BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah hal awal yang harus ditentukan dalam kegiatan penelitian sehingga penlitian dapat dilakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan dan penentuan objek penelitian yang tepat diharapkan dapat menunjang kegiatan selama penelitian, sehingga hal-hal yang diperlukan dalam penelitian akan mudah dicapai.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT. Taeheung Tech Busan South Korea berdiri pada 05 April 2011 oleh Park Jung Uk beliau adalah seorang yang sudah handal dalam bidang pembuatan onderdil mobil. Pada tahun pertama yaitu tahun 2012 PT. Taeheung mengubah namanya menjadi PT. Woojin Tech. PT. Woojin Tech membentuk kesatuan dan ketekunan dengan itikad baik , berdasarkan tujuan utama mempromosikan pengakuan internasional dari praktek kreatif melalui perbaikan yang berkesinambunggan melalui pengurangan biaya, pengiriman produk tepat waktu, kepuasan pelanggan itu yang paling utama di perusahaan ini dan menciptakan produk terbaik dan mewujudkan perkembangan manusia di Korea khususnya di Busan. Area bisnis di perusahaan ini di bagian mobil dan manufaktur injeksi pelastik.

PT. Woojin Tech memproduksi accessories mobil sesuai dengan kebutuhan tiap mobil, jenis produk yang di hasilkan di antaranya adalah BOX/COVER (GD), D/GARNISH (DM,AN,VF, LF,UD D, MD D dan MD QTR), PW FRAME (MD dan GD), SPOILER/BPR (FS,DM dan A1). Yang kemudian produk-produk tersebut di jual kepada perusahaan-perusahaan mobil yang ada di Korea. Untuk saat ini produk jenis D/GARNISH (AN, UD D, MD D dan MD QTR) sudah di pasarkan sampai Amerika sadangkan untuk produk jenis lainnya masih di pasarkan di Korea.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

a. Visi

Menjadikan perusahaan onderdil mobil yang unggul dalam kualitas dan kreatif dalam memberikan pengalaman terbaik terhadap kepemilikan kendaraan.

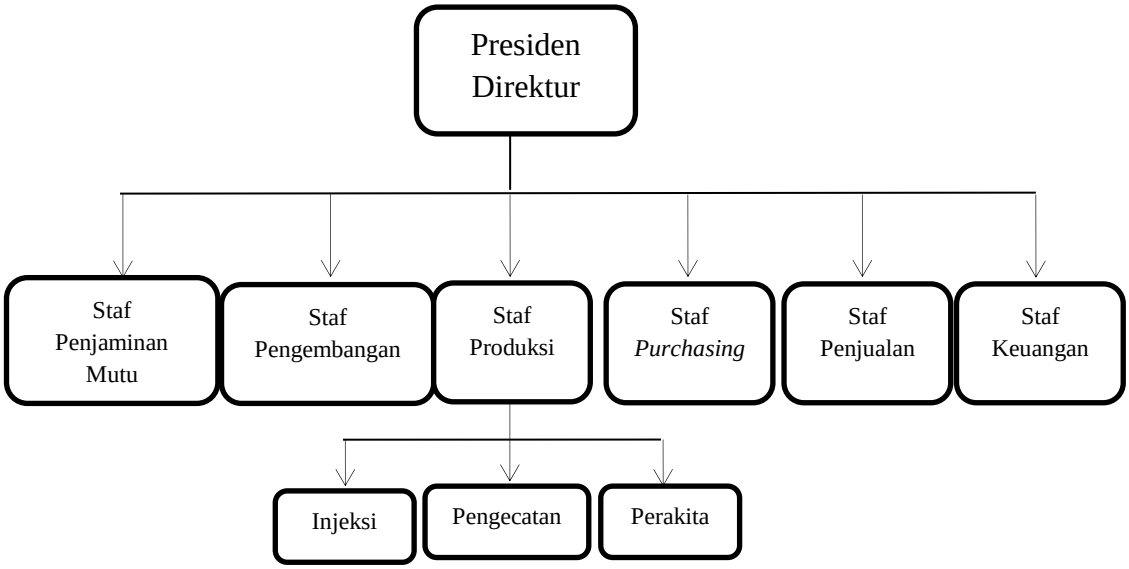
b. **Misi**

1. Secara berkesinambungan menyediakan produk yang berkualitas tinggi serta memenuhi kebutuhan pelanggan melalui program pemasaran yang terbaik.
2. Mengembangkan karyawan yang berkompeten dengan menciptakan lingkungan kerja yang baik untuk mendukung tercapainya kepuasan pelanggan.
3. Memperkuat kolaborasi dengan produsen, melalui komunikasi dan kerjasama yang lebih baik.

