

BAB IV

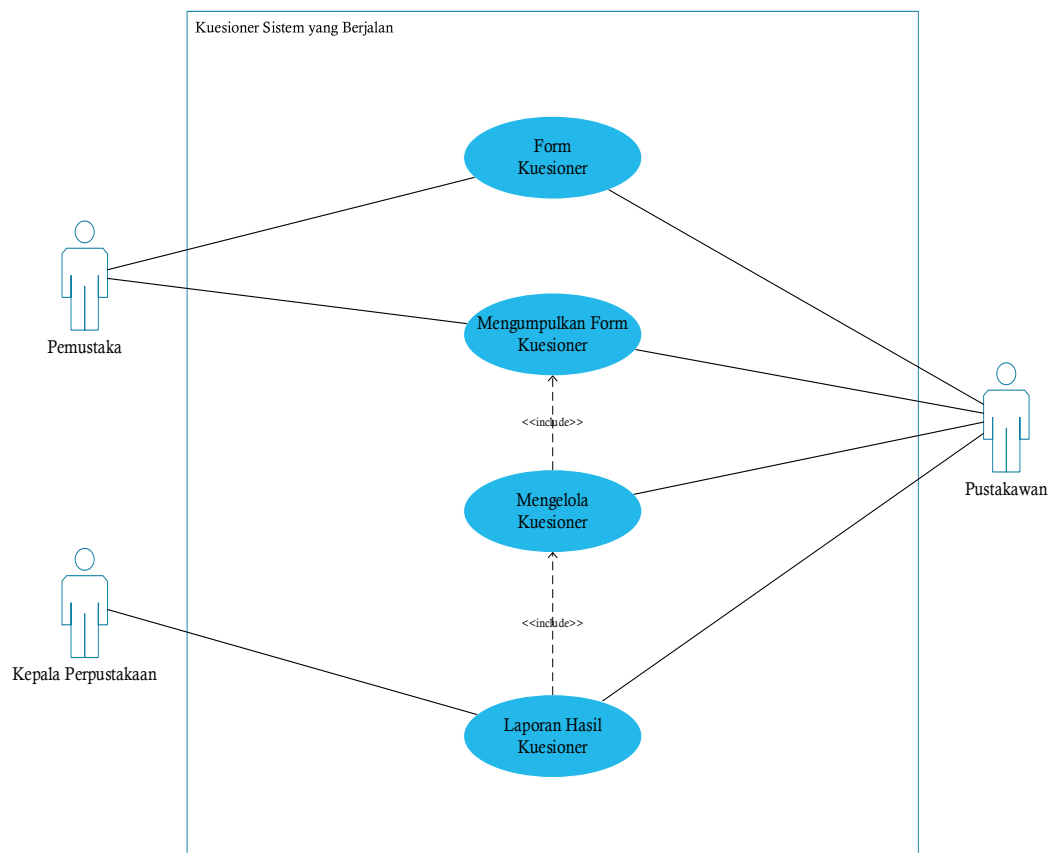
ANALISIS KERJA PRAKTEK

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

4.1.1 Prosedur/Tahapan yang Dianalisis Berdasarkan Bagiannya

Penulis menganalisis kegiatan-kegiatan yang sedang berjalan di perpustakaan IPDN Jatinangor. Penulis menganalisis alur prosedur mengani proses kuesioner survey kepuasan pelanggan perpustakaan IPDN Jatinangor.

4.1.2 Usecase Diagram



Gambar 4. 1 Usecase Diagram Kuesioner Yang Sedang Berjalan

4.1.3 Sekenario Usecase

Skenario Usecase dalam sistem pengisian kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Form Kuesioner

Tabel 4. 1 Sekenario Usecase Form Kuesioner

Nama Use Case	Form Kuesioner
Tujuan	Untuk diisi oleh pemustaka
Deskripsi	Pustakawan memberikan lembar form kuesioner kepada pemustaka untuk diisi.
Aktor	Pustakawan, Pemustaka
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pustakawan mengambil lembar form kuesioner
PEMUSTAKA	PUSTAKAWAN
	1. Pustakawan memberikan lembar form kuesioner kepada pemustaka
2. Pemustaka menerima form kuesioner dari pustakawan	
3. Pemustaka mengisi form kuesioner	
Kondisi Akhir	Pemustaka telah mengisi form kuesioner

2. Mengumpulkan Form Kuesioner

Tabel 4. 2 Sekenario Usecase Mengumpulkan Form Kuesioner

Nama Use Case	Mengumpulkan Form Kuesioner
Tujuan	Mengumpulkan form kuesioner yang sudah diisi
Deskripsi	Form kuesioner yang telah selesai diisi dikumpulkan ke pustakawan
Aktor	Pemustaka, Pustakwan

Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pemustaka membawa form kuesioner
PEMUSTAKA	PUSTAKAWAN
1. Pemustaka mengumpulkan form kuesioner yang akan diberikan kepada pustakawan	
	2. Pustakawan menerima form kuesioner dari pemustaka
	3. Mengecek kesesuaian isian form kuesioner
Kondisi Akhir	Menyimpan form kuesioner yang telah diisi
Skenario Alternatif	
	Alter-2 Mengecek kesesuaian isian form kuesioner
	Alter-3 Form kuesioner belum terisi penuh
	Alter-4 Memberikan kembali form kuesioner ke pemustaka
Alter-5 Pemustaka Mengisi kembali form kuesioner yang belum terisi	
Alter-5 Mengumpulkan kembali form kuesioner	
Kondisi Akhir	Menyimpan form kuesioner yang telah diisi

3. Mengelola Kuesioner

Tabel 4. 3 Skenario Usecase Mengelola Kuesioner

Nama Use Case	Mengelola Kuesioner
Tujuan	Untuk di rekap dan di jadikan satu berkas laporan
Deskripsi	Form kuesioner di rekap dan di jadikan laporan
Aktor	Pustakawan

Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pustakawan melihat hasil form kuesioner yang terkumpul
PUSTAKAWAN	REAKSI SISTEM
1. Pustakawan merekap hasil form kuesioner yang telah dikumpulkan	
2. Pustakawan melakukan pengolahan data form kuesioner untuk jadikan nilai bagi perpustakaan	
3. Setelah data nilai nya tercantum maka di jadikan berkas hasil kuesioner	
Kondisi Akhir	Berkas hasil Kuesioner telah dibuat

