**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

* 1. **Pengertian Sistem**

Sistem dapat didefinisikan menjadi dua kelompok yaitu pendekatan yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya dan pendekatan yang lebih menekankan pada prosedur.

Menurut jogiyanto (2001:15) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul, bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Menurut Jogiyanto (2001:1) sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerjasama membentuk satu kesatuan yang tidak dapat berdiri sendiri untuk mencapai tujuan atau sasaran sistem, suatu sistem bagaimanapun kecilnya selalu mengandung komponen-komponennya yang dapat berupa subsistem-subsistem atau bagian-bagian suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

* 1. **Pengertian Informasi**

Informasi sangat penting di dalam suatu organisasi, bagi manajer informasi yang diterimanya akan sangat bermanfaat untuk membantu dalam hal pengambilan keputusan.

Menurut Jogiyanto (2001:8) informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya.

Sumber informasi adalah data. Data adalah sekumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan yang belum dievaluasi. Data dapat terbentuk dari karakter yang berupa sistem, angka maupun simbol-simbol khusus atau gabungan dari keduanya yang menggambarkan suatu ide, objek, kondisi atau situasi tertentu.

* 1. **Pengertian Sistem Informasi**

Menurut Whitten, Bentley, dan Ditman (2009:10) sistem informasi adalah pengaturan orang, data, proses, dan informasi (TI) atau teknologi informasi yang berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan sebagai output informasi yang diperlukan untuk mendukung sebuah intansi atau organisasi.

* 1. **Pengertian Aplikasi**

Menurut Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya (2014) aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.

* 1. **Pengertian Inventaris**

Menurut Soemarsono S.R. (l994) inventaris adalah daftar barangbarang yang digunakan di perusahaan atau di kantor yang menyertakan barga, jumíah, jenis dan keadaannya. Sedangkan Inventansasi menurut Muhammad Ali (2000:78), inventaris adalah daftar yang memuat semua barang perusahan dan sebagainya yang dipakai dalam melaksanakan tugas. Daftar yang dimaksud ialah berupa cacatan tentang semua alat dan bahan yang disediakan untuk dipergunakan dalam pengolahan usaha yang dijalankan maupun sebagai peralatan operasional perusahan.

* 1. ***Flow Of Document* (FOD)**

Flow Of Document (FOD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan professional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai satu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu dengan yang lainya dengan alur data baik secara manual maupun secara komputerisasi. Flow Of Documentmenggambarkan tentang gerakan dokumen yang dipakai di dalam suatu sistem. Berikut macam-macam simbolnya terlihat pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Simbol Bagan Arus Dokumen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
|  | Simbol arus flow | Untuk menyatakan jalan arus suatu proses. |
|  | Simbol connector | Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/ lembar yang sama. |
|  | Simbol off line connector | Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/ lembar yang berbeda. |
|  | Simbol Manual | Untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh computer (manual). |
|  | Proses | Menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer |
|  | Simbol Decision / logika | Untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, ya / tidak. |
|  | Simbol Terminal | Untuk menyatakan permukaan atau akhir suatu program. |
| N  A  C | Simbol off-line storage | Untuk menunjukkan bahwa data dalam symbol ini akan disimpan kesuatu media tertentu. C (arsip bedasarkan tanggal, A (arsip berdasarkan alphabet), N (arsip bedasarkan numerik). |
|  | Simbol Document | Untuk mencetak laporan ke printer. |

Sumber: Al-Bahra Bin Ladjamudin B. (2005)

* 1. ***Unified Modelling Language (UML)***

*Unified Modeling Language* (UML) merupakan bahasa yang digunakan sebagai standar untuk visualisasi, desain dan dokumentasi produk. Dalam UML diagram perangkat lunak didefinisikan dengan notasi dan syntax yang berupa bentuk-bentuk khusus (Sugiarti, 2013: 34).