4. Untuk mengembangkan operasi perusahaan yang sehat dalam segala aspek, misalnya pemenuhan peraturan, lingkungan dan lain-lain.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi mencerminkan sumber daya manusia yang dimiliki suatu perusahaan dan menjalankan tugasnya secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan perusahaan serta di harapkan dapat memudahkan manajemen dalam mengambil keputusan dengan adanya informasi yang akurat, tepat waktu dan dapat dipertanggungjawabkan. Melalui struktur organisasi, dapat diketahui secara garis besar tugas dan wewenang serta tanggungjawab dari masing-masing bagian dalam perusahaan sesuai aturan dan prosedur yang berlaku. Berikut struktur organisasi pada PT. Woojin Tech:



Gambar 3.1 Struktur organisasi perusahaan

3.1.4 Deskripsi Tugas

Adapun tugas pokok dan fungsi jabatan masing-masing unsur, yaitu :

1. **Presiden Direktur**

Presiden Direktur bertugas untuk memimpin karyawan dan perusahaan kearah kemajuan yang terarah dan terpadu dengan mengantisipasi jauh ke depan tentang prospek prusahaan, keadaan pasar, dan kemungkinan ekspansi pasar, serta bertanggug jawab secara mutlak terhadap seluruh kegiatan operasional yang dijalankan oleh perusahaan untuk mencapai internal control yang baik.

2. **Staf Penjaminan Mutu**

Bertugas untuk memastikan produk yang dihasilkan oleh divisi Manufacturing telah sesuai dengan kualitas standar produk yang telah ditetapkan oleh perusahaan.

3. **Staf Pengembangan**

Staf pengembangan bertugas sebagai berikut :

a. Mengadakan Penelitian dan Pengembangan Perusahaan.
b. Meneliti kemungkinan-kemungkinan untuk ikut dalam pengembangan teknologi perusahaan.
c. Melakukan penelitian dan pengembangan analisa pemasaran secara umum untuk membantu penelitian, promosi serta pengembangan perusahaan.
d. Menerbitkan laporan-laporan dari penerbit-penerbit lainnya mengenai aktivitas perusahaan, dalam rangka aktivitas penelitian dan pengembangan.
e. Memberikan saran-saran atau pertimbangan kepada Direksi sesuai dengan hirarki tentang langkah-langkah atau tindakan yang perlu diambil dibidang tugasnya.

4. **Staf Produksi**

Tugas utama dari bagian produksi dalam kaitannya dengan pencapaian tujuan perusahaan secara umum adalah berusaha mencapai biaya produksi yang rendah, mutu produk yang tinggi, tanggapan yang cepat atas permintaan, dan fleksibilitas untuk membuat beragam barang yang sesuai dengan selera dan spesifikasi pelanggan, perencanaan desain produk, kapasitas produk , layout pabrik, Mesin-mesin Pabrik dan Perencanaan Bahan Baku.

5. **Staf *Purchasing***

Staf *Purchasing* bertanggung jawab kepada pimpinan perusahaan atas ketersediaan barang.

6. **Staf Penjualan**

Adapun tugas dari staf penjualan adalah:

a. Bertanggung jawab kepada pemimpin perusahaan atas transaksi penjualan.
b. Mengatur kegiatan penjualan dan promosi agar tercapai keuntungan yang maksimal.
c. Bertanggung jawab atas pengiriman barang ke tempat pesanan pembelian.
d. Membuat laporan penjualan

7. **Staff Keuangan**

Tugas utama staf keuangan adalah:

a. Mengendalikan kegiatan-kegiatan Bidang Keuangan.

b. Mengendalikan program dan pendapatan pengeluaran keuangan.

c. Merencanakan dan mengendalikan sumber-sumber pendapatan serta

pembelanjaan dan kekayaan perusahaan.

d. Membuat laporan keuangan

8. **Staf Injeksi**

Tugas utama staf injeksi adalah memimpin bagian injeksi seperti mengoperasikan mesin injeksi dalam proses produksi, mengusulkan perbaikan yang berkesinambungan serta membuat laporan produksi.

