



BAB III

ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Gambaran Umum Perusahaan

PT Multi Visi Paragon didirikan oleh Andrew Susanto pada Agustus 2014 yang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang entertainment dan media dimana mengembangkan suatu aplikasi media sosial yang bernama Buzzbuddies. PT Multi Visi Paragon berada pada Gedung Menara Merdeka Lt. 28 Jl. Budi Kemuliaan 1 No. 2 Jakarta Pusat.

Visi adalah menjadi perusahaan yang mempunyai produktifitas yang tinggi, efesiensi dan membantu dalam membuat dunia lebih baik.

Misi:

- a. Membantu perusahaan kecil, menengah dan besar untuk berkembang bersama-sama melalui teknologi
- b. Membantu dunia untuk mengajarkan pentingnya teknologi kepada masyarakat
- c. Mengembangkan infrastruktur teknologi yang lebih baik untuk semua orang.

PT Multi Visi Paragon adalah perusahaan teknologi yang telah berkomitmen untuk membantu bisnis untuk membuat aplikasi dan website sesuai dengan kebutuhan serta juga memiliki komitmen untuk membantu pengguna untuk menikmati waktu nya selama menggunakan aplikasi. Kini, Buzzbuddies tersedia di Website, situs Mobile, IOS, dan Android. Buzzbuddies adalah platform media sosial untuk berbagi feed positif sesuai dengan minat mereka. PT Multi Visi Paragon mulai mengembangkan Buzzbuddies dari UI / UX untuk pelaksanaan Coding, Testing, Hosting, dan Launching. Fitur di Buzzbuddies: Admin Panel, GPS Lokasi, Messenger, Sistem Ad, Rich Mendukung Media.



Lima hal berbeda yang ditawarkan Buzzbuddies:

- a. Berdasarkan minat - Buzzbuddies memperbolehkan para penggunanya untuk memfilter *post* di *timeline* berdasarkan minat. Jadi, mereka hanya akan melihat postingan yang sesuai dengan minat yang dipilih. Saat mendaftar pertama kali, pengguna akan diminta mengisi kolom minat yang ingin diikuti (*di-follow*). Ada beberapa pilihan minat dan hobi, mulai dari Art & Design, Entertainment, Humour, kuliner, Lifestyle, Misc, Pet, Photography, Quotes.
- b. Konten publik - Tidak seperti Twitter atau Facebook di mana kita harus menambah teman atau follow untuk mengetahui kabar terbaru, seluruh konten yang diunggah di Buzzbuddies akan dapat dilihat semua orang sehingga seluruh informasi tentang minat akan dapat diketahui oleh seluruh pengguna dengan minat yang sama.
- c. Hanya konten berkualitas
Buzzbuddies akan selalu menyaring informasi yang tersebar di media sosial ini.
- d. Kontributor konten - Selain para pengguna reguler, ada pula beberapa orang yang sengaja dipilih untuk memberikan informasi tentang minatnya di Buzzbuddies. Salah satunya adalah grup musik Sheila on 7. Sebagai brand ambassador Buzzbuddies, Sheila on 7 menjadi pengguna reguler dengan minat yang berbeda.
- e. Buatan Indonesia - Buzzbuddies merupakan media sosial dari Indonesia yang memulai pengembangannya pada Januari 2015 dan mulai diluncurkan pada April.

2. Sistem Yang Sedang Berjalan

Untuk konten post yang berkualitas, Buzzbuddies perlu memfilter informasi yang tersebar di Buzzbuddies. Sistem yang sedang berjalan saat ini Buzzbuddies secara manual melihat semua post pada konten publik dan memfilternya satu per satu. Jika adanya penyimpangan maka pihak Data Admin akan memberitahu pihak Back end programmer untuk menelusuri post tersebut dan menghapusnya. Selain itu, pihak Data Admin akan meminta profile pengguna tersebut kepada pihak Back end programmer dan selanjutnya menindaklanjuti dengan mengirimkan peringatan menggunakan email. Jika pengguna tersebut melakukan post yang menyimpang lagi maka pihak Data Admin akan meminta pihak Back end programmer untuk mengnonaktifkan pengguna

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

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.

