



BAB III

ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN



Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

A. Gambaran Umum Perusahaan

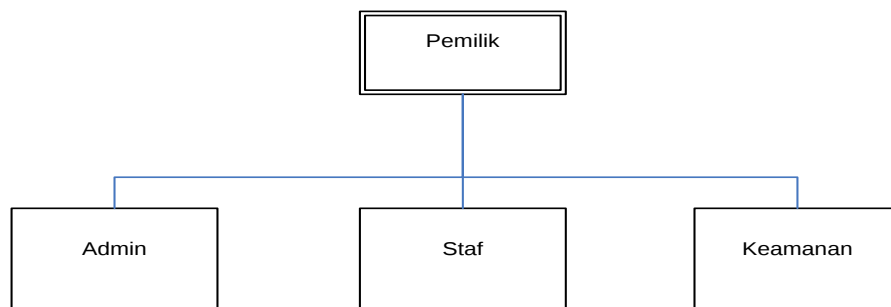
Profil Perusahaan

Alibaba Futsal adalah tempat olahraga futsal di Bekasi yang menyediakan berbagai macam layanan & fasilitas standard international. Diantara layanan & fasilitas tersebut, Alibaba Futsal berusaha agar service nya dapat memuaskan konsumen yang telah menyempatkan waktunya untuk berolahraga di Alibaba Futsal.

Tidak hanya sekedar sarana berolahraga futsal saja, Alibaba Futsal juga mengadakan *Event*, turnamen, *Sparing* antar *Club*, Senam, bahkan sekolah futsal untuk anak-anak kecil agar bakat mereka tersalurkan.

Alibaba Futsal terletak di Jl. Laskar No.54 Pekayon Jaya, Bekasi Selatan. Alibaba Futsal juga telah membuka cabang nya yang ke dua, terletak di Jl. Lumbu Tengah I Blok V (Jembatan 10) Bekasi, Jawa Barat.

Struktur Organisasi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Alibaba Futsal

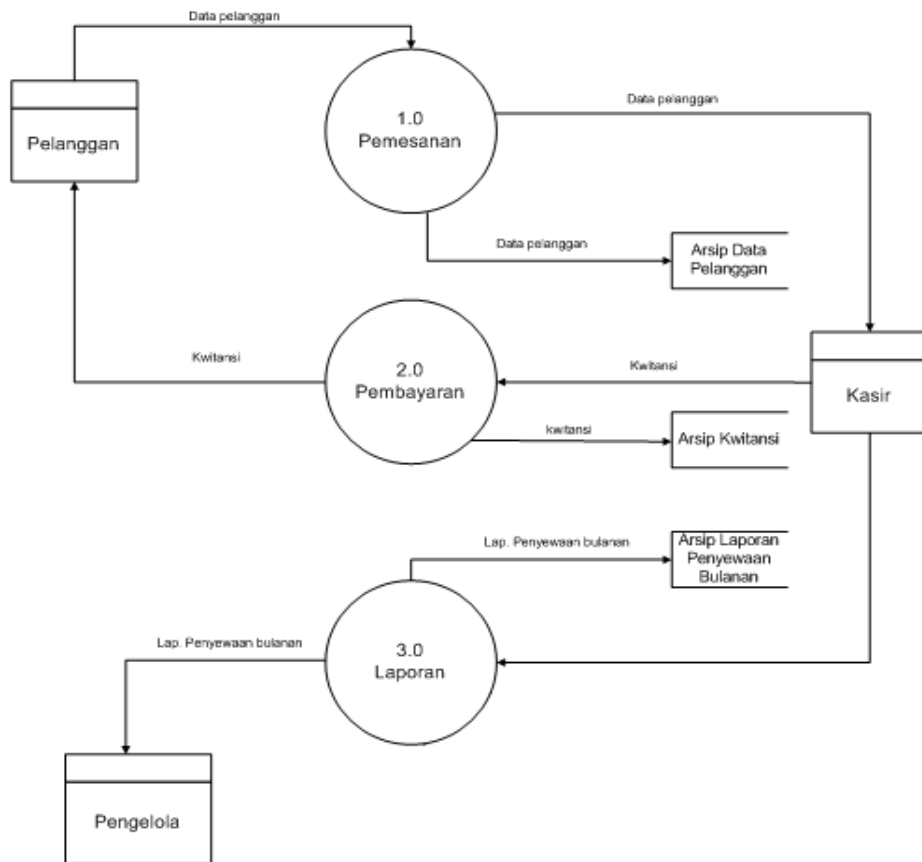
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Gambaran Sistem yang Sedang Berjalan

