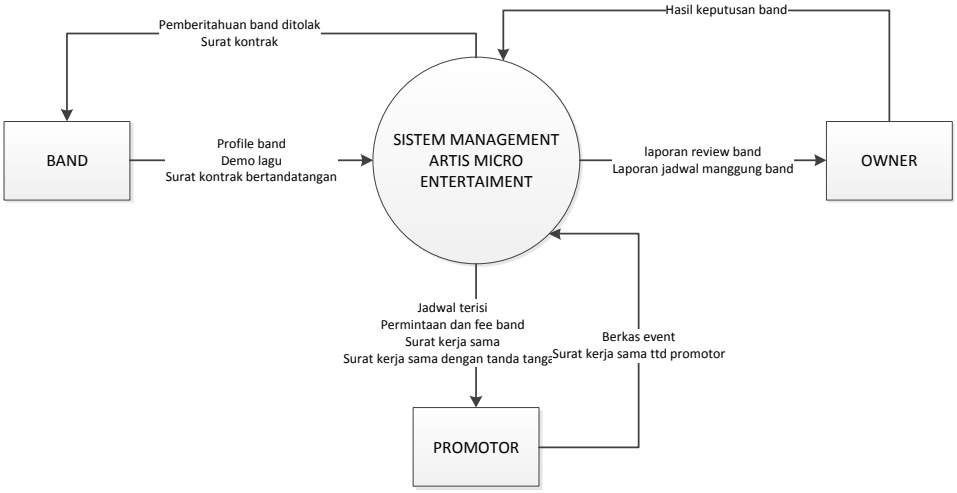
2. Flowmap Permintaan dan Penjadwalan Manggung Band



Gambar 3.4 Flowmap Permintaan dan Penjadwalan Manggung Band

3.3.2.2. Diagram Konteks

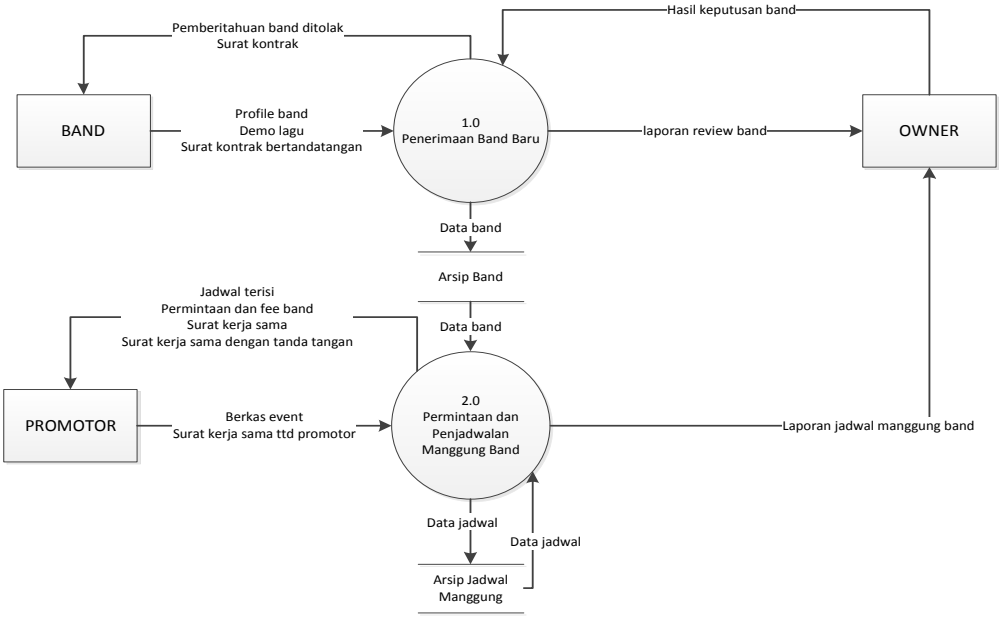
Berikut ini merupakan Diagram Konteks dari sistem management artis Micro Entertaiment yang sedang berjalan :



