

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

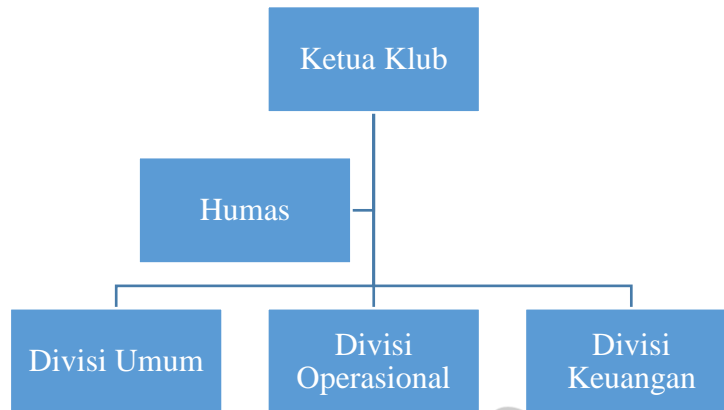
Klub bola XYZ merupakan komunitas yang membina anak-anak dengan minat dan bakat olahraga bola. Komunitas ini terbuka untuk semua orang mendaftar. Pembinaan yang dilakukan oleh klub bertujuan untuk mengarahkan kemampuan pemain secara individual. Harapan klub bola XYZ, nantinya pemain yang dibina bisa melanjutkan potensi mereka terhadap olahraga bola sehingga menjadi atlet profesional.

3.1.1 Sejarah Organisasi

Klub bola XYZ merupakan sebuah klub yang didirikan atas dasar meningkatnya minat anak-anak terhadap keinginan untuk meningkatkan skill dalam bermain sepak bola. Komunitas yang dibentuk ini bergerak untuk mengolah, meningkatkan bagi orang yang memiliki hobi atau menyukai olahraga sepak bola sehingga mereka dipersiapkan agar menjadi atlet sepak bola yang handal. Klub bola XYZ tentunya dibentuk atas gerakan dari beberapa orang yang profesional dalam bidang sepak bola dan klub ini memiliki pelatih-pelatih yang profesional sehingga dapat meningkatkan talenta orang-orang untuk meningkatkan skill sepak bola.

3.1.2 Struktur Organisasi

Berikut ini gambaran struktur organisasi yang berjalan saat ini pada klub bola XYZ yaitu :



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Klub Bola XYZ

Berdasarkan susunan struktur organisasi pada klub bola XYZ yang berjalan saat ini maka berikut ini penjelasan terhadap tugas dan tanggung jawab dari masing-masing :

1. Ketua Klub

Berikut ini tugas dan tanggung jawab ketua klub yaitu membuat dan mengesahkan seluruh keputusan-keputusan dan kebijakan-kebijakan organisasi yang bersifat strategis melalui kesepakatan dalam forum Rapat Pengurus Organisasi.

2. Humas

Berikut ini tugas dan tanggung jawab humas yaitu :

- Melakukan promosi klub melalui berbagai media sehingga dapat meningkatkan minat calon pemain yang ingin bergabung.
- Melakukan komunikasi dengan stakeholder eksternal untuk meningkatkan promosi.
- Mengikutsertakan perlombaan di tingkat level tertentu sebagai upaya meningkatkan talenta dari pemain.
- Melakukan tugas dan tanggung jawab lainnya yang berkaitan dengan kehumasan.

3. Divisi Umum

Berikut ini tugas dan tanggung jawab divisi umum yaitu :

- Melakukan pengelolaan terhadap kondisi lapangan sebelum latihan.
- Mempersiapkan kebutuhan *menunjang* untuk latihan.

- Melakukan inventarisasi barang yang akan digunakan oleh pelatih dan pemain.
- Melakukan persiapan berbagai perlengkapan yang digunakan pelatih dan pemain untuk pertandingan dan latihan.
- Melakukan persiapan terhadap sewa lapangan sebagai penunjang latihan bagi klub.

4. Divisi Operasional

Berikut ini tugas dan tanggung jawab divisi operasional yaitu :

- Mempersiapkan dan mengatur jadwal latihan kepada pelatih dan pemain klub.
- Melakukan pengelolaan terhadap seluruh anggota yang tergabung dalam klub.
- Melakukan pengawasan terhadap selama kegiatan latihan berlangsung di lapangan.

