



BAB III

ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

Pada masa lalu menonton pertandingan sepakbola berarti pergi ke stadion. Sekarang pertandingan bisa ditonton di mana saja. Bentuk yang paling populer adalah menonton pertandingan di televisi. Munculnya pertandingan sepakbola di televisi juga memungkinkan adanya penonton yang lebih luas jangkauannya, bahkan hingga ke luar negeri. Beberapa liga besar dunia pernah ditayangkan oleh beberapa stasiun televisi di Indonesia.

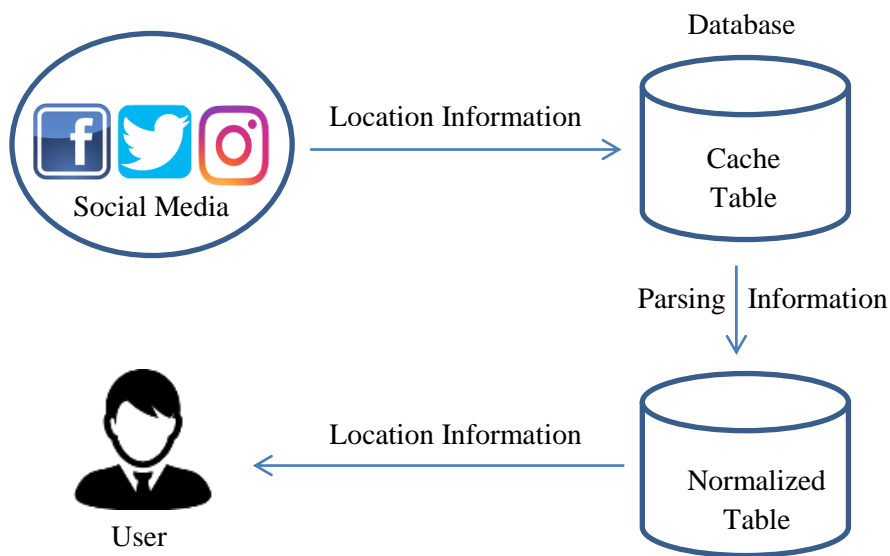
Televisi dan media massa lainnya kemudian merupakan jalan bagi masyarakat Indonesia untuk mengenal dan akhirnya menjadi pendukung tim-tim dari negara lain. Para fans sepakbola yang memiliki kemampuan untuk mengonsumsi sepakbola dengan cara yang tak terbatas. Ketika menonton pertandingan di rumah dirasa kurang, maka muncul fenomena nonton bareng (*nobar*). *Nobar* sendiri merupakan istilah yang bisa digunakan untuk semua kegiatan yang bersifat menonton sesuatu bersama. Namun istilah ini lebih erat kaitannya dengan kegiatan menonton pertandingan sepakbola. Kegiatan ini bisa diadakan di mana saja dengan melibatkan banyak orang.

Dalam mendapatkan informasi nonton bareng cenderung mudah jikalau sudah pernah nonton bareng sebelumnya. Namun untuk orang yang baru pertama kali ingin merasakan nonton bareng biasanya cukup sulit karena informasi yang kurang tersalurkan dengan baik. Informasi nonton bareng biasanya didapatkan dari akun twitter dan instagram lokasi_nobar ataupun akun *media social* penyedia informasi nonton bareng. Informasi nonton bareng juga



dapat ditemukan di *social media* dari komunitas suatu fans club, karena suatu fans club rutin mengadakan agenda nonton bareng jikalau ada pertandingan klub yang didukung. Informasi juga dapat didapatkan dari media partner seperti *supersoccer* yang rutin mengadakan nobar jika ada pertandingan yang mempertemukan dua klub besar.

Informasi nonton bareng biasa berbentuk *flyer* digital, *flyer* biasanya berisi waktu pertandingan, lokasi nonton bareng, harga tiket masuk serta keuntungan yang didapat, dan kontak yang dapat dihubungi jikalau ada pertanyaan mengenai acara nonton bareng.



Gambar 3.1
Flow of Data



B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis membutuhkan data - data mengenai perkembangan sistem *platform location based services* dan juga informasi tentang komunitas dan cafe di daerah DKI Jakarta yang rutin mengadakan acara nonton bareng sepakbola. Dengan demikian, penulis mengumpulkan data dengan melakukan tinjauan pustaka dan pengamatan (observasi).

1 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Marilyn Litchman (2013 : 9) adalah upaya yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan, mengorganisasi, dan menginterpretasikan informasi dengan mata kepala sendiri sebagai sebuah penyaring. Upaya ini melibatkan wawancara yang dalam serta observasi perilaku manusia yang alami di dalam lingkungan sosial.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan menggunakan tiga komponen analisis, yaitu :

1. Reduksi Data

Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan data yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisa yang menajam, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu .

2. Penyajian Data

Penyajian data dibatasi sebagai kumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan penyajian tersebut akan dapat dipahami apa yang harus dilakukan, menganalisis ataukah tindakan berdasarkan



pemahaman yang didapat dari penyajian-penyajian tersebut.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari suatu kegiatan dari suatu kegiatan konfigurasi yang utuh. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan mengalami perubahan apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak. masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Primer

1. Wawancara Tak Terstruktur

Wawancara ialah salah satu dari teknik pengumpulan data kualitatif. Dalam penelitian dilakukan wawancara dengan pertanyaan, sehingga responden dapat memberikan informasi yang tidak terbatas dan mendalam dari berbagai perspektif sesuai dengan masalah yang terjadi serta mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang sering terjadi. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara tak terstruktur, yaitu dengan melakukan obrolan santai dengan para pelaku nonton bareng, dari sisi penonton yaitu anggota komunitas dan penyedia tempat/pemilik cafe.

2. Observasi Langsung

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (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.



Teknik pengumpulan data melalui observasi langsung ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung budaya nonton bareng sepakbola yang ada di DKI Jakarta, pengamatan ini dilakukan dengan mengikuti nonton bareng organisasi ataupun komunitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kesulitan seperti apa yang dirasakan oleh para pelaku nonton bareng, dari pihak penonton ataupun penyelenggara nonton bareng. Selain itu, penulis juga mengamati perkembangan tren aplikasi yang menawarkan sistem layanan berbasis lokasi (*Location Based Service*), digunakan sebagai acuan untuk penulis menciptakan aplikasi pengambilan keputusan untuk menentukan lokasi nonton bareng ini.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

b. Sekunder

1. Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Studi kepustakaan yang penulis lakukan adalah dengan pengumpulan data melalui pencarian dari berbagai literatur, buku, dokumen, dan tulisan yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Buku - buku yang penulis gunakan juga tidak terpaku hanya pada buku fisik saja, melainkan penulis juga menggunakan *e-book* ataupun jurnal yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Studi kepustakaan ini juga dilakukan dengan mengutip berbagai teori yang relevan untuk menyusun konsep penelitian.

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.

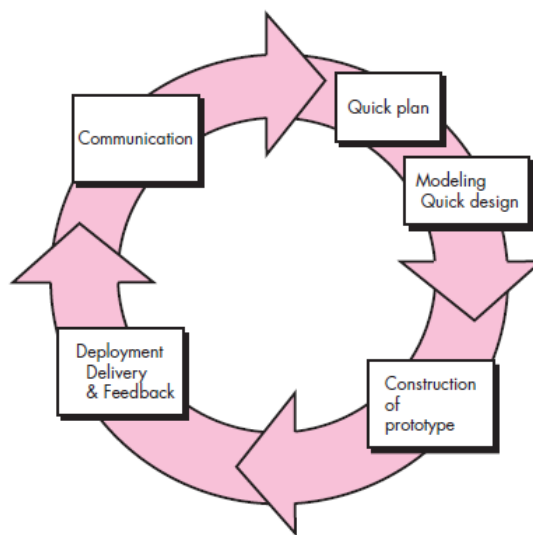
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

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



3. Teknik Pengembangan Sistem

Adapun metode perancangan sistem dalam penelitian ini yang penulis gunakan adalah metode perancangan sistem dengan menggunakan model *prototype*. Menurut Roger S. Pressman (2010 : 43), *prototype* merupakan model perancangan sistem dimana kebutuhan diubah menjadi sistem yang bekerja yang diperbaiki secara terus menerus sesuai dengan kebutuhan dari kerjasama antara analis dengan pengguna (user).



Gambar 3.2
Prototype Model Pressman

Prototype merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang cukup banyak digunakan. Dengan metode *prototype* ini pengembang (analyst) dan pelanggan (user) dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan perangkat lunak.

Agar model *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan

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.



kebutuhan. Prototype akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya lalu perangkat lunak akan direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan.

Adapun langkah – langkah dalam perancangan sistem informasi dengan model *prototype* adalah sebagai berikut:

1. Analisa kebutuhan

Metode *prototype* dimulai dari tahap komunikasi. Tim pengembang perangkat lunak melakukan pertemuan dengan para pelanggan untuk menentukan kebutuhan perangkat lunak yang saat itu diketahui dan untuk menggambarkan area-area dimana definisi lebih jauh untuk langkah selanjutnya.

2. Membangun/membentuk prototype

Mulai membangun *prototype* secara lebih rinci. Langkah ini mencakup *drafting* dari *form input* dan *output* program dan langkah sistem yang digunakan.

3. Evaluasi *prototype*

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototype* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 5 akan diambil. Jika tidak *prototype* direvisi dengan mengulang langkah 1, 2, 3 dan 4.

4. Mengkodekan sistem

Dalam tahap ini *prototype* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai. Yang pada penelitian ini adalah bahasa pemrograman java (android).

5. Menguji dan mengevaluasi sistem

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (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.



Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, *prototype* kemudian diserahkan kepada para pelanggan untuk mengevaluasi *prototype* yang telah dibuat sebelumnya dan memberikan umpan-balik yang akan digunakan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan sistem.

6. Menggunakan sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

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