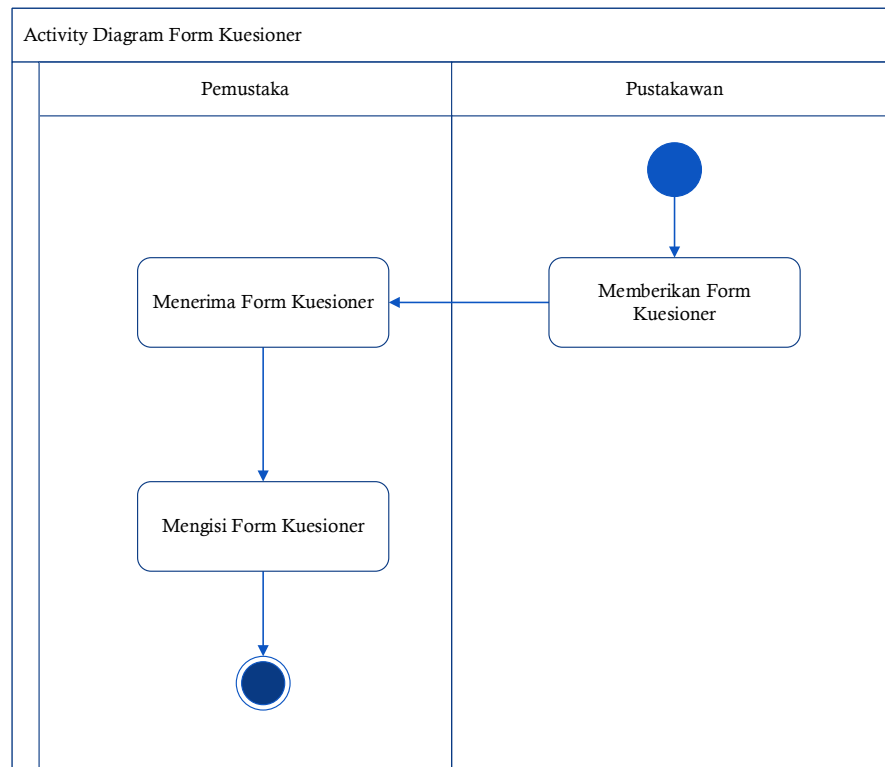
4. Laporan Hasil Kuesioner

Tabel 4. 4 Skenario Usecase Laporan Hasil Kuesioner

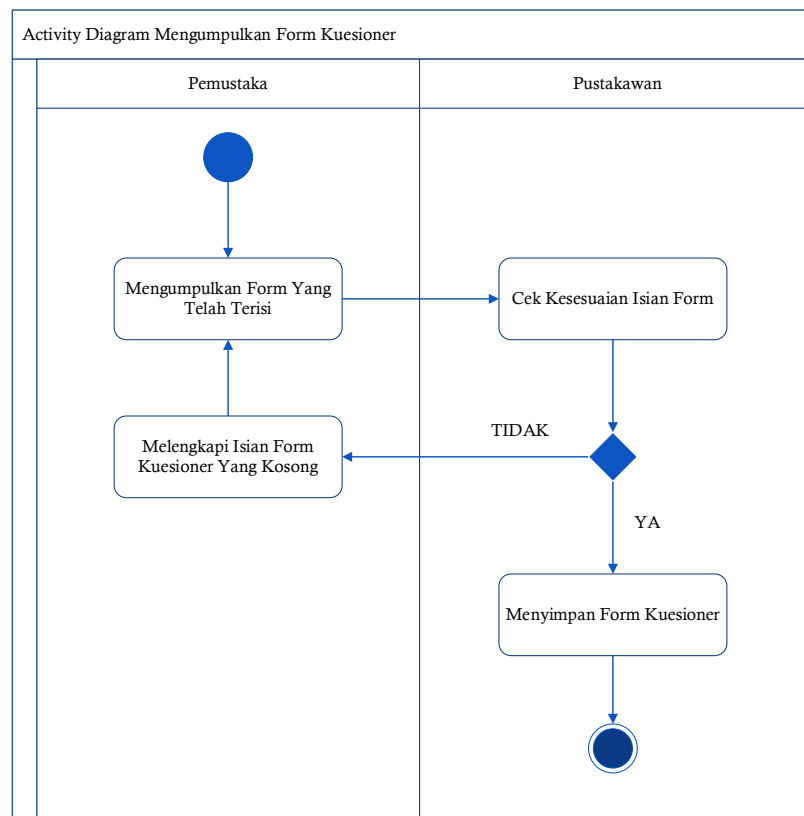
Nama Use Case	Laporan Hasil Kuesioner
Tujuan	Untuk membuat laporan hasil kuesioner
Deskripsi	Berkas hasil kuesioner yang telah dibuat akan dijadikan laporan hasil kuesioner
Aktor	Pustakawan, Kepala Perpustakaan
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Berkas hasil kuesioner telah dibuat
PUSTAKAWAN	KEPALA PERPUSTAKAAN
1. Berkas hasil kuesioner di buat laporan hasil kuesioner	
2. Laporan hasil kuesioner diberikan kepada kepala perpustakaan	