Diagram merupakan lambang-lambang tertentu yang dapat digunakan untuk menjelaskan sarana, prosedur, serta kegiatan yang biasa dilaksanakan dalam suatu sistem. Untuk membuat pemodelan UML mendefinisikan diagram – diagram sebagai berikut :

1. ***Use Case Diagram***

Menurut Sommerville (2011: 124) use case dapat diartikan sebagai skenario sederhana yang mendeskripsikan ekspektasi pengguna terhadap sistem. Sebuah tugas yang melibatkan interaksi dari luar dalam sebuah sistem diwakili oleh satu use case. Secara sederhana kegiatan dalam use case digambarkan dengan bentuk elips sedangkan aktor digambarkan dengan stick figure.

**Tabel 2.2 Notasi *Use Case Diagram***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama Simbol** | **Keterangan** |
|  | Aktor | Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi. |
|  | Use Case | Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan aktor. |
|  | Asosiasi | Komunikasi antar aktor dan *Use Case* yang berpartisipasi. |
|  | Extend | Relasi *Use Case* tambahan ke sebuah *Use Case* dimana Use Case yang ditambah dapat berdiri sendiri walau tanpa *Use Case* tambahan. |
|  | Include | Relasi Use Case tambahan ke sebuah Use Case dimana Use Case yang ditambahkan memerlukan Use Case ini untuk menjalankan fungsinya. |
|  | Generalisasi | Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah *Use Case* yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya. |

Sumber : Shalahuddin dan Rosa (2013)

1. ***Class Diagram***

Menurut Adi Nugroho (2010), dalam notasi UML, himpunan kelaskelas beserta hubungan / relasi / asosiasi antar kelas biasanya digambarkan menggunakan sebuah diagram UML yang dinamakan diagram kelas (class diagram). Jika kita perhatikan lebih jauh, sesungguhnya diagram kelas memiliki dua kegunaan / fungsi yang sangat penting, yaitu:

1. Mempresentasikan keadaan statis kelas-kelas yang terlibat dalam sistem. Kelas-kelas ini bisa saja merupakan kelas-kelas dalam bahasa pemrograman dan kelas-kelas persisten yang hadir dalam bentuk tabeltabel yang ada di sistem basis data relasional.
2. Hubungan antar kelas dalam sistem atau perangkat lunak yang sedang kita kembangkan dapat terlihat dengan mudah.

**Tabel 2.3 Notasi *Class Diagram***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama Simbol** | **Keterangan** |
|  | Association | Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity. |
|  | Class | Kelas pada struktur sistem. |
|  | Dependency | Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas. |
|  | Interface | Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek. |
|  | Directed Association | Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity. |
|  | Generalization | Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum- khusus). |
|  | Aggregation | Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (whole-part). |

Sumber : Rosa A.S dan M. Shalahudin (2015:146)

1. ***Sequence Diagram***

Menurut Adi Nugroho (2010), SequenceDiagram memperlihatkan interaksi sebagai diagram dua matra (dimensi). Matra vertikal adalah sumbu waktu, waktu bertambah dari atas ke bawah. Matra horizontal memperlihatkan peran pengklasifikasian yang merepresentasikan objek - objek mandiri yang terlibat dalam kolaborasi. Masing - masing pengklasifikasian direpresentasikan sebagai kolom-kolom vertikal dalam sequence diagram yang sering disebut sebagai garis waktu (life line).