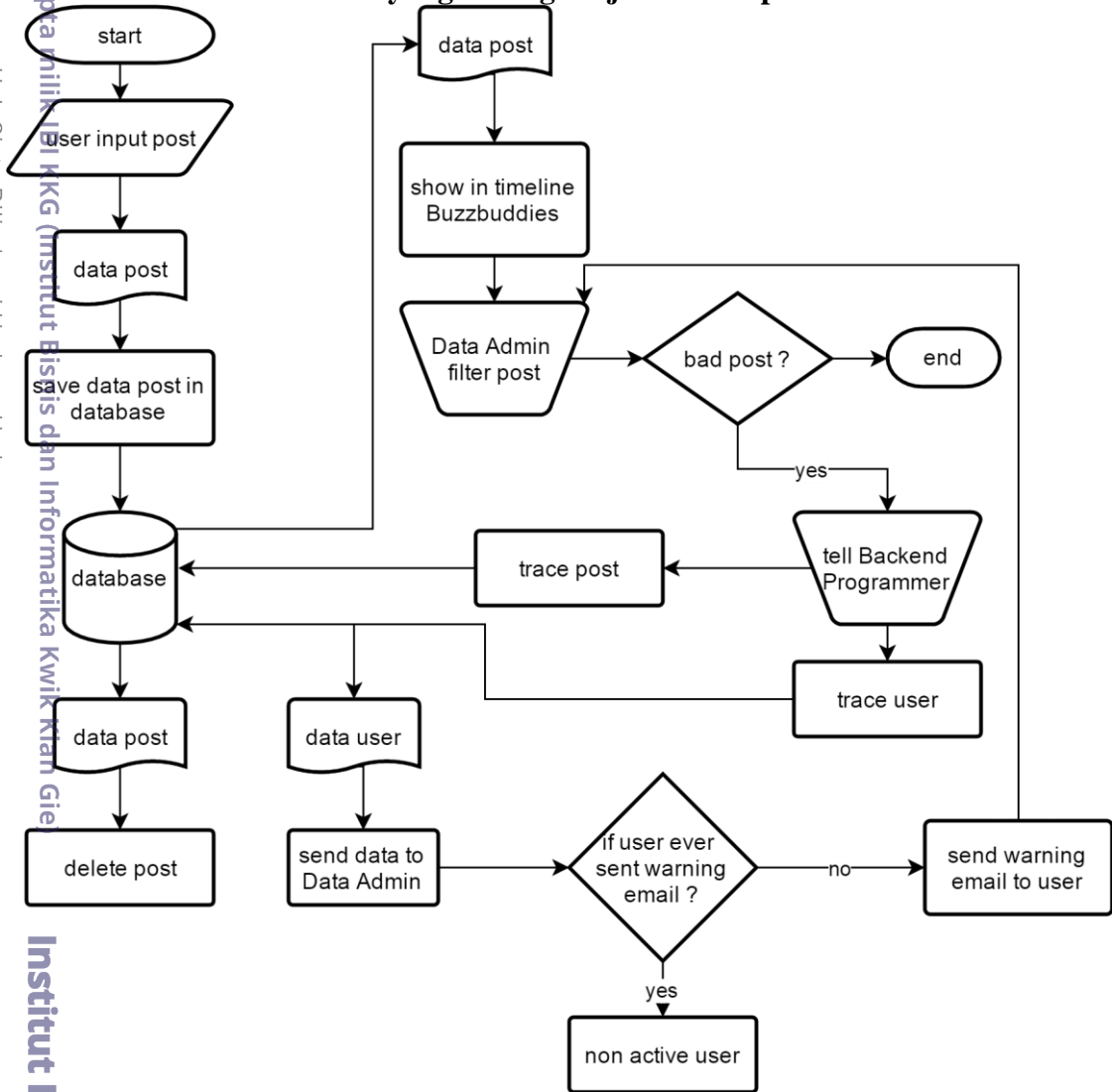
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



tersebut. Back end programmer memanipulasi data secara langsung pada database.