	3. Kepala perpustakaan menerima laporan hasil kuesioner
Kondisi Akhir	Laporan telah di berikan ke ketua perpustakaan

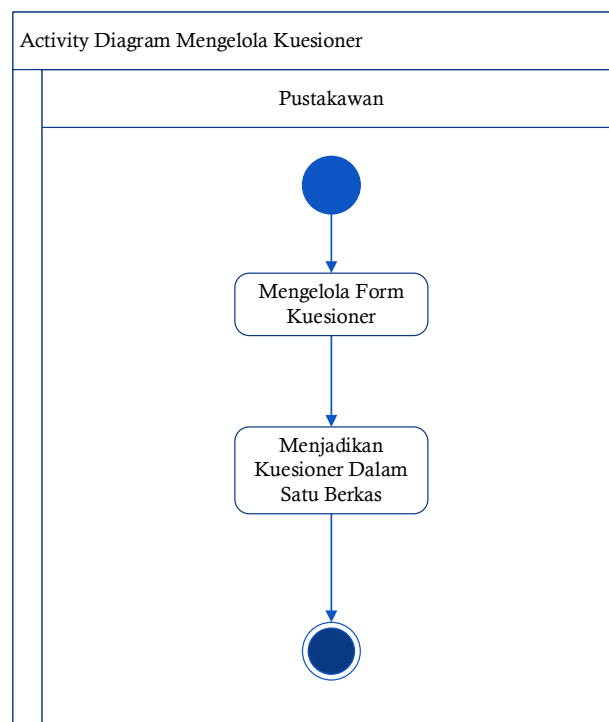
4.1.4 Activity Diagram



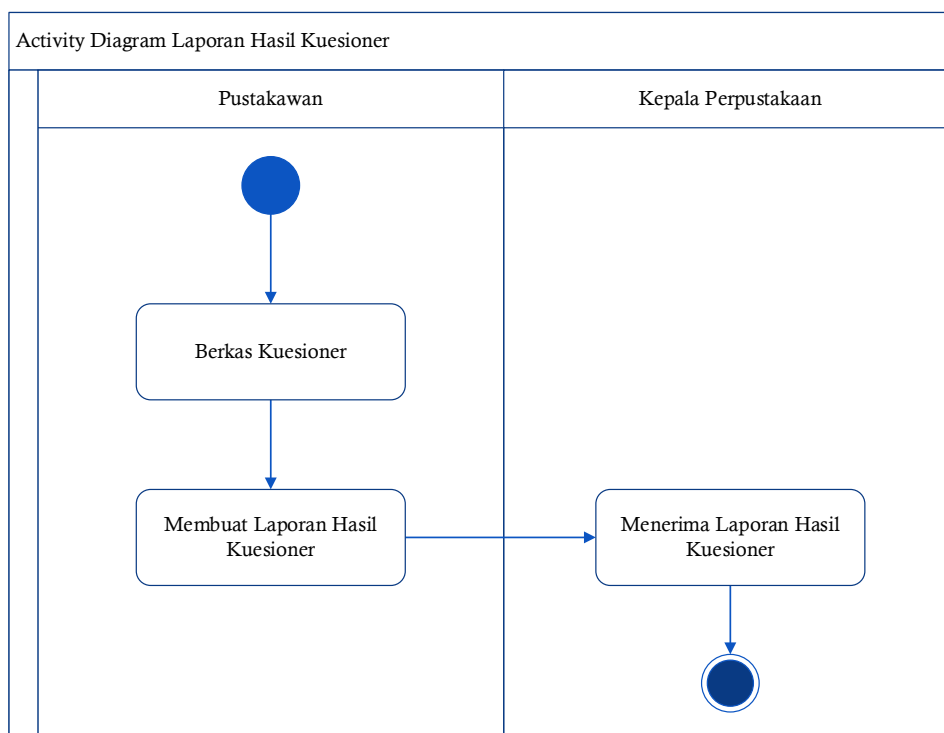
Gambar 4. 2 Activity Diagram Form Kuesioner



Gambar 4. 3 Activity Diagram Mengumpulkan Form Kuesioner



Gambar 4. 4 Activity Diagram Mengelola Kuesioner



Gambar 4. 5 Activity Diagram Laporan Hasil Kuesioner

4.1.5 Evaluasi Sistem yang Berjalan

Setelah membuat analisis sistem yang berjalan berupa gambaran-gambaran kerja sistem mulai dari proses penyerahan dan pengambilan kuesioner oleh pustakawan, disini dapat dilihat bahwa sistem yang berjalan akan membuat pustakawan menjadi bingung dalam pembuatan laporan, hal ini dikarena kan banyak pemustaka yang mengisi kuesioner dengan asal-asalan, banyak yang melewatkan pengisian kritik dan saran.

4.2 Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil evaluasi dan analisis diatas, maka diusulkan perancangan sistem. Perancangan sistem dan pembuatan program yang

penulis usulkan adalah berbasis web, yang dimana dengan adanya program tersebut dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi sebelumnya.

4.2.1 Tujuan perancangan sistem

- a. Memudahkan pustakawan dalam membuat laporan ke kepala perpustakaan.
- b. Mempercepat kinerja pustakawan.
- c. Mengurangi penumpukan kertas.
- d. Pustakawan tidak perlu membagikan lagi form kuesioner kepada pemustaka, karena sudah berbasis aplikasi.

4.2.2 Gambaran umum sistem yang diusulkan

Sistem yang diusulkan merupakan tahapan lebih lanjut dari sistem yang sedang berjalan, yang merupakan usulan pemecahan masalah yang dapat membantu dan mempersempit permasalahan yang timbul dari sistem yang dianalisis.

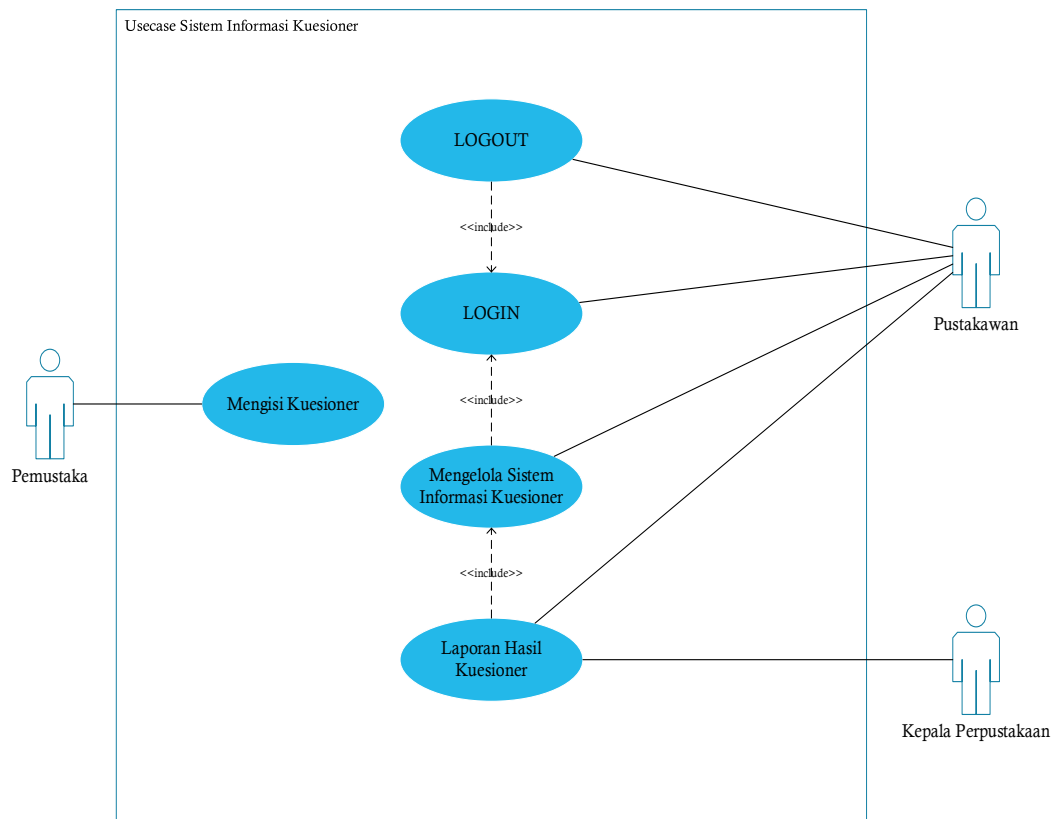
Sistem yang penulis bangun adalah Sistem Informasi Kuesioner Pada Perpustakaan Institut Pemerintahan Dalam Negeri (IPDN) Jatinangor berbasis website yang dibuat hanya untuk lingkungan perpustakaan. Sistem ini dapat membantu pustakawan dalam bekerja serta memudahkan pemustaka dalam pengisian kuesioner.