5. Divisi Keuangan

Berikut ini tugas dan tanggung jawab divisi keuangan yaitu :

- Melakukan pengelolaan terhadap keuangan klub.
- Memberikan *report* laporan keuangan secara berkala kepada ketua klub.
- Bertanggung jawab terhadap rekapitulasi setiap anggota yang melakukan pembayaran setiap bulannya.
- Melakukan rekapitulasi terhadap pemasukan dan pengeluaran keuangan klub dalam jangka waktu tertentu.

3.1.3. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data dan informasi terkait dengan rancangan sistem informasi klub bola XYZ adalah dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan analisis. Deskriptif dalam penelitian kualitatif berarti menggambarkan dan menjabarkan peristiwa, fenomena dan situasi sosial yang diteliti.

Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif maka peneliti melakukan analisis permasalahan yang dihadapi oleh klub bola XYZ. Sehingga peneliti mendapatkan data dan informasi berdasarkan keterangan dari informan dari klub bola XYZ sehingga peneliti mengetahui yang menjadi kebutuhan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.

3.1.4. Metode Analisis Sistem

Metode analisis sistem dilakukan oleh peneliti sebagai langkah untuk mengetahui kebutuhan sistem yang akan dirancang oleh peneliti. Analisis sistem perlu dilakukan agar mengetahui sistem apa yang ingin dirancang sesuai dengan kebutuhan dari objek penelitian yang diteliti. Adapun peneliti menggunakan analisis sistem OOAD (*Object Oriented Analysis Design*) untuk mengetahui kebutuhan sistem sesuai dengan objek yang diinginkan.

- Kemudian peneliti menggunakan beberapa *diagram* UML (*Unified Modelling Language*) untuk menggambarkan proses kerja pada sistem yang digunakan adalah sebagai berikut :

- *Use Case Diagram* : Diagram ini untuk mengetahui aktor yang dapat menggunakan rancangan sistem informasi klub sepak bola XYZ.
- *Activity diagram* : Diagram ini menggambarkan aktivitas pada sistem serta alur terhadap fungsi dari sistem.
- *Sequence diagram* : Diagram ini menggambarkan setiap alur kerja pada sistem.

3.1.5. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data merupakan fase terpenting dari penelitian.

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Bagi peneliti hanya dapat menentukan hasil dari studi kasus yang diteliti berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Peneliti melakukan observasi dengan mendatangi lapangan

latihan sepak bola yang menjadi tempat perkumpulan klub bola XYZ untuk mengamati bagaimana berjalannya dalam pengelolaan dan penilaian setiap anggota klub.

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara bertanya kepada informan. Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara dilakukan dengan bertatap muka dengan informan. Sebelum melakukan wawancara peneliti menyiapkan beberapa pertanyaan terkait dengan apa yang menjadi kebutuhan dari klub bola XYZ dan kepada orang tua dari member untuk mendapatkan informasi secara detail.

3.1.6. Metode Pengembangan Sistem

Dalam metode pengembangan sistem peneliti menggunakan metode *Iterative Development Model (IDM)* sebagai acuan untuk melakukan perancangan sistem informasi berbasis *website* ini. Berikut ini penjelasan lengkap terkait pengembangan sistem yang dilakukan oleh peneliti :

1. Sprint 1

a. Alur registrasi

Player sign up > *Email* diterima Admin > *Player* daftar langsung, wali harus menyerahkan informasi yang dibutuhkan (*form*) > Admin *upload* data sesuai *form* > Akun berhasil di aktivasi > *Player* bisa *login* & data *player* sudah terekam di sistem.

b. Jadwal latihan

Admin & *Coach* bisa *create* latihan > Jadwal latihan akan muncul pada akun pemain > Pemain melakukan konfirmasi kehadiran > Admin & *coach* dapat melihat *player* yang konfirmasi hadir. *Coach* hanya bisa mengkonfirmasi kehadiran pemain yang sebelumnya sudah melakukan konfirmasi hadir di melalui akun tersebut.