Penjelasan diatas diilustrasikan dalam bentuk flowchart terdapat pada Gambar 3.1.

Gambar 3.1
Flowchart sistem yang sedang berjalan filter post berkualitas



Sumber : ilustrasi peneliti

Buzzbuddies mengadakan quest untuk menarik pengguna untuk aktif menggunakan media sosial ini. Pengguna yang menyelesaikan quest akan diberikan point yang disebut BuzzPoint. Quest yang diadakan beragam seperti untuk login harian, membuat 5 post setiap hari, memberikan komentar pada post Buzzbuddies atau mengisi survey pada google docs. Sebagian quest dapat disetujui secara terprogram dan sebagian quest harus lakukan pengecekan secara manual. Sistem yang sedang berjalan untuk pengecekan quest secara manual adalah secara satu per satu dimana setiap pengguna

Hak Cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

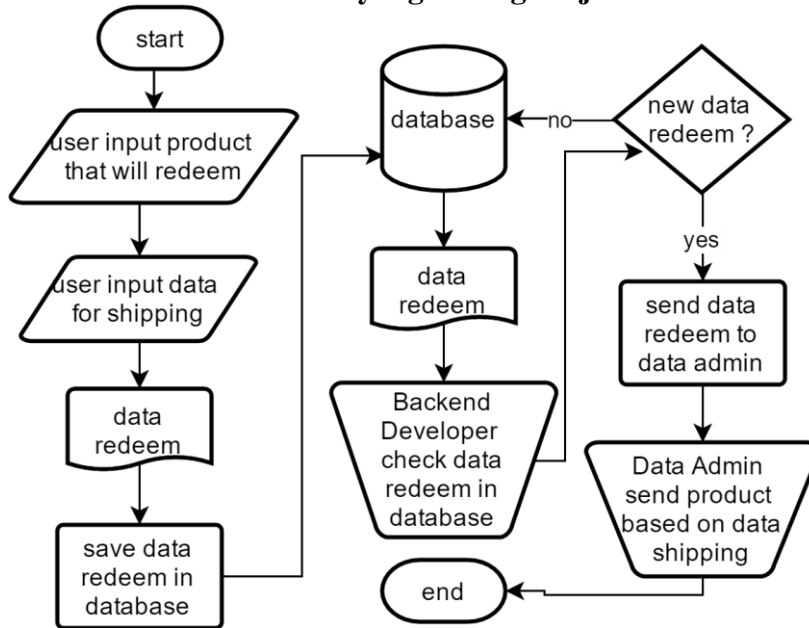
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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



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.

Gambar 3.3

Flowchart sistem yang sedang berjalan redeem



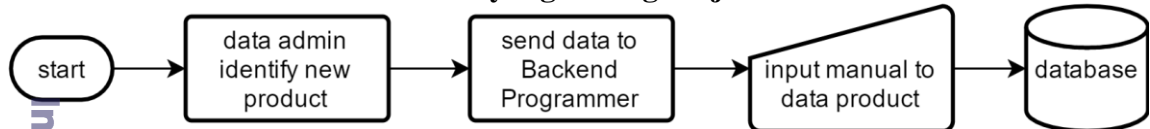
Sumber : Ilustrasi Peneliti

Penambahan produk untuk redeem, Admin menyiapkan data produk yang kemudian data tersebut akan dientri secara langsung ke database oleh Back end Developer.

Penjelasan ini diilustrasikan dalam flowchart yang terdapat pada Gambar 3.4

Gambar 3.4

Flowchart sistem yang sedang berjalan Produk



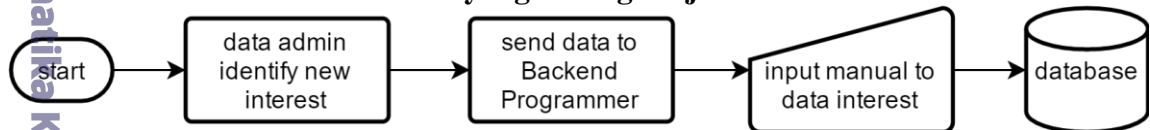
Sumber : ilustrasi peneliti

Pengguna Buzzbuddies akan memilih minat yang disukai. Kini, Buzzbuddies memiliki 13 interest. Jika Data Admin ingin menambahkan interest baru atau mengedit interest yang sudah ada sebelumnya, Data Admin memberikan data pada Back end programmer.