9. **Staf Pengecatan**

Staf pengecatan bertugas melakukan pewarnaan pada produk sesuai fungsi dan kegunaan stiap produk.

10. **Staf Perakitan**

Staf perakitan bertugas merakit barang setengah jadi menjadi barang jadi.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan dan memperoleh data, baik berupa data primer maupun sekunder yang digunakan untuk kepentingan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian digunakan untuk menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan. Adapun data – data yang dikumpulkan penulis dalam metode pengumpulan data ini seperti:

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana sistematis sebagai kerangka yang dibuat untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian. Desain penelitian berpengaruh pada efektifitas pemecahan masalah penelitian.

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dan metode action. Metode deskriftif diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan mendeskripsikan fakta-fakta, pada tahap permulaan tertuju usaha mengemukakan gejala-gejala secara bertahap di dalam aspek yang diteliti dan kondisinya. Pada tahap berikutnya, metode ini dikembangkan dengan memberikan penafsiran yang cukup terhadap fakta-fakta yang ditemukan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu teknik atau cara untuk memperoleh, mencari, mengumpulkan dan mencatat data yang di gunakan untuk menyusun karya ilmiah. Adapun pengumpulan data itu sendiri terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan (instansi) atau responden penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian.

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik :

1. Pengamatan (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 instansi terkait. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung (observasi) di PT. Woojin Tech.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara tatap muka dengan pihak yang terkait dengan dengan penelitian. Peneliti mengumpulkan data dan menggali informasi dengan mengajukan tanya jawab secara tatap muka dengan karyawan dan bagian Keuangan PT. Woojin Tech.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan struktur data historis mengenai variable-variabel yang telah dikumpulkan dan dihimpun sebelumnya oleh pihak lain. Sumber data sekunder bias diperoleh dari dalam suatu perusahaan (sumber internal), berbagai internet website, perpustakaan umum maupun tutorial.

Pendekatan berorientasi objek adalah cara memandang persoalan menggunakan model-model yang diorganisasikan seputar konsep objek yang mengkombinasikan struktur data dan perilaku suatu entitas.[6]

Pendekatan sistem berorientasi objek berbeda dengan pendekatan konvensional yang memandang perangkat lunak sebagai fungsi dan data yang terisolasi. Pada pendekatan konvensional kebanyakan berfokus pada data terutama pada basis data dan pemodelan informasi. Sementara pada pendekatan berorientasi objek berpusat pada objek yang mengkombinasikan data dan fungsionalitas.Metode pendekatan sistem yang di gunakan adalah pendekatan dengan *Object Oriented* dengan menggunakan alat bantu UML, adapun diagram yang digunakan adalah sebagai berikut : *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Component Diagram dan Deployment Diagram.*

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

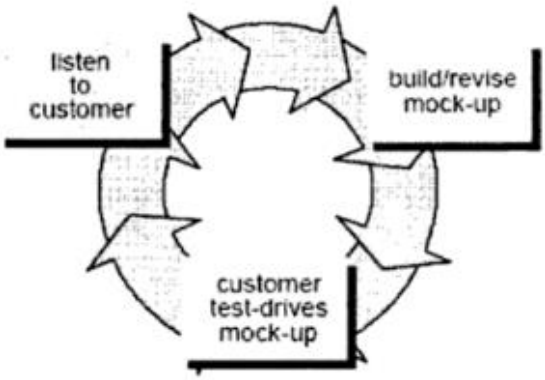
Perancangan berorientasi objek adalah suatu teknik atau cara pendekatan baru dalam melihat permasalahan dan sistem (sistem perangkat lunak. Sistem Informasi, atau sistem lainnva). Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata.