2. Sprint 2

a. *Evaluatuion*

Coach akan menerima daftar pemain yang sudah konfirmasi hadir, berdasarkan konfirmasi tersebut maka *coach* bisa memberikan penilaian > penilaian bisa dilihat oleh pemain.

b. Pembayaran Iuran

Player akan mendapatkan tagihan setiap tanggal 25 dan maksimal pembayaran yakni tanggal 5 bulan berikutnya > Wali yang sudah melakukan pembayaran wajib melakukan *upload* bukti pembayaran > Admin akan menerima bukti yang sudah di *upload* > Admin melakukan pengecekan apakah benar pembayaran diterima > Jika benar maka admin akan mengkonfirmasi pembayaran > status akan berubah.

3.2 Analisa Sistem yang Berjalan

Analisa sistem yang berjalan merupakan proses yang saat ini berjalan pada klub bola XYZ. Analisa sistem dilakukan peneliti untuk mengetahui bagaimana sistem yang berjalan terkait dengan proses pengelolaan anggota klub sebelum menggunakan sistem informasi. Berikut ini analisa sistem yang berjalan yaitu :

- a. Pengelolaan *database* terkait informasi *profile* setiap pemain dilakukan secara manual yakni tercatat pada buku yang dikelola oleh admin. Data peserta yang terisi tidak seragam antara satu pemain dan pemain lainnya, tergantung pada admin yang saat itu menerima saat registrasi, sehingga terdapat kesenjangan informasi untuk setiap anggota.
- b. Pengelolaan *database* terkait dengan pembayaran iuran bulanan anggota dilakukan manual dengan buku kas dan *excel*. Alur yang berjalan saat ini yakni setelah orang tua dari anggota membayarkan iuran, konfirmasi dilakukan melalui berbagai macam lini, beberapa melakukan konfirmasi melalui *WhatsApp*, ada pula orang tua yang konfirmasi langsung saat mengantarkan anaknya latihan. Pengumpulan bukti tidak dilakukan terpusat dan kerap kali tidak terdokumentasikan, sehingga data pembayaran iuran ini kerap terjadi selisish. Rekapitulasi terhadap pembayaran iuran masih dilakukan pembayaran sehingga kontrol

terhadap anggota yang sudah atau belum membayar iuran tidak direkapitulasi secara baik.

- c. Jadwal latihan akan diinformasikan oleh admin melalui grup *WhatsApp*, namun belum tersedia wadah bagi pemain untuk melakukan konfirmasi apakah bisa menghadiri latihan atau tidak. Hal ini menyebabkan ketidakpastian jumlah anggota yang hadir saat latihan.
- d. Pelatih melakukan pencatatan pribadi atas progress perkembangan anggota. Hal ini cenderung dianggap subjektif karena penilaian tidak dalam variabel yang diketahui oleh pihak pemain dan klub. Hal ini menyebabkan perselisihan pendapat saat pelatih akan mengirimkan pemain yang akan mewakili saat bertanding. Orang tua merasa perkembangan anaknya baik dan seharusnya bisa mengikuti kompetisi, sedangkan secara penilaian pelatih, anggota tersebut belum siap untuk mengikuti kompetisi.
- e. Dokumentasi saat latihan dilakukan oleh masing-masing orang tua. Dokumentasi dari pihak klub biasanya disebarakan melalui grup *WhatsApp*.

3.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem yang diperlukan berdasarkan hasil keteranyan yang didapatkan oleh admin dan member terhadap kebutuhan rancangan sistem informasi maka peneliti menggunakan metode elisitasi. Elisitasi dapat dikatakan sebagai suatu proses mengumpulkan dan juga memperoleh informasi, pengetahuan, ataupun pemahaman dari individu atau kelompok tertentu melalui berbagai teknik dan pendekatan. Berikut ini analisis kebutuhan sistem yang telah dirangkum oleh peneliti :

3.3.1 Elisitasi Tahap Pertama

Elisitasi tahap pertama menjelaskan seluruh rancangan sistem baru yang diusulkan oleh pihak dari klub bola XYZ terkait melalui proses wawancara. Berikut ini detail elisitasi tahap pertama :