Penjelasan ini diilustrasikan dalam flowchart yang terdapat pada Gambar 3.5

Gambar 3.5

Flowchart sistem yang sedang berjalan Interest



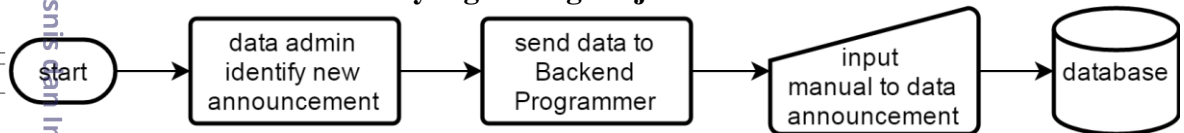
Sumber : ilustrasi peneliti



Announcement merupakan suatu mekanisme yang berisi informasi yang akan disebarkan pada setiap pengguna Buzzbuddies dimana informasi tersebut akan membantu pengguna dalam memahami peraturan yang ada. Untuk saat ini penambahan informasi untuk *announcement* Admin sebelumnya harus menyiapkan data terlebih dahulu yang kemudian data tersebut akan dientri secara langsung ke database oleh Admin. Karena sistem yang digunakan masih manual, isi informasi masih berupa plain text.

Penjelasan ini diilustrasikan pada flowchart yang di Gambar 3.6

Gambar 3.6
Flowchart sistem yang sedang berjalan Announcement



Sumber : ilustrasi peneliti

Untuk saat ini suggestion dan report baru akan dikembangkan dan merupakan fitur baru pada Buzzbuddies. Pihak Data Admin membutuhkan laporan pengguna aktif, pengguna yang baru bergabung dengan Buzzbuddies dan laporan banyak kode referral yang telah digunakan per 7 hari terakhir dan total. Dikarenakan belum adanya interface nya maka data ini belum ada dan merupakan fitur baru yang dikembangkan untuk admin panel Buzzbuddies.

B. Metode Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian social kualitatif. Penelitian ini merupakan proses untuk menghasilkan pengetahuan baru dan informasi dengan menggunakan pendekatan ilmiah yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah.

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Teknik Pengumpulan Data yang dilakukan peneliti:

- a. Observasi partisipan

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.



Metode observasi merupakan metode pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki (Supardi, 2006: 88). Observasi dilakukan menurut prosedur dan aturan tertentu sehingga dapat diulangi kembali oleh peneliti dan hasil observasi memberikan kemungkinan untuk ditafsirkan secara ilmiah. Observasi partisipan adalah apabila observer (orang yang melakukan observasi) turut ambil bagian atau berada dalam keadaan obyek yang diobservasi (Supardi, 2006). Dalam observasi ini, peneliti secara langsung terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang atau situasi yang diamati sebagai sumber data. Alasan peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut.

b. Kuesioner

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya, dimana peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden, peneliti menyebarkan kuesioner kepada 10 responden yang berlangsung mulai bulan April sampai Mei 2017.

c. Studi Pustaka

Studi kepustakaan atau studi literatur, selain dari mencari sumber data sekunder yang akan mendukung penelitian, juga diperlukan untuk mengetahui sampai ke mana ilmu yang berhubungan dengan penelitian telah berkembang, sampai ke mana terdapat kesimpulan dan generalisasi yang pernah dibuat sehingga situasi yang diperlukan diperoleh.

Terdapat 2 jenis sumber data :

a. Data Primer

data primer yang peneliti gunakan adalah data hasil observasi langsung yang peneliti lakukan dan kuesioner yang peneliti sebarkan kepada responden terkait selama penelitian dilakukan. Data observasi ini peneliti tuliskan dalam bentuk table perbandingan dan diagram.

b. Data Sekunder

data sekunder yang peneliti gunakan adalah data hasil tinjauan pustaka berupa jurnal dan disertasi yang peneliti kumpulkan dari beberapa sumber *online*, *e-book* dan informasi dari website official.