Analisis berorientasi objek dimulai dengan menyatakan suatu masalah, analisis membuat suatu model situasi dari dunia nyata, menggambarkan sifat yang diutamakan. Sedangkan design beorientasi objek merupakan tahap lanjutan

setelah analisis berorientasi objek, dimana tujuan sistem diorganisasikan kedalam subsistem berdasarkan struktur dan arsitektur yang dibutuhkan.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode pengembangan sistem *prototyping*. *Prototyping* adalah proses iteratif dalam sistem yang bekerja (*working sistem*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara pengguna dan analis. Prototype juga bisa dibangun melalui beberapa alat pengembangan untuk menyederhanakan proses.[1]



Gambar 3.2 Metododologi prototype

(Sumber: Analisis & Perancangan Sistem Informasi [1,p.37])

Langkah-langkah metodologi prototype

1. Analis mengidentifikasi kebutuhan awal untuk sistem.
2. Analis kemudian membangun prototype, setelah selesai pengguna bekerja dengan prototype tersebut dan menyampaikan pada analis apa yang mereka sukai dan tidak suka.

3. Analis kemudian menggunakan feedback ini memperbaiki prototype.
4. Versi baru diberikan kembali kepada pengguna.
5. Ulangi langkah-langkah tersebut.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Unified Modeling Language (UML).* UML adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan dan desain program berorientasi objek serta aplikasinya. UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan, menvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu Sistem Informasi.

Dengan menggunakan UML, kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi perangkat lunak, yang mana aplikasi tersebut dapat berjalan pada perangkat keras, sistem operasi, dan model jaringan apapun. Penggunaan UML dalam membangun model suatu sistem yang berbentuk diagram-diagram yang memudahkan baik pengguna maupun programmer dalam memahami urutan dalam sebuah sistem yang dirancang. Berikut penjelasan diagram-diagram yang digunakan sebagai alat bantu :

a. *Use case diagram*

Use case diagram adalah pemodelan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah Sistem Informasi dan apa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan Sistem Informasi yang akan dibuat. Terdapat dua hal

utama pada use case yaitu *actor* dan *use case*. *Actor* merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan Sistem Informasi yang akan dibuat diluar Sistem Informasi. Sedangkan use case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antarunit atau *actor*.[11,p.130]

Pengguna *use case diagram* berguna dalam hal-hal berikut ini :

- Menjelaskan fasilitas yang ada *(requirements).*
- *Use case diagram* baru selalu menghasilkan fasilitas baru ketika sistem dianalisa dan design menjadi lebih jelas.
- Penggunaan notasi dan symbol dalam diagram *use case diagram* membuat pengembang lebih mudah berkomunikasi dengan klien-kliennya.
- Kumpulan dari kejadian-kejadian untuk *use case diagram* bisa dilakukan tes kasus layak untuk kejadian-kejadian tersebut.

b. *Activity diagram*

Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis dan bukan menggambarkan actor. *Activity diagram* juga banyak digunakan untuk mendefinisikan rancangan proses bisnis, urutan, atau pengelompokkan tampilan dari sistem dan rancangan pengujian.[11,p.134]

Activity diagram memiliki komponen dengan bentuk tertentu, dihubungan dengan tanda panah. *Activity diagram* berfokus pada aktifitas-aktifitas yang terjadi

yang terkait dalam suatu proses tunggal . Jadi dengan kata lain, diagram ini menunjukkan bagaimana aktifitas-aktifitas tersebut bergantung satu sama lain.

c. *Sequence diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Banyaknya *sequence diagram* yang harus digambar adalah sebanyak *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada *sequence diagram*. Sehingga semakin banyak use case yang didefinisikan maka *sequence diagram* yang harus dibuat semakin banyak.[11,p.137]

d. *Class diagram*

Class diagram menggambar struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem yang memiliki atribut dan metode. Atribut merupakan variable yang dimiliki oleh kelas, sedangkan metode atau operasi adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.[11,p.122]

Diagram Class mempunyai 3 macam hubungan

- *Association* suatu hubungan antara bagian dari dua kelas. Terjadi *association* antara dua kelas jika salah satu bagian dari kelas mengetahui yang lainnya dalam melakukan suatu kegiatan. Di dalam diagram, sebuah *association* adalah penghubung yang menghubungkan dua kelas.
- *Aggregation* suatu *association* dimana salah satu kelasnya merupakan bagian dari suatu kumpulan. *Aggregation* memiliki titik pusat yang mencakup keseluruhan bagian. Sebagai contoh : OrderDetail merupakan kumpulan dari Order.