Tabel 3.1. Elisitasi Tahap Pertama

Fungsional	
No.	Analisis Kebutuhan
Saya ingin sistem dapat :	
<i>Login</i>	
1	Menampilkan <i>form email</i>
2	Menampilkan <i>form password</i>
3	Menampilkan pilihan <i>role</i>
4	Menampilkan <i>login button</i>
5	Menampilkan logo klub bola XYZ
<i>Role Admin</i>	
6	Menampilkan <i>menu dashboard</i>
7	Menampilkan <i>menu player management</i>
8	Menampilkan tombol <i>edit</i> pada nama <i>player management</i>
9	Menampilkan <i>menu coach management</i>
10	Menampilkan <i>button add coach</i>
11	Menampilkan <i>form coach management</i>
12	Menampilkan <i>menu schedule management</i>
13	Menampilkan <i>button add schedule</i> untuk jadwal latihan
14	Menampilkan <i>edit event, presence</i> dan <i>add documentation</i>
15	Menampilkan <i>menu user attendance</i>
16	Menampilkan <i>edit button</i> untuk <i>documentation</i>
17	Menampilkan <i>menu attendance Participants</i>
18	Menampilkan <i>edit button</i> untuk penilaian hasil latihan pemain
19	Menampilkan <i>menu user payment confirmation</i>
20	Menampilkan <i>menu evaluation</i>
21	Menampilkan <i>button detail</i> hasil evaluasi pemain
<i>Role Pelatih</i>	
22	Menampilkan <i>dashboard</i> dan <i>list</i> nama <i>player</i>
23	Menampilkan <i>menu player management</i>
24	Menampilkan <i>edit button</i> <i>player management</i>
25	Menampilkan <i>menu coach management</i>
26	Menampilkan <i>edit</i> pada <i>menu coach management</i>
27	Menampilkan <i>schedule management</i>
28	Menampilkan <i>button add schedule</i> untuk jadwal latihan
29	Menampilkan <i>menu attendance participant</i>
30	Menampilkan <i>add / editing scoring</i> untuk penilaian pemain
31	Menampilkan <i>menu evaluation</i>

Fungsional	
No.	Analisis Kebutuhan
Saya ingin sistem dapat :	
32	Menampilkan detail <i>button evaluation</i> di setiap nama pemain
Role User	
33	Menampilkan <i>dashboard</i> dan jadwal latihan
34	Menampilkan <i>menu player management</i>
35	Menampilkan <i>edit button</i> pada nama di <i>player management table</i>
36	Menampilkan <i>menu player management</i>
37	Menampilkan <i>edit profile player</i>
38	Menampilkan <i>menu user attendance</i>
39	Menampilkan <i>download button documentation</i>
40	<i>Player</i> dapat menghapus <i>mark</i> aktivitas latihan pada <i>user attendance</i>
41	Menampilkan <i>menu user payment</i>
42	Menampilkan <i>upload</i> bukti pembayaran klub
43	Menampilkan <i>menu evaluation</i>
44	Menampilkan detail <i>button evaluation</i> setiap kegiatan latihan
Non Fungsional	
45	Sistem informasi yang mudah digunakan oleh pengguna
46	Tampilan sistem informasi yang <i>user friendly</i>
47	Tampilan sistem informasi yang dinamis dan dapat diakses dengan perangkat apapun
48	Sistem informasi memiliki tingkat keamanan yang tinggi

3.3.2 Elisitasi Tahap Kedua

Elisitasi tahap kedua menjelaskan hasil pengklasifikasian elisitasi tahap I berdasarkan metode M (*Mandatory*), D (*Desirable*) dan I (*Inessential*). Metode MDI bertujuan memisahkan antara rancangan sistem yang penting dan harus ada sistem baru dengan rancangan yang disanggupi oleh peneliti untuk dieksekusi. Berikut ini detail terhadap elisitasi tahap kedua :