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



Gambar 3.2 Sistem Yang Sedang Berjalan

B. Metode Penelitian

Penulis menggunakan prinsip dasar dari metodologi *Prototyping* yang terdiri dari pembangunan sistem eksperimental yang cepat dan murah bagi pengguna akhir untuk dievaluasi. Dengan berinteraksi dengan prototipe, pengguna bisa mendapatkan ide yang lebih baik dari kebutuhan informasi mereka. Prototipe didukung oleh pengguna dapat digunakan sebagai template / wadah untuk membuat sistem final. Prototipe adalah versi bekerja dari suatu sistem informasi atau bagian dari sistem, tetapi dimaksudkan untuk menjadi hanya model awal. Setelah operasional, prototipe akan lebih disempurnakan sampai sesuai tepat dengan kebutuhan pengguna. Setelah desain

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



telah selesai, prototipe dapat dikonversi ke sistem produksi. Proses membangun desain awal, mencoba, menyempurnakan, dan mencoba lagi dapat disebut proses pengembangan sistem iterasi karena langkah-langkah yang diperlukan untuk membangun sebuah sistem dapat diulang lagi dan lagi. *Prototyping* lebih eksplisit berulang dari siklus hidup konvensional, dan secara aktif mempromosikan perubahan desain sistem. Telah dikatakan juga bahwa penggantian ulang *prototype* tidak direncanakan dengan iterasi yang direncanakan, dengan masing-masing versi mencerminkan kebutuhan pengguna dengan lebih akurat.

Langkah *Prototype* :

Step 1: *Identify the user's basic requirements.* Sistem desainer (biasanya sistem informasi spesialis) bekerja dengan pengguna untuk menangkap kebutuhan informasi dasar pengguna.

Step 2: *Develop an initial prototype.* Sistem desainer akan membangun prototipe sementara atau rancangan sementara dari suatu sistem yang berfokus pada penyajian dan kebutuhan dari sisi pengguna yang merupakan hasil diskusi antara sistem desainer dengan pengguna.

Step 3: *Use the prototype.* pengguna disarankan untuk bekerja dengan sistem untuk menentukan seberapa baik prototipe memenuhi kebutuhannya dan membuat saran untuk meningkatkan prototipe.

Step 4: *Revise and enhance the prototype.* Sistem pembangun mencatat semua perubahan permintaan pengguna dan memurnikan prototipe yang sesuai. Setelah prototipe telah direvisi, siklus kembali ke Langkah 3. Langkah 3 dan 4 diulang sampai pengguna puas.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Bila tidak ada lagi iterasi yang diperlukan, prototipe disetujui kemudian menjadi prototipe operasional yang melengkapi spesifikasi akhir untuk aplikasi. Kadang-kadang prototipe diadopsi sebagai versi produksi dari sistem.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Observasi tidak langsung

Observasi yang berarti mengamati suatu objek secara tidak langsung. Dengan observasi ini peneliti mengumpulkan data tentang gejala tertentu dengan cara mengamati secara tidak langsung selama waktu tertentu. Data-data yang telah diperoleh juga dicatat dan didokumentasikan agar menghindari data hilang dengan sia-sia.

2. Wawancara tidak terstruktur

Wawancara dengan menggunakan metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang secara langsung dengan bercakap-cakap secara tatap muka tanpa persiapan terstruktur. Wawancara merupakan bentuk pengumpulan data yang paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif.

3. Studi Pustaka

Memperoleh informasi dari penelitian terdahulu merupakan langkah yang penting dan harus dilakukan dalam penelitian. Hal ini dilakukan dengan cara menelusuri data dan informasi yang ada dan menelaahnya secara tekun dengan

cara membaca buku-buku, jurnal, penelitian, maupun referensi dari internet dan lainnya yang dapat dijadikan acuan pembahasan dalam penelitian ini.

4. Teknik Analisa Data

Data diperoleh, dianalisis, dan direduksi, sehingga data-data yang diterima saja yang dipertimbangkan untuk dipergunakan menjadi informasi yang dapat digunakan dalam membuat system penyewaan lapangan futsal. Data tersebut dalam bentuk pencatatan buku / Microsoft excel, cetakan laporan, hasil observasi dan wawancara, sehingga bisa ditarik kesimpulan untuk diambil suatu tindakan.

C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.