2. Analisis Perancangan Sistem

XP merupakan suatu model dengan pendekatan agile yang diusulkan oleh Kent Back.

Menurut penjelasannya, XP adalah “*Extreme Programming (XP) is a lightweight, efficient, low-risk, flexible, predictable, scientific, and fun way to develop software*”.

Model ini cenderung menggunakan pendekatan *Object-Oriented*. Sasaran *Extreme Programming* adalah tim yang dibentuk berukuran antara kecil sampai medium saja, tidak perlu menggunakan sebuah tim yang besar. Hal ini dimaksudkan untuk menghadapi requirements yang tidak jelas maupun terjadinya perubahan-perubahan requirements yang sangat cepat. *Extreme Programming* merupakan *agile methods* yang paling banyak digunakan dan menjadi sebuah pendekatan yang sangat terkenal.

Tahapan yang harus dilalui dapat digambarkan pada Gambar 3.24 antara lain:

a. XP Planning

- (1) Dimulai dengan penciptaan cerita user
- (2) Tim Agile menilai setiap cerita dan memberikan biaya
- (3) Cerita dikelompokkan ke untuk peningkatan penyampaian
- (4) Sebuah komitmen yang dibuat pada tanggal pengiriman
- (5) Setelah peningkatan proyek pertama digunakan untuk membantu menentukan berikutnya tanggal pengiriman untuk penambahan lainnya

b. XP Desain

- (1) Mengikuti prinsip(tetap sederhana)
- (2) Mendorong penggunaan CRC (class-responsibility-cards)
- (3) Untuk desain yang sulit, menunjukkan penciptaan solusi - prototipe desain
- (4) Mendorong refactoring - perbaikan berulang dari internal program desain