**Tabel 2.4 Notasi *Sequence Diagram***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama Simbol** | **Keterangan** |
|  | Object Life Line | Partisipan Form. |
|  | Activation | Merupakan sebuah fokus dari kontrol pada suatu waktu. |
|  | Message | Pesan yang menggambarkan komunikasi yang terjadi antar objek. |
|  | Message (Call) | Pesan yang menggambarkan pemanggilan yang terjadi antar objek. |
|  | Message (return) | Pesan yang dikirim untuk diri sendiri. |
|  | Lifetime | Menambahkan pemulaan dan smenghentikan titik dari suatu objek. |

Sumber: Sholiq (2006)

1. ***Activity Diagram***

Menurut Adi Nugroho (2010), diagram aktivitas (activity diagram) sesungguhnya merupakan bentuk khusus dari state machine yang bertujuan untuk memodelkan komputasi-komputasi dan aliran - aliran kerja yang terjadi dalam sistem / perangkat lunak yang sedang dikembangkan

**Tabel 2.5 Notasi *Activity Diagram***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama Simbol** | **Keterangan** |
|  | Status awal | Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal. |
|  | Aktivitas | Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja. |
|  | Decision | Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu. |
|  | Join | Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu. |
|  | Status akhir | Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir. |
|  | Swimlane | Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi. |

Sumber : Rosa A.S dan M. Shalahudin (2015:162)

1. ***Statechart Diagram***

Menurut Nugroho (2005:19), *statechart diagram* memperlihatkan *state-state* pada sistem, memuat *state,* transisi, event, serta aktivitas. *Statechart* diagram penting untuk memperlihatkan sifat dinamis dari antarmuka (*interface*), kelas, kolaborasi, dan penting pada pemodelan sistem-sistem yang reaktif. Perilaku dinamis suatu objek adalah perilaku berbeda yang dimiliki suatu objek sesuai dengan perubahan nilai atribut yang dimilikinya.

**Tabel 2.6 Notasi *Statechart Diagram***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama Simbol** | **Keterangan** |
|  | Status awal | Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal. |
| Description: C:\Users\Public\Pictures\23.png | Aktivitas | Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja. |
|  | Decision | Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu. |
|  | Status akhir | Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir. |
|  | Swimlane | Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggungjawab terhadap aktivitas yang terjadi. |
|  | Fork | Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu. |
|  | Rake | Menunjukkan adanya dekomposisi. |

Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2011: 134)

* 1. ***Data Flow Diagram (DFD)***

Menurut Irwansyah ( 2014:240) Data Flow Diagram atau DFD adalah alat yang menunjukkan alur data pada sistem dalam bentuk grafik. Elemen penting dari DFD adalah alur data, proses, penyimpanan data dan sumber data. Sistem analisis membuat DFD berdasarkan level. DFD level tinggi hanya mengidentifikasi proses besar.

DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

*Data Flow Diagram* (DFD) merupakan salah satu alat untuk mengetahui aliran data yang mengalir dalam sistem. DFD menggunakan beberapa simbol sebagai berikut.

**Tabel 2.7 Notasi *Data Flow Diagram* (DFD)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama Simbol** | **Keterangan** |
|  | Entity atau Terminator | Simbol yang memiliki fungsi sebagai orang, organisasi dan sejenisnya yang berada diluar sistem tetapi berinteraksi dengan sistem. Simbol ini perlu diberi nama sesuai dengan aslinya biasanya menggunakan kata benda seperti: pekerja, dosen, mahasiswa |
|  | Proses | Proses adalah kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari arus data yang masuk ke proses dan akan dihasilkan arus data yang keluar dari proses. Arus data adalah arus yang mengalir dari proses atau arus yang mengalir dari proses menuju proses lain. |
|  | Penyimpanan Data | Penyimpanan data digunakan untuk menunjukkan simpanan dari data yang dapat berupa: suatu file atau database di sistem komputer, suatu arsip atau catatan manual, suatu kotak tempat data di meja seseorang, suatu tabel acuan manual; suatu agenda atau buku. |
|  | Aliran data | Aliran data disimbolkan dengan tanda panah dimana arah panah menunjukkan arah mengalirnya data. Arus data mengalir menuju proses dan atau meninggalkan data. Arus data mengalir menuju proses dan atau meninggalkan proses. |

Sumber : Sri Mulyani (2016)

Diagram merupakan lambang-lambang tertentu yang dapat digunakan untuk menjelaskan sarana, prosedur, serta kegiatan yang biasa dilaksanakan dalam suatu sistem. Untuk membuat pemodelan DFD mendefinisikan diagram – diagram sebagai berikut :

* + 1. ***Context Diagram***

*Context Diagram* adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. *Contex Diagram* merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Diagram ini akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem.