- *Generalization* suatu hubungan turunan dengan mengasumsikan satu kelas merupakan suatu *superclass* dari *Cash, Check*, dan *Credit*.

e. Object diagram

Object diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan penggunaannya dalam sistem. Pada object diagram harud dipastikan semua kelas yang sudah didefinisikan pada class diagram harus dipakai sebagai objek. Hubungan pada object diagram merupakan hubungan memakai dan dipakai antara dua buah objek yang dihubungkan oleh sebuah garis relasi.[11,p.124]

f. Component diagram

Component diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen focus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada didalam.[11,p.125]

g. Deployment diagram

Deployment diagram menggambarkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram ini juga dapat digunakan untuk memodelkan sistem tambahan *(embedded sistem),* sistem *client/server,* sistem terdistribusi murni dan rekayasa ulang.[11,p.129]

3.2.4 Pengujian Software

Pengujian software atau perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean.

Pentingnya pengujian perangkat lunak dan implikasinya yang mengacu pada kualitas perangkat lunak tidak dapat terlalu ditekan karena melibatkan sederetan aktivitas produksi di mana peluang terjadinya kesalahan manusia sangat besar dan karena ketidakmampuan manusia untuk melakukan dan berkomunikasi dengan sempurna maka pengembangan perangkat lunak diiringi dengan aktivitas jaminan kualitas. Sasaran pengujian perangkat lunak antara lain :

- Pengujian adalah proses mengeksekusi program dengan tujuan khusus untuk menemukan kerusakan.
- Kasus uji yang baik adalah yang memiliki tingkat kemungkinan tinggi untuk menemukan kerusakan yang belum ditemukan
- Pengujian dikatakan berhasil jika berhasil menemukan kerusakan yang belum ditemukan

Pengujian perangkat lunak (*software*) menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus kepada persyaratan fungsional perangkat lunak (*software*) yang dibuat. *Black Box* Testing (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. [11] Pengujian dimaksud untuk mengetahui apakah

fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Pengujian *Black Box* dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian Black Box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

- Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
- Kesalahan interface.
- Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
- Kesalahan kinerja.
- Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

3.3 Analisis Sistem yang sedang Berjalan

Untuk merancang sistem keuangan pada PT. Woojin Tech maka terlebih dahulu dilakukan analisis untuk memecahkan masalah yang menentukan kelemahan-kelemahan pada sistem yang sedang berjalan, tujuannya agar dapat dilakukan evaluasi yang kemudian dapat dibuat alternatif – alternatif guna mengembangkan atau memperbaiki sistem tersebut.

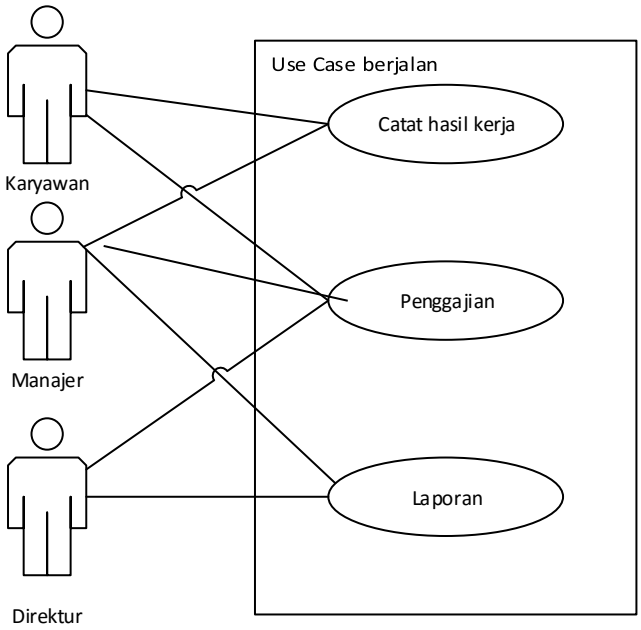
3.3.1 Analisis Prosedur yang sedang Berjalan