4.2.3 Perancangan prosedur yang diusulkan

Prosedur Sistem Informasi Kuesioner Perpustakaan yang penulis usulkan adalah :

1. Pemustaka masuk ke menu utama yang dimana di haruskan mengisi form kuesioner dengan lengkap pada Sistem Informasi Kuesioner.
2. Setelah pengisian form survei kuesioner selesai, maka datanya akan di simpan dan di masukan ke database.
3. Jika pengisian selesai, sistem memberikan informasi telah pengisian kuesioner.
4. Pustakawan di harus kan login terlebih dahulu untuk mengakses pengelolaan aplikasi kuesioner.
5. Pustakawan akan mengecek dan mengelola hasil pengisin kuesioner pemustaka dari sistem.
6. Setelah itu, Pustakawan membuat laporan hasil pengisian kuesioner perpustakaan yang terkumpul, berupa softcopy atau hardcopy.
7. Pustakawan memberikan laporan kepada kepala perpustakaan.

4.2.4 Usecase Diagram



Gambar 4. 6 Usecase Diagram Sistem Informasi Kuesioner

4.2.5 Skenario Usecase

Skenario use case dalam sistem informasi kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Mengisi Kuesioner

Tabel 4. 5 Skenario Usecase Mengisi Kuesioner

Nama Use Case	Mengisi Kuesioner
Tujuan	Untuk menginput form kuesioner yang ada di aplikasi
Deskripsi	Pemustaka menginput atau mengisi form kuesioner yang ada di aplikasi
Aktor	Pemustaka
Skenario Utama	

Kondisi Awal	Pemustaka masuk ke halaman menu utama kuesioner perpustakaan	
PEMUSTAKA		REAKSI SISTEM
1. Pemustaka menginput kuesioner perpustakaan		
2. Pemustaka mengklik tombol simpan		
		3. Cek kelengkapan data kuesioner yang sudah diisikan
		4. Data Kuesioner disimpan ke database
Kondisi Akhir	Pemustaka telah mengisikan kuesioner perpustakaan	
Skenario Alternatif		
		Alter-3 Cek kelengkapan data kuesioner yang sudah diisikan
		Alter-3 Data Kuesioner belum terisi penuh
Alter-4 Pemustaka menginputkan kembali kuesioner perpustakaan		
Kondisi Akhir	Pemustaka telah mengisikan kuesioner perpustakaan	

2. Login

Tabel 4. 6 Skenario Usecase Login

Nama Use Case	Login
Tujuan	Masuk ke dalam akun pustakawan agar dapat melakukan mengelola data kuesioner
Deskripsi	Pustakawan melakukan login
Aktor	Pustakawan
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pustakawan masuk ke halaman login

PEMUSTAKA		REAKSI SISTEM
1. Pustakawan memasukkan username & password		
2. Pustakwan mengklik tombol login		
		3. Validasi data login
		4. Masuk ke halaman menu pustakwan
Kondisi Akhir	Pustakawan sudah berhasil login	
Skenario Alternatif		
		Alter-3 Validasi data login
		Alter-4 Login Gagal
Alter-5 Input kembali username & password		
Kondisi Akhir	Pustakawan sudah berhasil login	

3. Megelola Sistem Informasi Kuesioner

Tabel 4. 7 Skenario Usecase Mengelola Sistem Informasi Kuesioner

Nama Use Case	Megelola Sistem Informasi Kuesioner	
Tujuan	Untuk mengelola data kuesioner yang ada di aplikasi	
Deskripsi	Pustakawan mengelola data kuesioner untuk di jadikan data nilai perbulan kuesioner	
Aktor	Pustakawan	
Skenario Utama		
Kondisi Awal	Pustakawan masuk ke menu utama	
PEMUSTAKA		REAKSI SISTEM
1. Pustakawan mencari data kuesioner bedasarkan tanggal yang di tentukan		
2. Pemustaka mengklik tombol cari		

	3. Menampilkan data kuesioner sesuai tanggal yang di tentukan
4. Mengelola data kuesioner untuk di jadikan data nilai kuesioner	
	5. Menampilkan data nilai kuesioner sesuai tanggal yang di tentukan
Kondisi Akhir	Pustakawan telah membuat data nilai kuesioner