* + 1. ***Diagram Zero* (*Overview Diagram*)**

*Diagram nol / zero* adalah diagram yang menggambarkan proses dari DFD. Diagram nol memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi utama atau proses yang ada, aliran data, dan *external entity*. Pada level ini sudah digambarkan adanya data store yang digunakan. Untuk proses yang tidak rinci, akan dijelaskan pada level selanjutnya. Keseimbangan input dan ourput antara diagram *zero* dengan *context diagram* harus tetap terpelihara.

1. ***Diagram Rinci (Level Diagram)***

Diagram rinci adalah diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram *zero* atau diagram level diatasnya.

* 1. ***Entity Relationship Diagram* (ERD)**

Salah satu tools diagram yang digunakan untuk memodelkan abstraksi data adalah Entity Relationship Diagram (ERD). Menurut Mulyani (2016:100) Entity Relationship Diagram (ERD) adalah tools yang digunakan untuk melakukan pemodelan data secara abstrak dengan tujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan struktur dari data yang digunakan. Adapun fungsi utama ERD yaitu sebagai alat untuk memodelkan hasil dari analisis data, sebagai alat untuk memodelkan data konseptual dan sebagai alat untuk memodelkan objek-objek dalam suatu sistem. Adapun simbol-simbol ERD adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.8 Notasi *Entity Relationship Diagram* (ERD)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama Simbol** | **Keterangan** |
|  | Entitas | Entitas yaitu kumpulan dari objek yang dapat didefinisikan |
|  | Atribut | Atribut yaitu karakteristik dari entity atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas. |
|  | Relasi | Relasi yaitu hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas. Jenis hubungan antara lain : satu ke satu, satu ke banyak, dan banyak ke banyak. |
|  | Garis | Garis yaitu hubungan antara entity dengan atributnya dan himpunan entitas dengan atribut relasi. |
|  | Input / Output Data | Input/output data, yaitu proses input/output data, parameter, informasi. |

Sumber : Sri Mulyani (2016)

**BAB III**

**TINJAUAN UMUM OBJEK PENELITIAN**

## **Sekilas Tentang Instansi**

Museum kretek didirikan atas prakarsa dari Bapak SOEPARDJO RUSTAM, sewaktu beliau masih menjabat sebagai Gubernur Jawa Tengah. Prakarsa ini timbul sewaktu beliau berkunjung ke Kudus tahun 1980 dan melihat langsung potensi yang dimiliki oleh perusahaan rokok di Kudus sangat besar sekali.

Museum ini berada di bawah kepemilikan Pemerintah Kabupaten Kudus dan dikelola oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kudus. Di museum ini diperkenalkan sejarah tentang kretek hingga proses produksi rokok kretek, mulai dari pembuatan secara manual sampai menggunakan teknologi modern. Di sana juga bisa ditemukan siapa saja tokoh-tokoh yang berperan besar dalam memajukan bisnis rokok di Indonesia. Interior museum dipenuhi dengan patung-patung dan berbagai macam perlengkapan pembuatan rokok. Patung-patung tersebut adalah hasil karya seniman-seniman Kudus, khususnya dari kalangan pendidik. Koleksi unggulan dari museum ini adalah benda-benda promosi kretek pada masa lalu.