Tabel 3.2. Elisitasi Tahap Kedua

No.	Fungsional	M	D	I
	Analisis Kebutuhan			
	Saya ingin sistem dapat :			
	Login			
1	Menampilkan <i>form email</i>	✓		
2	Menampilkan <i>form password</i>	✓		
3	Menampilkan pilihan <i>role</i>	✓		
4	Menampilkan <i>login button</i>	✓		
5	Menampilkan logo klub bola XYZ			✓
	Role Admin			
6	Menampilkan <i>menu dashboard</i>	✓		
7	Menampilkan <i>menu player management</i>	✓		
8	Menampilkan tombol <i>edit</i> pada nama <i>player management</i>	✓		
9	Menampilkan <i>menu coach management</i>	✓		
10	Menampilkan <i>button add coach</i>	✓		
11	Menampilkan <i>form coach management</i>	✓		
12	Menampilkan <i>menu schedule management</i>	✓		
13	Menampilkan <i>button add schedule</i> untuk jadwal latihan	✓		
14	Menampilkan <i>edit event, presence</i> dan <i>add documentation</i>	✓		
15	Menampilkan <i>menu user attendance</i>	✓		
16	Menampilkan <i>edit button</i> untuk <i>documentation</i>	✓		
17	Menampilkan <i>menu attendance Participants</i>	✓		
18	Menampilkan <i>edit button</i> untuk penilaian hasil latihan pemain	✓		
19	Menampilkan <i>menu user payment confirmation</i>	✓		
20	Menampilkan <i>menu evaluation</i>	✓		
21	Menampilkan <i>button detail</i> hasil evaluasi pemain	✓		
	Role Pelatih			
22	Menampilkan <i>dashboard</i> dan <i>list</i> nama <i>player</i>	✓		
23	Menampilkan <i>menu player management</i>	✓		
24	Menampilkan <i>edit button</i> <i>player management</i>	✓		
25	Menampilkan <i>menu coach management</i>	✓		
26	Menampilkan <i>edit</i> pada <i>menu coach management</i>	✓		
27	Menampilkan <i>schedule management</i>	✓		
28	Menampilkan <i>button add schedule</i> untuk jadwal latihan	✓		
29	Menampilkan <i>menu attendance participant</i>	✓		

No.	Fungsional	M	D	I
	Analisis Kebutuhan			
	Saya ingin sistem dapat :			
30	Menampilkan <i>add / editing scoring</i> untuk penilaian pemain	✓		
31	Menampilkan <i>menu evaluation</i>	✓		
32	Menampilkan detail <i>button evaluation</i> di setiap nama pemain	✓		
Role User				
33	Menampilkan <i>dashboard</i> dan jadwal latihan	✓		
34	Menampilkan <i>menu player management</i>	✓		
35	Menampilkan <i>edit button</i> pada nama di <i>player management table</i>	✓		
36	Menampilkan <i>menu player management</i>	✓		
37	Menampilkan <i>edit profile player</i>	✓		
38	Menampilkan <i>menu user attendance</i>	✓		
39	Menampilkan <i>download button documentation</i>	✓		
40	<i>Player</i> dapat menghapus <i>mark</i> aktivitas latihan pada <i>user attendance</i>			✓
41	Menampilkan <i>menu user payment</i>	✓		
42	Menampilkan <i>upload</i> bukti pembayaran klub	✓		
43	Menampilkan <i>menu evaluation</i>	✓		
44	Menampilkan detail <i>button evaluation</i> setiap kegiatan latihan	✓		
Non Fungsional				
45	Sistem informasi yang mudah digunakan oleh pengguna	✓		
46	Tampilan sistem informasi yang <i>user friendly</i>	✓		
47	Tampilan sistem informasi yang dinamis dan dapat diakses dengan perangkat apapun		✓	
48	Sistem informasi memiliki tingkat keamanan yang tinggi	✓		

Keterangan :

M (*Mandatory*) : Hasil pengklasifikasian elisitasi tahap I berdasarkan metode MDI. Metode MDI bertujuan memisahkan antara rancangan sistem yang penting dan harus ada sistem baru dengan rancangan yang disanggupi oleh peneliti untuk dieksekusi.

D (*Desirable*) : Eksekusi sistem yang diinginkan. Kondisi ini merupakan bisa dihilangkan atau digunakan

tergantung kondisi dari keinginan dan kebutuhan terhadap suatu sistem.

I (*Inessential*) : Kondisi yang tidak diperlukan, maka dapat dihilangkan dari bagian sistem yang baru dibuat.

3.3.3 Elisitasi Tahap Ketiga

Elisitasi tahap ketiga menjelaskan proses mengurangi dan menyempitkan daftar kebutuhan yang telah dikumpulkan selama elisitasi tahap kedua. Proses pengurangan ini dilakukan dengan menghilangkan kebutuhan yang diidentifikasi sebagai "*inessentials*" (I) menggunakan metode MDI. Setelah itu, kebutuhan yang tersisa diklasifikasikan kembali menggunakan metode TOE. Berikut ini detail elisitasi tahap ketiga :