Analisis prosedur diuraikan guna mengetahui analisa terhadap proses absensi dan Keuangan di PT. Woojin Tech. Adapun prosedur yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Karyawan mencatat hasil kerja sesuai yang telah ditentukan oleh *manager* di buku laporan sebagai tanda kehadiran karyawan.
2. Manager memeriksa hasil kerja karyawan dan *menginput* pada program aplikasi lembar kerja.
3. Manager kemudian menghitung daftar absensi yang telah *diinput.*
4. Manager kemudian membuat laporan keuangan dan diserahkan ke direktur.
5. Direktur menerima laporan keuangan dan menandatangani laporan keuangan.
6. Karyawan membuatkan struk gaji dan diserahkan kepada karyawan.

3.3.2 *Use case diagram*

Use Case Diagram yang sedang berjalan menggambarkan proses penggajian di PT. Woojin Tech,. Berikut adalah perancangan use case diagram yang sedang berjalan :



Gambar 3.3 Use Case Diagram Sistem yang Sedang Berjalan

3.3.2.1 Definisi actor dan deskripsinya

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan Sistem Informasi yang akan dibuat di luar Sistem Informasi yang akan dibuat itu sendiri. [11,p.131] Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor pada Sistem Informasi absensi dan Penggajian karyawan.

Tabel 3.1 Definisi Aktor dan Deskripsi

No	Aktor	Deskripsi
1.	Karyawan	Pihak yang mengisi hasil kerja harian setiap setelah selesai bekerja.
2.	Manajer	Pihak pengelola pekerjaan dan gaji karyawan.
3.	Direktur	Pemimpin perusahaan yang menandatangani laporan gaji.

3.3.2.2 Definisi *use case* dan deskripsinya

Use case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antarunit atau aktor.[11, p.131] Berikut adalah deskripsi pendefinisian use case pada Sistem Informasi absensi dan Penggajian Karyawan.

Tabel 3.2 Definisi Use Case dan Deskripsinya

No	Use Case	Deskripsi
1.	Catat hasil kerja	Mencatat hasil kerja sebagai tanda kehadiran
2.	Penggajian	Pemberian upah kepada karyawan.
3	Laporan	Memberikan hasil kegiatan karyawan.

3.3.3 Skenario use case

Skenario *use case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan digunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap scenario tersebut. Adapun tahapan-tahapan skenario *use case* pengelolaan data absensi dan gaji karyawan PT.Woojin Tech yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Tabel Skenario Use Case Catat Hasil Kerja

Identifikasi	
Nama	Catat hasil kerja
Tujuan	Mencatat hasil kerja sebagai tanda kehadiran

Aktor	Karyawan, manajer
Main flow	
1.1. Karyawan mencatat hasil kerja harian pada buku laporan setelah menyelesaikan target pekerjaan. 2.1 Manajer memeriksa hasil kerja karyawan pada buku laporan.	
Kondisi Akhir	
Hasil kerja diperiksa oleh manajer.	