Terdapat faktor historis yang tidak dapat lepas dari Kudus sendiri, yaitu tentang kelahiran rokok kretek, yang ditemukan oleh masyarakat Kudus asli. Pengusaha rokok pertama diawali oleh Bapak NITISEMITO tahun 1906, baru tahun 1908 perusahaan ini mendapat izin dari Pemerintah Hindia Belanda dengan merek Bola Tiga (Bal Tiga)

## **Visi Dan Misi**

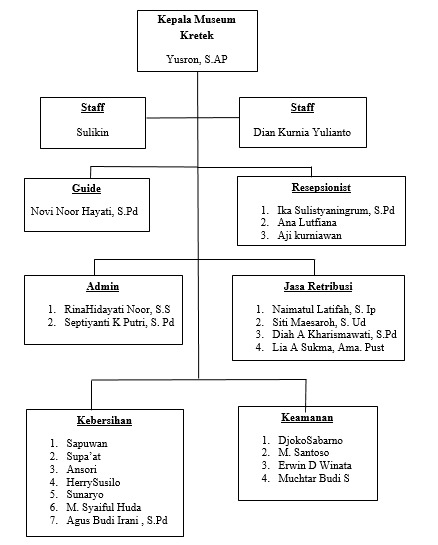
## Visi

Museum Kretek Kudus Jawa Tengah merupakan wahana untuk mengumpulkan, merawat dan mengkomunikasikan benda-benda sejarah kretek sebagai warisan kearifan budaya local bangsa Indonesia serta sebagai pusat informasi edukasi dan rekreasi yang perlu dikembangkan dan dipelihara keberadaannya.

## Misi

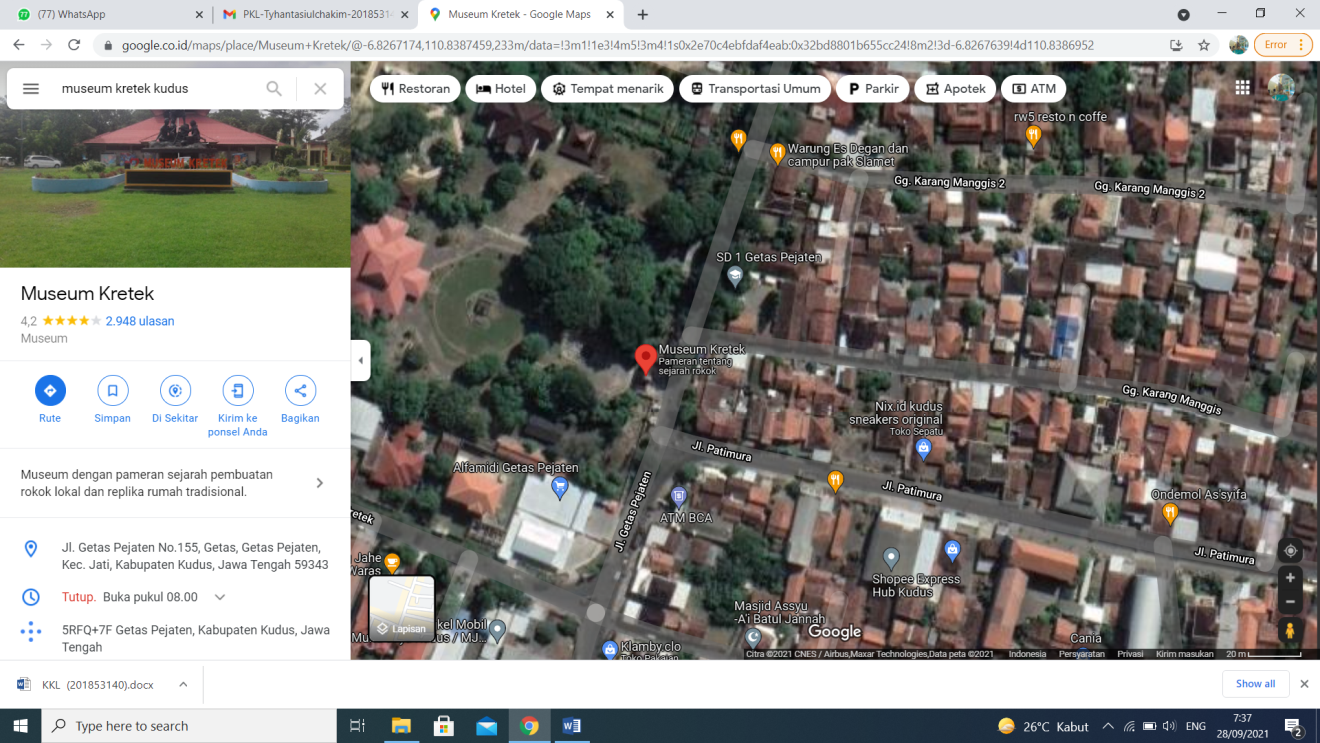
Mendorong masyarakat pemerhati budaya untuk peduli keberadaan Museum Kretek sebagai wujud turut serta dalam pelestarian budaya Indonesia. Melakukan kegiatan dokumentasi, penelitian, penyajian informasi dan mengkomunikasikan kepada masyarakat agar dapat dimanfaatkan sepenuhnya bagi kepentingan edukasi dan memperluas lapangan kerja.