Tabel 3.3. Elisitasi Tahap Ketiga

No	Fungsional	T			O			E		
	Analisis Kebutuhan	L	M	H	L	M	H	L	M	H
	Saya ingin sistem dapat :									
	Login									
1	Menampilkan <i>form email</i>	✓			✓			✓		
2	Menampilkan <i>form password</i>	✓			✓			✓		
3	Menampilkan pilihan <i>role</i>	✓			✓			✓		
4	Menampilkan <i>login button</i>	✓			✓			✓		
	Role Admin									
5	Menampilkan <i>menu dashboard</i>		✓		✓				✓	
6	Menampilkan <i>menu player management</i>	✓			✓			✓		
7	Menampilkan tombol <i>edit</i> pada nama <i>player management</i>	✓			✓			✓		
8	Menampilkan <i>menu coach management</i>	✓			✓			✓		
9	Menampilkan <i>button add coach</i>	✓			✓			✓		
10	Menampilkan <i>form coach management</i>		✓		✓			✓		
11	Menampilkan <i>menu schedule management</i>		✓		✓				✓	
12	Menampilkan <i>button add schedule</i> untuk jadwal latihan		✓		✓			✓		

No.	Fungsional	T			O			E		
	Analisis Kebutuhan	L	M	H	L	M	H	L	M	H
	Saya ingin sistem dapat :									
13	Menampilkan <i>edit event, presence</i> dan <i>add documentation</i>		✓		✓			✓		
14	Menampilkan <i>menu user attendance</i>	✓			✓			✓		
15	Menampilkan <i>edit button</i> untuk <i>documentation</i>	✓			✓			✓		
16	Menampilkan <i>menu attendance Participants</i>	✓			✓			✓		
17	Menampilkan <i>edit button</i> untuk penilaian hasil latihan pemain	✓			✓			✓		
18	Menampilkan <i>menu user payment confirmation</i>	✓			✓			✓		
19	Menampilkan <i>menu evaluation</i>	✓			✓			✓		
20	Menampilkan <i>button detail</i> hasil evaluasi pemain	✓			✓			✓		
Role Pelatih										
21	Menampilkan <i>dashboard</i> dan <i>list</i> nama <i>player</i>		✓		✓				✓	
22	Menampilkan <i>menu player management</i>	✓			✓			✓		
23	Menampilkan <i>edit button player management</i>	✓			✓			✓		
24	Menampilkan <i>menu coach management</i>	✓			✓			✓		
25	Menampilkan <i>edit</i> pada <i>menu coach management</i>		✓		✓			✓		
26	Menampilkan <i>schedule management</i>		✓		✓			✓		
27	Menampilkan <i>button add schedule</i> untuk jadwal latihan	✓			✓			✓		
28	Menampilkan <i>menu attendance participant</i>	✓			✓			✓		
29	Menampilkan <i>add / editing scoring</i> untuk penilaian pemain	✓			✓			✓		
30	Menampilkan <i>menu evaluation</i>	✓			✓			✓		
31	Menampilkan <i>detail button evaluation</i> di setiap nama pemain	✓			✓			✓		
Role User										
32	Menampilkan <i>dashboard</i> dan <i>jadwal latihan</i>		✓		✓				✓	
33	Menampilkan <i>menu player management</i>	✓			✓			✓		

No.	Fungsional	T			O			E		
	Analisis Kebutuhan	L	M	H	L	M	H	L	M	H
	Saya ingin sistem dapat :									
34	Menampilkan <i>edit button</i> pada nama di <i>player management table</i>	✓			✓			✓		
35	Menampilkan <i>menu player management</i>	✓			✓			✓		
36	Menampilkan <i>edit profile player</i>	✓			✓			✓		
37	Menampilkan <i>menu user attendance</i>	✓			✓			✓		
38	Menampilkan <i>download button documentation</i>	✓			✓			✓		
39	Menampilkan <i>menu user payment</i>	✓			✓			✓		
40	Menampilkan <i>upload bukti pembayaran klub</i>	✓			✓			✓		
41	Menampilkan <i>menu evaluation</i>	✓			✓			✓		
42	Menampilkan <i>detail button evaluation</i> setiap kegiatan latihan	✓			✓			✓		
Non Fungsional										
43	Sistem informasi yang mudah digunakan oleh pengguna	✓			✓			✓		
44	Tampilan sistem informasi yang <i>user friendly</i>	✓			✓			✓		
45	Tampilan sistem informasi yang dinamis dan dapat diakses dengan perangkat apapun	✓			✓			✓		
46	Sistem informasi memiliki tingkat keamanan yang tinggi	✓			✓			✓		

Keterangan :

T (*Technical*) : Teknikal merupakan bagaimana tata cara atau teknik pembuatan *requirement* dalam sistem diusulkan.