4. Laporan Hasil Kuesioner

Tabel 4. 8 Skenario Usecase Laporan Hasil Kuesioner

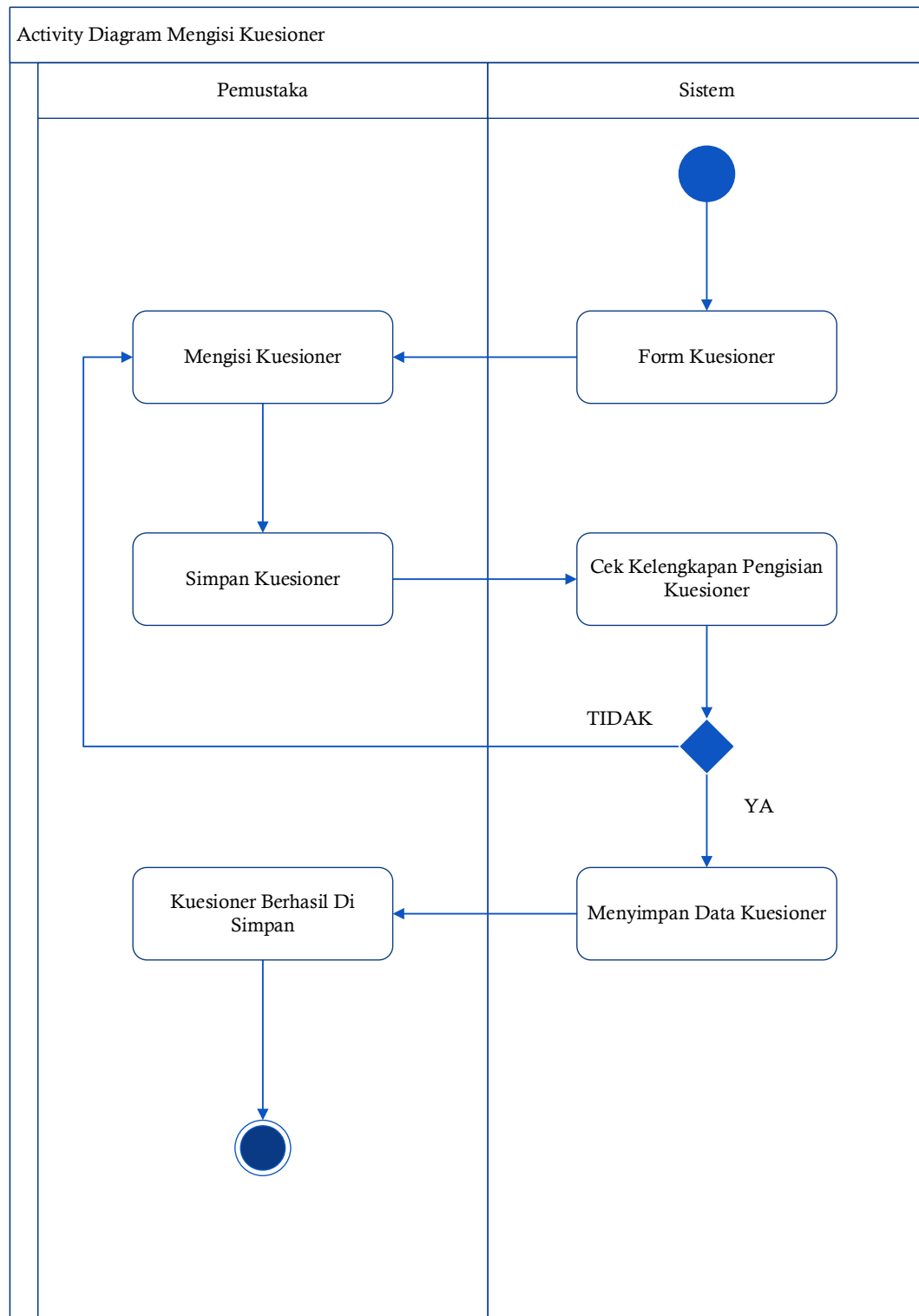
Nama Use Case	Laporan Hasil Kuesioner	
Tujuan	Mencetak Laporan hasil kuesioner	
Deskripsi	Pustakawan mencetak laporan hasil kuesioner untuk di serah kan kepada kepala perpustakaan	
Aktor	Pustakwan, Kepala Perpustakaan	
Skenario Utama		
Kondisi Awal	Pustakawan telah membuat data nilai kuesioner	
PEMUSTAKA		REAKSI SISTEM
		1. Menampilkan data nilai kuesioner sesuai tanggal yang di tentukan
2. Mencetak laporan hasil kuesioner		
3. Laporan hasil kuesioner di serah kan kepada kepala perpustakaan		
Kondisi Akhir	Kepala Perpustakaan menerima laporan hasil kuesioner dari Pustakwan	