Tabel 3.4 Tabel Skenario Use Case Penggajian

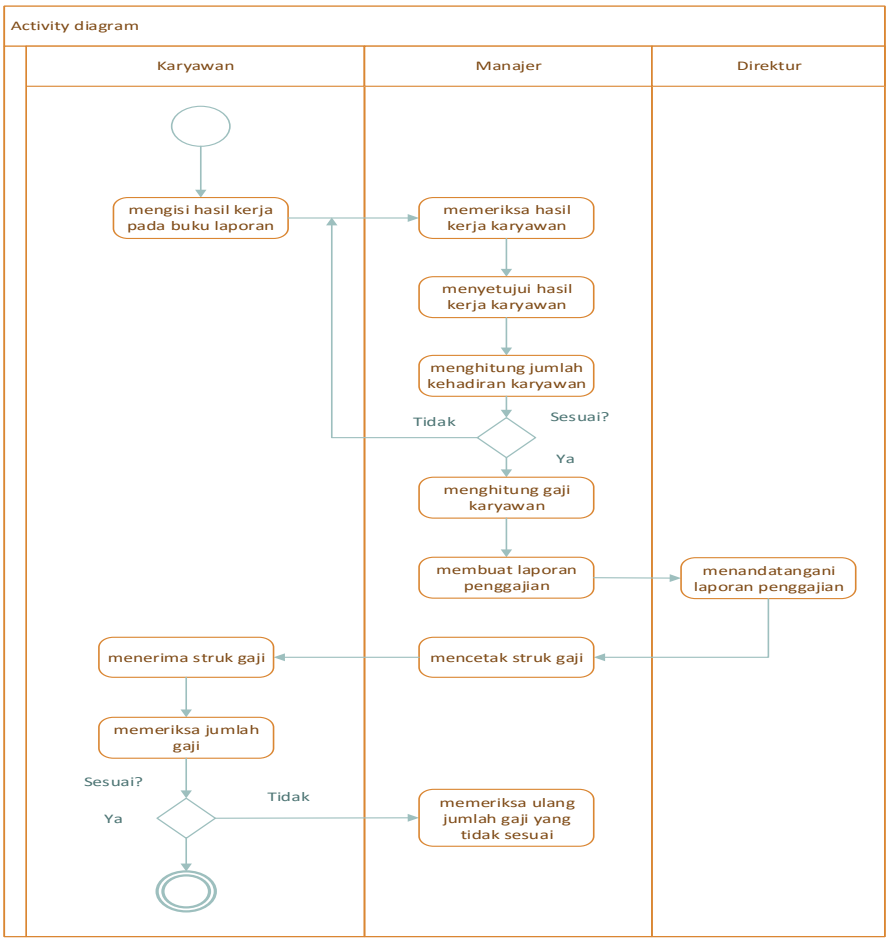
Identifikasi	
Nama	Penggajian
Tujuan	Menghitung gaji karyawan setiap bulan.
Aktor	Karyawan, manajer
Main flow	
1.1 Karyawan menerima struk laporan gaji setiap bulannya. 2.1 Manajer merekap gaji karyawan. 2.2 Manajer menghitung gaji karyawan. 2.3 Manajer memeriksa gaji karyawan.	
Kondisi Akhir	
Laporan penggajian diserahkan kepada direktur.	

Tabel 3.5 Tabel Skenario Use Case Laporan

Identifikasi	
Nama	Laporan
Tujuan	Memberikan hasil kegiatan karyawan untuk dievaluasi
Aktor	Manajer, Direktur
Main flow	
1.1 Manajer dan direktur memilih laporan yang akan dilihat. 1.2 Manajer dan direktur mencetak laporan yang telah dpilih. 1.3 Manajer dan direktur mengevaluasi hasil kegiatan karyawan.	
Kondisi Akhir	
Hasil kegiatan dievaluasi oleh manajer dan direktur.	

3.3.4 *Activity diagram*

Diagram aktivitas menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis, bukan apa yang dilakukan aktor.[11,p.134] *Activity diagram* juga banyak digunakan untuk mendefinisikan rancangan proses bisnis, urutan atau pengelompokkan tampilan dari sises dan rancangan pengujian. Ada beberapa diagram aktivitas yang sedang berjalan pada PT. Woojin Tech yaitu sebagai berikut :



Gambar 3.4 ***Activity Diagram*** **yang sedang Berjalan**

3.3.5 Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

Evaluasi sistem merupakan suatu proses dari analisa sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk menemukan kelemahan – kelemahan dari sistem dan mengusulkan solusi atau pemecahan untuk perbaikan sistem. Dari hasil analisis yang dilakukan pada PT. Woojin Tech, dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

No	Permasalahan	Pelaku	Rancangan Permasalahan
1.	Proses absensi karyawan masih	Karyawan	Dibuat sistem yang

	manual dengan mencatat laporan hasil kerja pada kertas yang disediakan sehingga menyulitkan manajer untuk merekap data		terkomputerisasi agar proses absensi menjadi lebih tepat.
2.	Masih sering adanya kesalahan perhitungan dalam pengolahan data penggajian yang berakibat berkurangnya gaji karyawan.	Manajer	Dibuat Sistem Informasi yang dapat mempermudah perhitugan gaji karyawan, sehingga perhitungan lebih akurat.