O (*Operational*) : Operasional merupakan bagaimana tata cara pengguna *requirement* dalam sistem akan dikembangkan.

E (*Economy*) : Ekonomi merupakan berapakah biaya yang diperlukan guna membangun *requirement* di dalam sistem.

- L (*Low*) : Kondisi ini jika suatu rancangan sistem dibuat dengan tingkat kategori kesulitan yang tidak sulit atau lemah.
- M (*Middle*) : Kondisi ini jika suatu rancangan sistem dibuat dengan tingkat kategori kesulitan yang sedang.
- H (*High*) : Kondisi ini jika suatu rancangan sistem dibuat dengan tingkat kategori kesulitan yang cukup tinggi.



3.3.4 Elisitasi Tahap Final

Tabel 3.4. Elisitasi Tahap Final

Fungsional	
No.	Analisis Kebutuhan
Saya ingin sistem dapat :	
Login	
1	Menampilkan <i>form email</i>
2	Menampilkan <i>form password</i>
3	Menampilkan pilihan <i>role</i>
4	Menampilkan <i>login button</i>
Role Admin	
5	Menampilkan <i>menu dashboard</i>
6	Menampilkan <i>menu player management</i>
7	Menampilkan tombol <i>edit</i> pada nama <i>player management</i>
8	Menampilkan <i>menu coach management</i>
9	Menampilkan <i>button add coach</i>
10	Menampilkan <i>form coach management</i>
11	Menampilkan <i>menu schedule management</i>
12	Menampilkan <i>button add schedule</i> untuk jadwal latihan
13	Menampilkan <i>edit event, presence</i> dan <i>add documentation</i>
14	Menampilkan <i>menu user attendance</i>
15	Menampilkan <i>edit button</i> untuk <i>documentation</i>
16	Menampilkan <i>menu attendance Participants</i>
17	Menampilkan <i>edit button</i> untuk penilaian hasil latihan pemain
18	Menampilkan <i>menu user payment confirmation</i>
19	Menampilkan <i>menu evaluation</i>
20	Menampilkan <i>button detail</i> hasil evaluasi pemain
Role Pelatih	
21	Menampilkan <i>dashboard</i> dan <i>list</i> nama <i>player</i>
22	Menampilkan <i>menu player management</i>
23	Menampilkan <i>edit button</i> <i>player management</i>
24	Menampilkan <i>menu coach management</i>
25	Menampilkan <i>edit</i> pada <i>menu coach management</i>
26	Menampilkan <i>schedule management</i>
27	Menampilkan <i>button add schedule</i> untuk jadwal latihan
28	Menampilkan <i>menu attendance participant</i>

Fungsional	
No.	Analisis Kebutuhan
Saya ingin sistem dapat :	
29	Menampilkan <i>add / editing scoring</i> untuk penilaian pemain
30	Menampilkan <i>menu evaluation</i>
31	Menampilkan detail <i>button evaluation</i> di setiap nama pemain
Role User	
32	Menampilkan <i>dashboard</i> dan jadwal latihan
33	Menampilkan <i>menu player management</i>
34	Menampilkan <i>edit button</i> pada nama di <i>player management table</i>
35	Menampilkan <i>menu player management</i>
36	Menampilkan <i>edit profile player</i>
37	Menampilkan <i>menu user attendance</i>
38	Menampilkan <i>download button documentation</i>
39	Menampilkan <i>menu user payment</i>
40	Menampilkan <i>upload</i> bukti pembayaran klub
41	Menampilkan <i>menu evaluation</i>
42	Menampilkan detail <i>button evaluation</i> setiap kegiatan latihan
Non Fungsional	
43	Sistem informasi yang mudah digunakan oleh pengguna
44	Tampilan sistem informasi yang <i>user friendly</i>
45	Tampilan sistem informasi yang dinamis dan dapat diakses dengan perangkat apapun
46	Sistem informasi memiliki tingkat keamanan yang tinggi