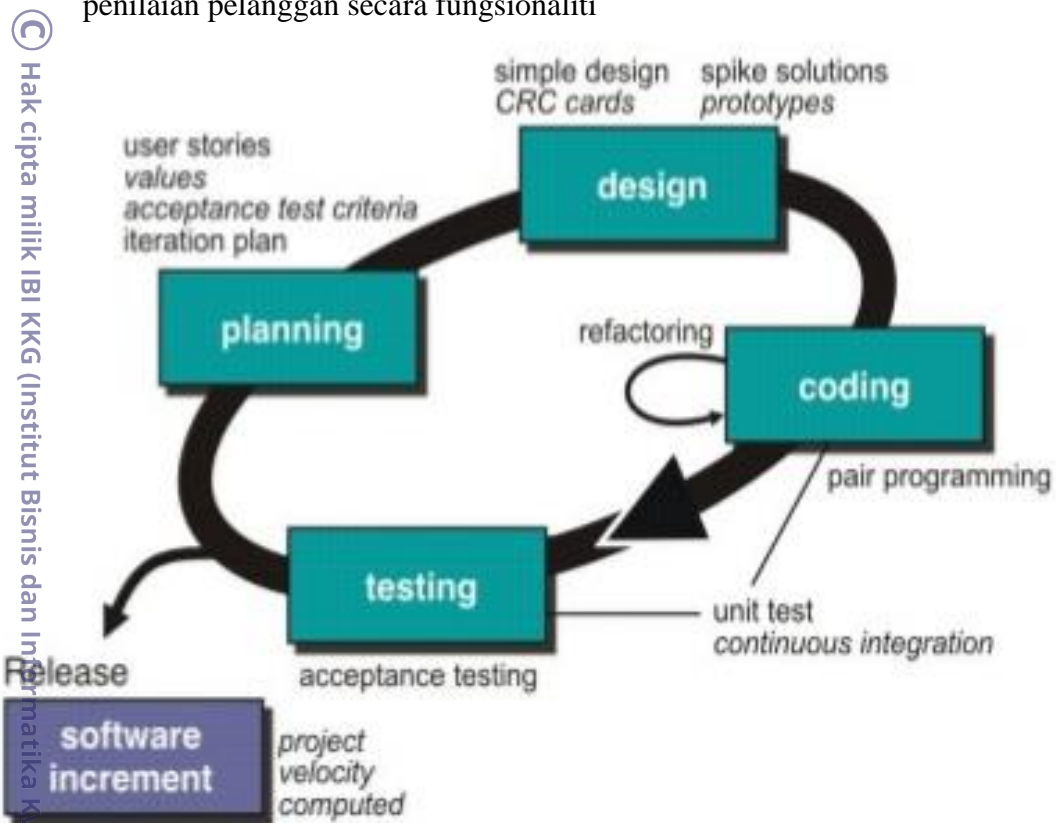
c. XP coding

- (1) merekomendasikan pembangunan unit test sebelum *coding* dimulai
- (2) Mendorong pair programming

d. XP Testing

- (1) Semua unit tests di eksekusi per hari

(2) *Acceptance tests* didefinisikan oleh pelanggan dan di eksekusi menjadi penilaian pelanggan secara fungsionaliti



Gambar 3.7
Tahapan Extreme Programming

Sumber : Agile For Dummies(2012:26)

Extreme Programming sebagai sebuah metode yang dinamis diperlihatkan dalam empat values yang dimilikinya dan keempatnya merupakan dasar-dasar yang diperlukan dalam Extreme Programming.

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu cara untuk mengukur keberhasilan dari hasil penelitian. Dengan teknik analisi, penulis dapat mengetahui sejauh mana keefektifitasan sistem yang diusulkan oleh penulis. Teknik analysis yang digunakan adalah Cochran Q Test. Cochran Q Test digunakan untuk mengetahui atribut apa saja yang dianggap sah (valid), dimana peneliti mengeluarkan atribut-atribut yang dinilai tidak sah berdasarkan kriteria-kriteria statistik yang dipakai.

Dalam metode ini, responden diberikan pertanyaan tertutup, yaitu pertanyaan yang pilihan jawabannya terdiri atas ya dan tidak.



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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Untuk mengetahui mana di antara atribut yang valid, dilakukan test Cochran dengan prosedur sebagai berikut :

a. Hipotesis yang mau diuji:

H_0 : Semua atribut yang diuji mempunyai proporsi jawaban YA yang sama

H_a : Semua atribut yang diuji mempunyai proporsi jawaban YA yang berbeda

b. Mencari Q hitung dengan rumus sebagai berikut

$$Q = \frac{(k - 1)[k \sum_i C_i^2 - (\sum_i C_i)^2]}{k \sum_i R_i - \sum_i R_i^2}$$

Keterangan :

Q = Q hitung

k = Jumlah atribut yang diuji

R_i = Jumlah YA pada semua atribut untuk 1 responden

C_i = Jumlah YA pada 1 atribut untuk semua responden

n = Jumlah sampel yang diuji

c. Penentuan Q tabel (Q_{tab}):

Dengan $\alpha = 0,05$, derajat kebebasan (dk) = $k - 1$, maka diperoleh Q_{tab} ($0,05; dk$) dari tabel Chi Square Distribution.

d. Keputusan:

Tolak H_0 dan terima H_a , jika $Q_{hit} > Q_{tab}$

Terima H_0 dan tolak H_a , jika $Q_{hit} < Q_{tab}$

e. Kesimpulan:

(1) Jika tolak H_0 berarti proporsi jawaban YA masih berbeda pada semua atribut.

Artinya belum ada kesepakatan di antara para responden tentang atribut. Bila



hal ini terjadi, maka akan dilakukan pengujian lagi dengan menghilangkan atau membuang atribut yang dimiliki jumlah jawaban YA paling kecil.



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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

- (2) Jika terima H_0 berarti proporsi jawaban YA pada semua atribut dianggap sama. Dengan demikian, semua responden dianggap sepakat mengenai semua atribut sebagai faktor yang dipertimbangkan (Simamora, 2008)

Pengujian Q hitung dilakukan terus-menerus sampai diperoleh nilai Q hitung $< Q$ tabel, dengan derajat kebebasan yang digunakan untuk mencari Q tabel adalah $dk = n - 1$ dengan taraf signifikansi 0,05

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.