## **Struktur Organisasi :**



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Museum Kretek

## **Peta Instansi**



Gambar 3.2 Peta Intansi

Sumber : Google Maps

1. **Deskripsi Pekerjaan**
2. **Kepala UPTD. Museum dan Taman Budaya**

Kepala Museum Kretek Yusron , S.AP mempunyai tugas sebagai berikut :

1. Pengoordinasian pelaksanaan kegiatan.
2. Pengelolaan urusan umum dan admistrasi kepegawaian.
3. Pengelolaan keuangan.
4. Pengoodinasian dan penyusunan program serta pengolahan dan penyajian data.
5. Pelaksanaan tugas kedinasan lain sesuai dengan bidang tugasnya.
6. **Staff**

Staff Dian Kurnia Yulianto mempunyai tugas sebagai berikut :

1. Pembatu bendahara pengeluaran.
2. Membatu membuat perencanaan anggaran berdasarkan kebutuhan dan alokasi dana yang yang ditetapkan.
3. Mengurus pencairan anggaran.
4. Melaksanakan administrsi keuangan.
5. Melaksanakan pembayaran trnsaksi keuangan .
6. **Staff**

Staff Sulikin mempunyai tugas sebagai berikut :

1. Penanggung jawab barang inventaris museum.
2. Penanggung jawab kebersihan.
3. Penanggung jawab perawatan air kolam renang.
4. **Guide**

Guide mempunyai tugas sebagai berikut:

1. Memandu atau mengedukasi pengunjung yang datang ke museum kretek.
2. Melayani pengunjung dengan ramah.
3. Membantu mencatat surat masuk.
4. Membantu mengurus surat menyurat.
5. Membantu membersihkan area sekitar gedung museum.
6. Melaksanakan tugas lain dari atasan langsung.
7. **Resepsionist**

Resepsionist mempunyai tugas sebagai berikut :

1. Menerima pengunjung yang datang ke museum kretek.
2. Memberikan informasi terhadap pengunjung.
3. Melayani pengunjung dengan ramah.
4. Mencatat surat masuk.
5. Mengurus surat menyurat.
6. Membantu membersihkan area sekitar gedung museum.
7. Melaksanakan tugas lain dari atasan langsung.
8. **Admin**

Admin mempunyai tugas sebagai berikut :