5. Logout

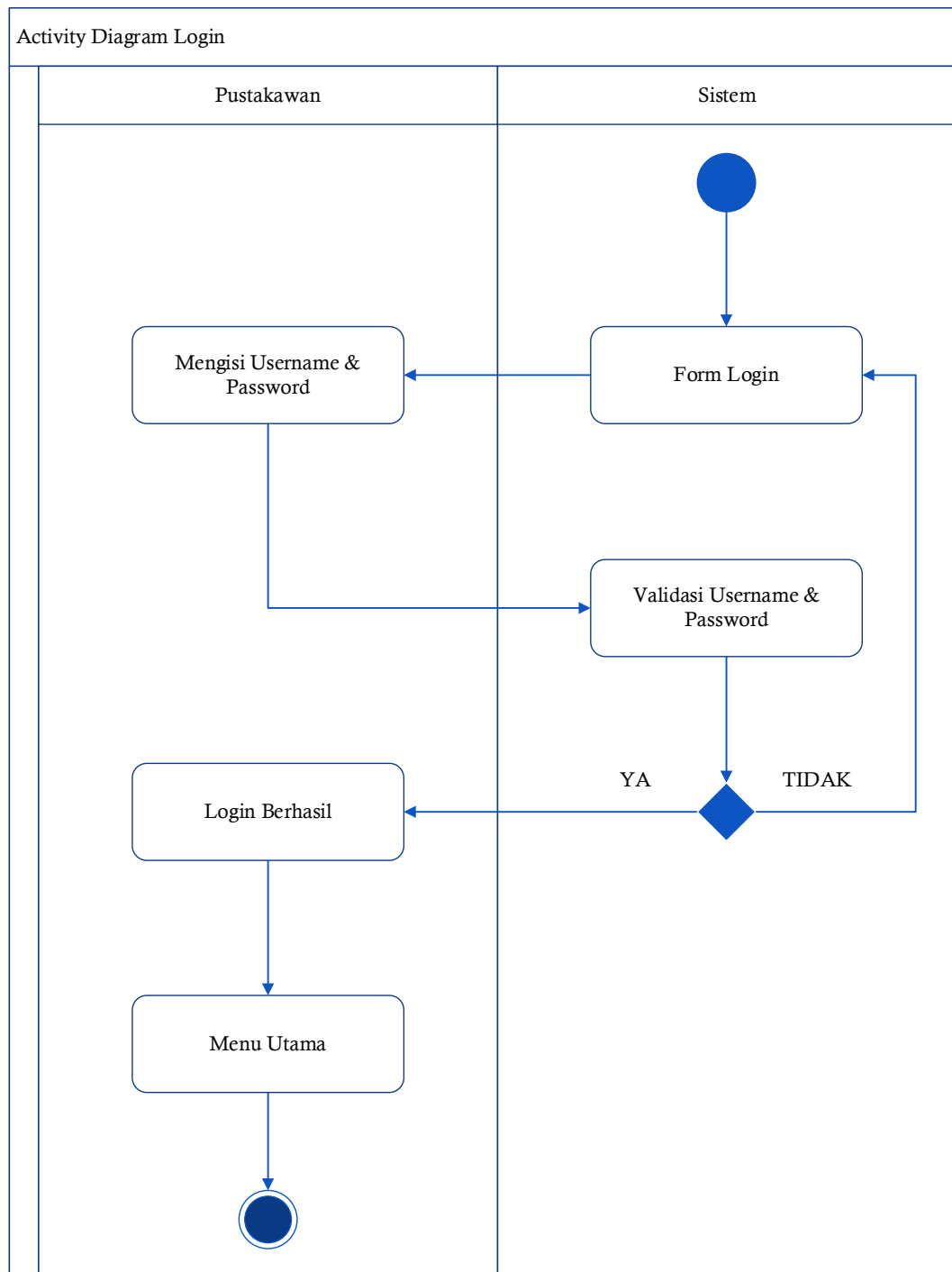
Tabel 4. 9 Skenario Usecase Logout

Nama Use Case	Logout	
Tujuan	Logout akun pustakawan	
Deskripsi	Pustakawan melakukan logout akun	
Aktor	Pustakawan	
Skenario Utama		
Kondisi Awal	Pustakawan masuk ke halaman menu pustakawan	
PEMUSTAKA		REAKSI SISTEM
1. Pustakawan mengklik logout		
		2. Destroy username & password
		3. Keluar dari aplikasi
Kondisi Akhir	Pustakawan sudah berhasil logout	