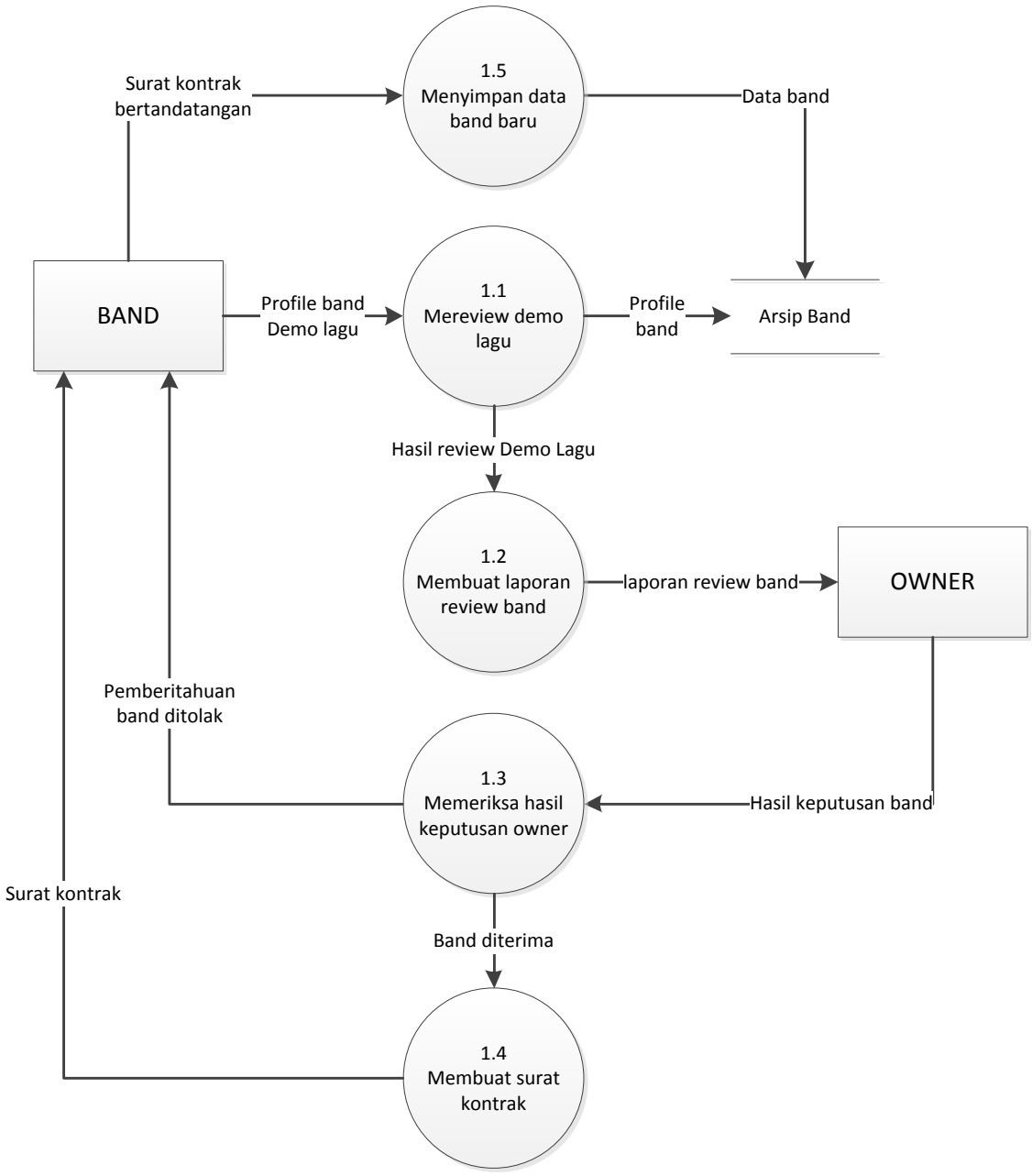
Gambar 3.5 Diagram Konteks

3.3.2.3. Data Flow Diagram

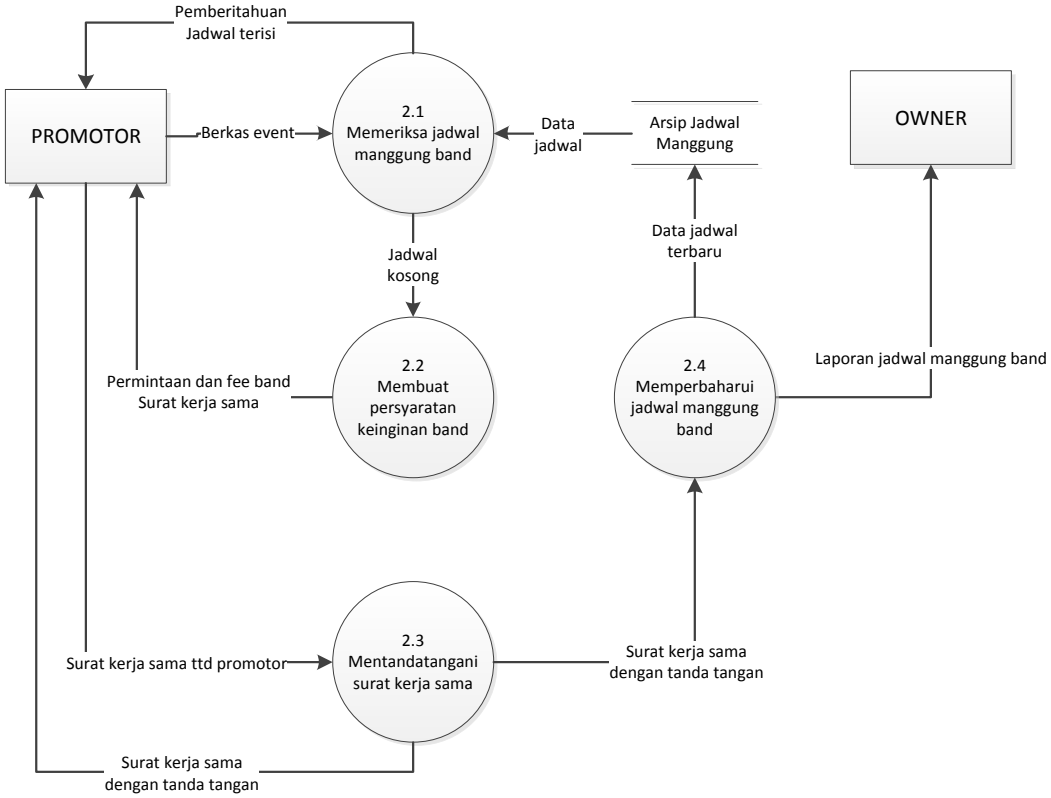
Berikut ini merupakan Data Flow Diagram dari sistem management artis Micro Entertaiment yang sedang berjalan :



Gambar 3.6 DFD level 1



Gambar 3.7 DFD level 2 proses 1.0 penerimaan band baru



Gambar 3.8 DFD level 2 proses 2.0 Permintaan dan Penjadwalan Manggung band

3.3.3. Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

Dari beberapa penjelasan diatas maka penulis dapat menarik kesimpulan dari evaluasi sistem yang sedang berjalan saat ini.

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem yang berjalan

NO	Masalah	Usulan Perbaikan
1.	sistem pengelolaan data-data historis artis yang sedang berjalan sekarang dicatat secara konvensional dimana setiap data yang dihasilkan dicatat oleh masing-masing pihak pembuat data dan terpisah-pisah.	Membuat sistem yang mengelola data-data historis artis yang memudahkan dalam pencarian data agar tidak memakan waktu yang lama
2.	Owner mengalami kesulitan dalam mengakses data-data historis artis, dan seringkali memerlukan waktu yang lebih lama daripada yang diharapkan dikarenakan data yang terpisah-pisah tiap bagian.	Membuat sistem pengelolaan data artis yang terintegrasi dengan database agar memudahkan owner mengakses data artis yang diinginkan.
3.	pembuatan laporan oleh pihak / bagian management yang memerlukan waktu lama karena harus menyusun dari berkas-berkas yang ada.	Membuat sistem yang dapat membuat laporan dengan mudah dan cepat.