1. Menerima tamu yang akan berkunjung ke museum kretek.
2. Memberikan informasi terhadap tamu.
3. Menerima dan menjawab telepon.
4. Membantu surat menyurat museum kretek.
5. Membuat laporan retribusi tiket.
6. Membuat data.
7. Membantu membersihkan area kantor.
8. Melaksanakan tugas lain dari atasan langsung.
9. **Jasa Retribusi**
10. Memungut retribusi tiket di loket depan museum kretek.
11. Memungut retribusi tiket di loket waterboom museum kretek.
12. Memungut retribusi tiket di loket ember tumpah museum kretek.
13. Membersihkan dan menjaga kebersihan di area sekitar loket.
14. Membantu menyapu di loket tiket.
15. Melaporkan retribusi loket perhari.
16. Melaksanakan tugas lain dari atasan langsung.
17. **Kebersihan**
18. Menyapu di area sekitar taman selatan bagian sebelah barat.
19. Menjaga kebersihan di area sekitar taman selatan.
20. Membersihkan toilet.
21. Menyapu lapangan museum.
22. Membersihkan gedung tekhnohall.
23. Melaksanakan tugas lain dari atasan langsung.
24. Membersihkan/ melakukan vakum air di kolam waterboom museum kretek kudus.
25. Menyapu area waterboom.
26. Membersihkan daun sampah yang ada di kolam air waterboom.
27. Menyapu halaman depan waterboom.
28. Membersihkan toilet di wahana waterboom.
29. Melakukan pengobatan air kolam.
30. Menjaga keamanan di wahana waterboom.
31. Memonitoring di waterboom.
32. Menjaga di portal gerbang waterboom.
33. Melaksanakan tugas lain dari atasan langsung.
34. **Keamanan**
35. Menjaga kondisi keamanan di museum kretek.
36. Memonitoring di museum kretek.
37. Melakukan pengawasan terhadap hal hal yang mencurigakan.
38. Melaksanakan tugas lain dari atasan langsung.

**BAB IV  
PERANCANGAN UML**

* 1. **Buseiness Use Case**

Use case memperlihatkan hubungan-hubungan antara actor-aktor, use case, dan pekerja-pekerja dalam suatu instansi. Diagram ini memberi model lengkap tentang apa yang dilakukan oleh instansi, siapa yang ada di dalam instansi, dan diluar instansi tersebut. Gambaran use case yang mengambarkan tentang proses yang dilakukan oleh pegawai maupun actor dapat dilihat pada diagram use case yang ada pada gambar 4.1.

Tabel 4.1 Aktivitas Bisnis

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Proses Bisnis** | **Aktor** | ***Business Use Case*** |
| 1. | Admin melakukan pengelolaan user, baik petugas maupun admin lainnya, serta verifikasi data registrasi | Admin | Kelola user |
| 2. | Petugas yang di tunjuk desa melakukan registrasi data user | Petugas | Registrasi |
| 3. | Saat melakukan registrasi, petugas juga bebarengan mengisi data petugas yang perlu dilengkapi, dan pengelolaan data petugas oleh admin | Petugas, Admin | Kelola Petugas |
| 3. | Admin melakukan pendataan wilayah terkait data yang diperlukan | Admin | Kelola Wilayah |
| 4. | Petugas mengirimkan data calon peserta pemilihan umum | Petugas | Kelola Data Calon |
| 5. | Admin akan melakukan pengecekan serta validasi data calon peserta pemilu | Admin | Validasi calon |
| 6. | Petugas memiliki data berdasarkan perhitungan hasil pemilu yang nantinya akan diinputkan ke dalam sistem | Petugas | Perhitungan hasil pemilihan |
| 7. | Petugas menginputkan data hasil pemilihan berdasarkan data yang diminta sistem | Petugas | Kelola hasil pemilihan |
| 8. | Admin melakukan pengecekan kesesuaian data pada sistem dengan data dilapangan, sebelum akhirnya akan divalidasi | Admin | Validasi hasil pemilihan |
| 9. | Setelah data terekap, maka laporan hasil pemilihan dapat ditampilkan | Admin, Petugas | Laporan hasil pemilihan |
|  |  |  |  |

* 1. **System Use Case**

*Use Case Diagaram* menggambarkan interaksi atau hubungan antara satu atau lebih actor dengan sistem yang berjalan tersebut. Penggambaran *system use case* dapat dilihat pada gambar 4.2