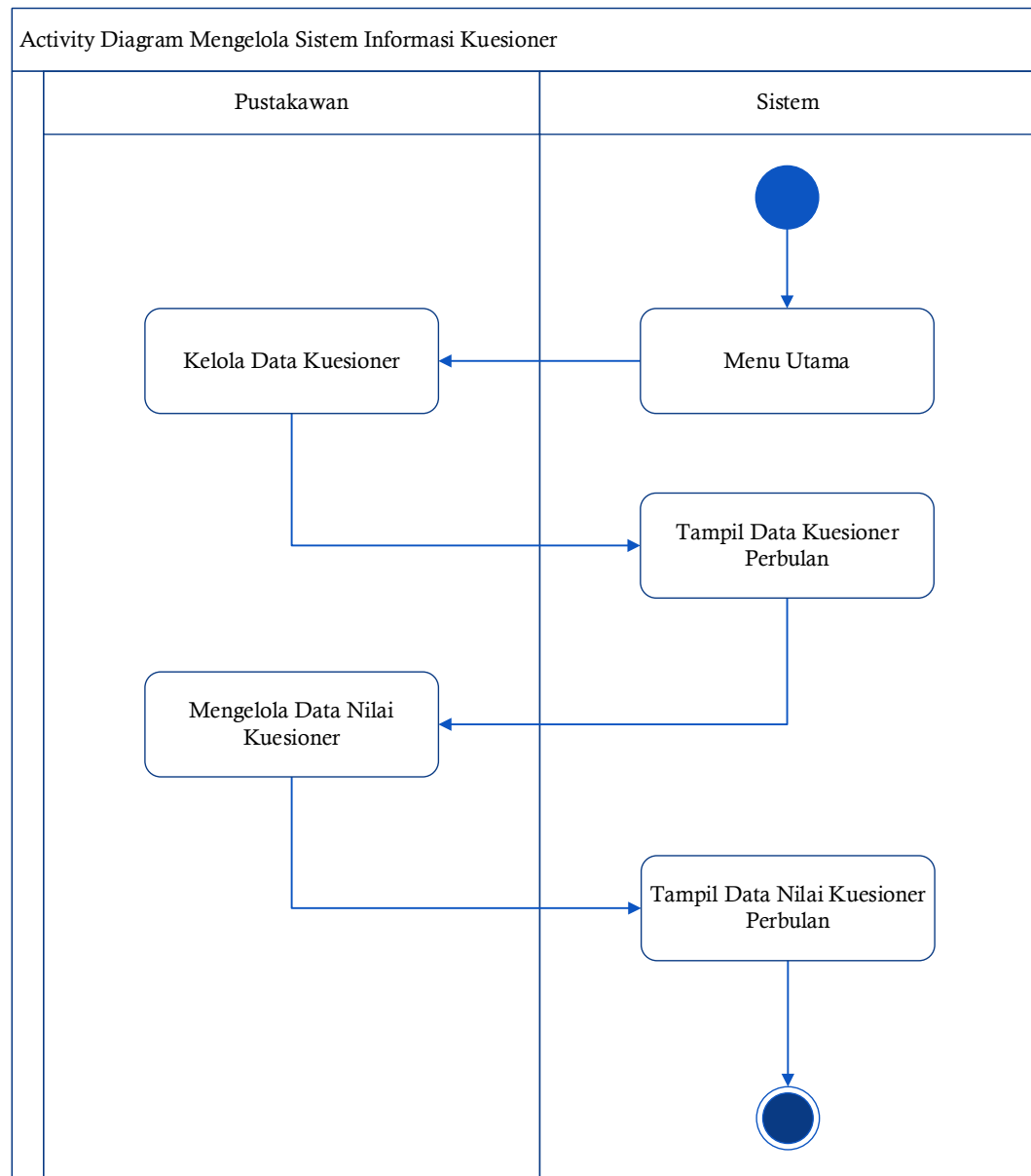
4.2.6 Activity Diagram



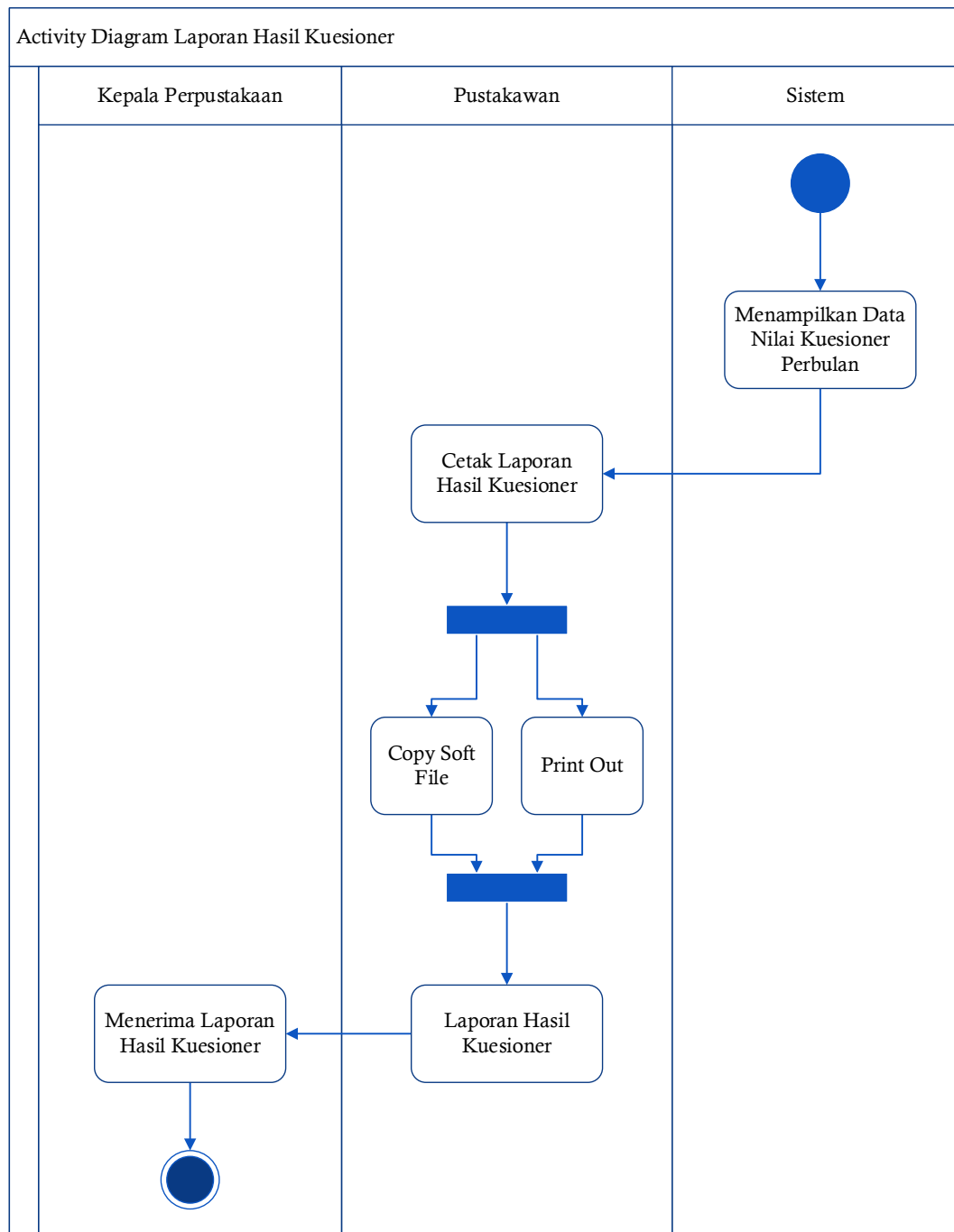
Gambar 4. 7 Activity Diagram Mengisi Kuesioner



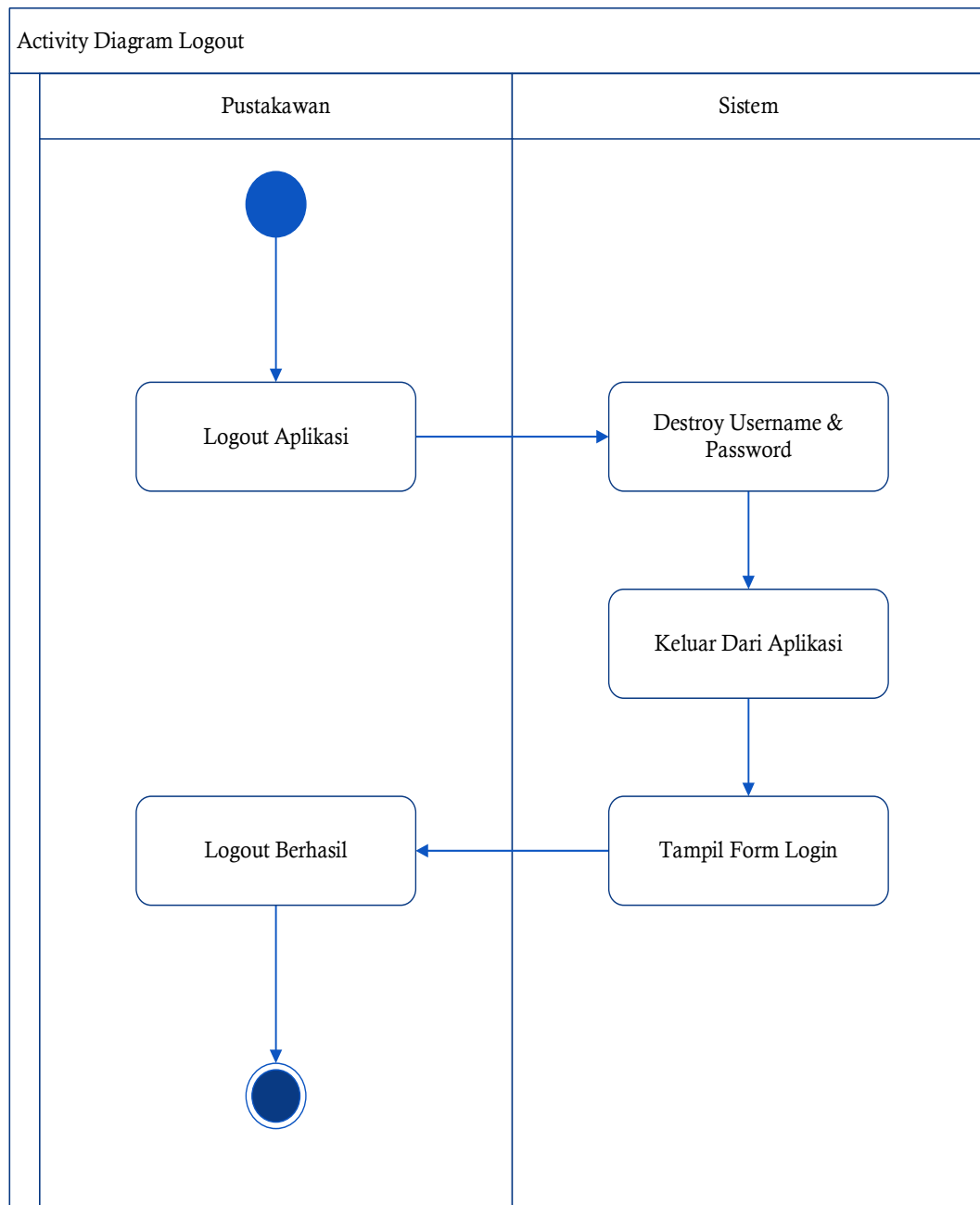
Gambar 4. 8 Activity Diagram Login



Gambar 4. 9 Activity Diagram Mengelola Sistem Informasi Kuesioner



Gambar 4. 10 Activity Diagram Laporan Hasil Kuesioner



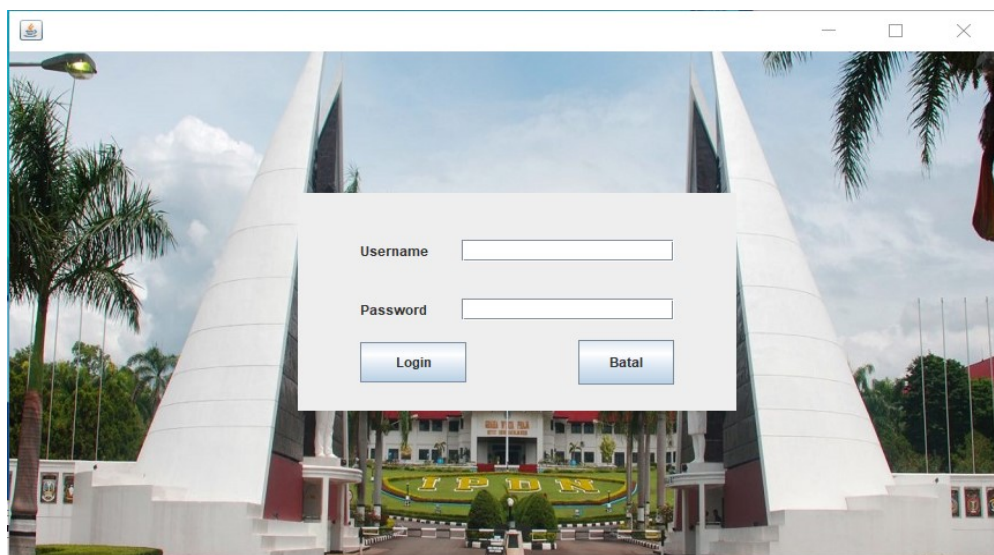
Gambar 4. 11 Activity Diagram Logout

4.3 Perancangan Antar Muka

Antarmuka (interface) adalah salah satu layanan yang disediakan sistem operasi sebagai sarana interaksi antara pengguna dengan sistem operasi. Antarmuka adalah komponen sistem operasi yang bersentuhan langsung dengan pengguna.

Berikut adalah gambaran dari perancangan antar muka dari Sistem Informasi Kuesioner Pada Perpustakaan IPDN Jatinagor :

4.3.1 Struktur Menu



Gambar 4. 12 Menu Login Admin



Gambar 4. 13 Tampilan Menua Admin

4.3.2 Perancangan Input

KUESIONER SURVEY KEPUASAN PELANGGAN PERPUSTAKAAN IPDN JATINANGOR

Nama

Nomor Anggota/NIP/KTP

Jenis Pekerjaan ☐ Praja ☐ Pengasuh ☐ Dosen ☐ Karyawan ☐ Tamu

Berapa kali mengunjungi perpustakaan ☐ 5 ☐ 5-10 kali ☐ >10kali

Paling sering mengunjungi ruang baca ☐ Ruang Sirkulasi ☐ Ruang Referensi ☐ Ruang LA/Skripsi/Tesis

Gambar 4. 14 Menu Pengisian Biodata Pemustaka

KUESIONER SURVEY KEPUASAN PELANGGAN PERPUSTAKAAN IPDN JATINANGOR					
PENILAIAN TERHADAP KOLEKSI PERPUSTAKAAN					
	Sangat Puas	Puas	Kurang Puas	Tidak Puas	Sangat Tidak Puas
1. Pengganti Koleksi	☐	☒	☐	☐	☐
2. Kemudahan menemukan koleksi yang terdapat dalam katalog	☒	☐	☐	☐	☐
3. Kerapihan penataan koleksi	☐	☒	☐	☐	☐
4. Tata letak rak buku dan meja baca	☒	☐	☐	☐	☐
					NEXT

Gambar 4. 15 Menu Pengisian Kuesioner 1

KUESIONER SURVEY KEPUASAN PELANGGAN PERPUSTAKAAN IPDN JATINANGOR					
PENILAIAN TERHADAP PELAYANAN OLEH PETUGAS PERPUSTAKAAN					
	Sangat Puas	Puas	Kurang Puas	Tidak Puas	Sangat Tidak Puas
1. Keramahan/Sikap dalam pelayanan	☒	☐	☐	☐	☐
2. Kecepatan melayani	☐	☒	☐	☐	☐
3. Inisiatif dalam membantu	☒	☐	☐	☐	☐
4. Penguasaan terhadap koleksi perpustakaan	☐	☒	☐	☐	☐
5. Ketersediaan petugas dalam melayani	☒	☐	☐	☐	☐
6. Pelayanan Keseluruhan	☐	☒	☐	☐	☐
					BACK NEXT

Gambar 4. 16 Menu Pengisian Kuesioner 2

KUESIONER SURVEY KEPUASAN PELANGGAN PERPUSTAKAAN IPDN JATINANGOR

Gambar 4. 17 Menu Pengisian Kuesioner 3

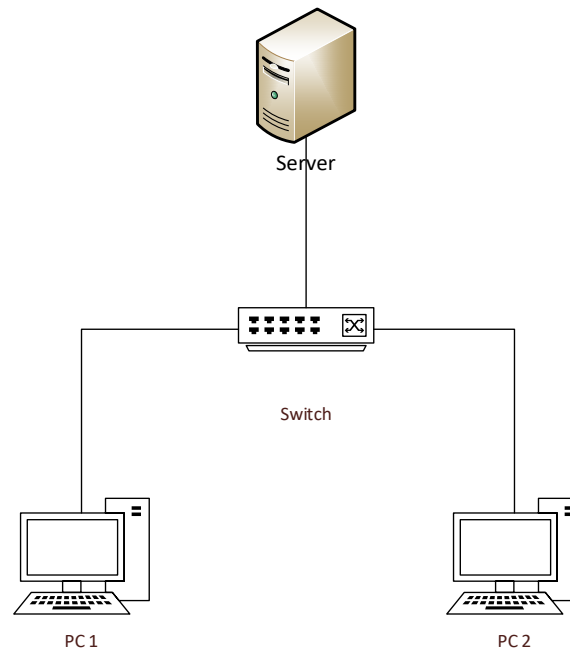
4.3.3 Perancangan Output



Gambar 4. 18 Output Setelah Pengisian Kuesioner

4.4 Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan dalam Sistem Informasi Kuesioner Pada Perpustakaan IPDN Jatinangor adalah dengan menggunakan jaringan LAN (Local Area Network).



Gambar 4. 19 Skema Perancangan Arsitektur Jaringan