

BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1 Kajian pustaka

Kajian pustaka yang dijadikan referensi merupakan beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Referensi penelitian ini didapatkan dari dua *paper* internasional. Penjelasan dari masing-masing kajian pustaka terdapat pada Tabel 2.1 dan Tabel 2.2.

Tabel 2. 1 Kajian pustaka 1

Metodologi	Hasil
Penelitian oleh Gruenbacher P. (2000) dengan judul " <i>Collaborative Requirements Negotiation with EasyWinWin</i> " bertujuan untuk mendukung kolaborasi, prioritas, dan negosiasi kebutuhan sistem. Pendekatan ini meningkatkan model negosiasi <i>win win</i> dengan mengintegrasikan teknik produktivitas kelompok dan teknik kolaborasi. <i>EasyWinWin</i> telah digunakan dalam proyek pengembangan khusus klien dan untuk perencanaan produk secara COTS (<i>Commercial Off The Shelf</i>). <i>EasyWinWin</i> membantu meningkatkan keterlibatan pemangku kepentingan dalam proses rekayasa kebutuhan dan meningkatkan frekuensi, keterkaitan, dan tingkat interaksi antar pemangku kepentingan. Selain itu dapat mengurangi resiko diawal siklus hidup pengembangan perangkat lunak.	<i>EasyWinWin</i> telah berhasil diterapkan pada proyek pengembangan produk dalam skala besar menggunakan COTS. Metodologi ini telah membantu mencapai <i>win win solution</i> dan membangun kepercayaan antar pemangku kepentingan.

Tabel 2. 2 Kajian pustaka 2

Metodologi	Hasil
Penelitian oleh Boehm B. dan Kitapci H. (2006) dengan judul " <i>The WinWin Approach : Using a Requirements Negotiation Tool for Retionale Capture and Use</i> " menggunakan pendekatan <i>win win</i> untuk membuat sebuah sistem yang sukses melibatkan pemangku kepentingan untuk berpartisipasi dalam proses negosiasi sehingga dapat bertemu pada seperangkat kebutuhan yang saling menguntungkan. Kerangka kerja <i>win win</i> pada dasarnya menangkap tujuan, pilihan dan batasan yang berorientasi pada pemangku kepentingan dalam bentuk keputusan yang rasional dalam solusi perangkat lunak dan sistem dinegosiasikan.	<i>EasyWinWin</i> membantu kelancaran transmisi kesepakatan dari pemangku kepentingan dengan hasil spesifikasi kebutuhan. <i>Win win</i> secara efektif berfokus pada negosiasi kebutuhan. Hasil negosiasi spesifik secara konsisten.

2.2 Gambaran organisasi

2.2.1 Visi dan Misi

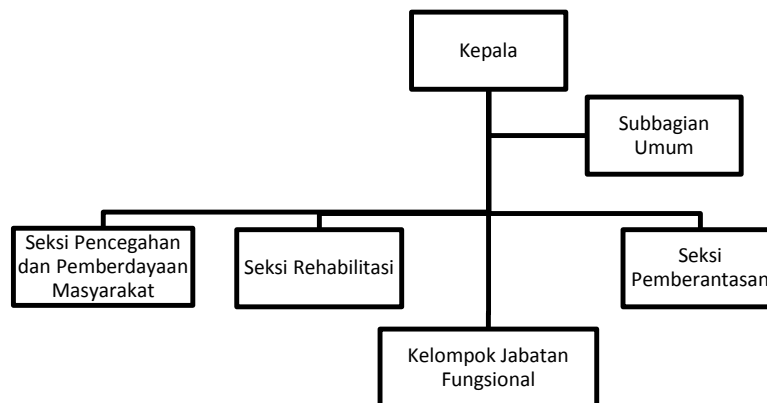
a. Visi

Menjadi perwakilan BNN yang profesional menyatukan dan menggerakkan seluruh komponen masyarakat, instansi pemerintah dan swasta di Kota Malang.

b. Misi

Bersama instansi pemerintah daerah, swasta, dan komponen masyarakat di Kota Malang dengan melaksanakan pencegahan, pemberdayaan masyarakat, penjangkauan dan pendampingan, pemberantasan serta di dukung tata kelola pemerintahan yang akuntabel dalam rangka P4GN.

2.2.2 Struktur organisasi



Gambar 2. 1 Struktur organisasi BNN Kota Malang

Sumber: Peraturan Kepala Badan Narkotika Nasional Nomor 3 Tahun (2015)

Berdasarkan Pasal 26 Peraturan Kepala BNN Nomor 3 Tahun 2015, Kepala BNN Kota memiliki tugas :

1. Memimpin BNN Kota dalam melaksanakan tugas, fungsi, dan wewenang BNN dalam wilayah Kota.
2. Mewakili Kepala BNN dalam pelaksanaan hubungan kerja sama dalam hal P4GN dengan instansi pemerintah terkait dan komponen masyarakat dalam wilayah Kota.

Pada Pasal 27 Peraturan Kepala BNN Nomor 3 Tahun 2015, subbagian umum memiliki tugas dalam menyiapkan bahan pelaksanaan koordinasi penyusunan rencana program dan anggaran, pengelolaan sarana prasarana dan urusan rumah tangga, pengelolaan data informasi P4GN, layanan hukum dan

kerja sama, urusan tata persuratan, kepegawaian, keuangan, kearsipan, dokumentasi, hubungan masyarakat, dan penyusunan evaluasi dan pelaporan dalam wilayah BNN Kota.

Pada Pasal 28 Peraturan Kepala BNN Nomor 3 Tahun 2015, Seksi Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat mempunyai tugas menyiapkan bahan pelaksanaan koordinasi penyusunan rencana strategis dan rencana kerja P4GN setiap tahun, kebijakan teknis P4GN, diseminasi informasi dan advokasi, pemberdayaan alternatif dan peran serta masyarakat, dan evaluasi dan pelaporan di bidang pencegahan dan pemberdayaan masyarakat dalam wilayah Kota.

Pada Pasal 29 Peraturan Kepala BNN Nomor 3 Tahun 2015, Seksi Rehabilitasi mempunyai tugas menyiapkan bahan pelaksanaan koordinasi penyusunan rencana strategis dan rencana kerja tahunan, kebijakan teknis P4GN, asesmen penyalah guna atau pecandu narkoba, peningkatan lembaga rehabilitasi medis dan rehabilitasi sosial penyalah guna atau pecandu narkoba baik yang diselenggarakan pemerintah maupun masyarakat, meningkatkan kemampuan layanan pascarehabilitasi dan pendampingan, penyatuan kembali ke dalam masyarakat, evaluasi dan pelaporan di bidang rehabilitasi dalam wilayah Kota.

Pada Pasal 30 Peraturan Kepala BNN Nomor 3 Tahun 2015, Seksi Pemberantasan mempunyai tugas menyiapkan bahan pelaksanaan koordinasi penyusunan rencana strategis dan rencana kerja tahunan, kebijakan teknis P4GN, administrasi penyelidikan dan penyidikan terhadap tindak pidana narkoba, pengawasan distribusi prekursor sampai pengguna akhir, evaluasi dan pelaporan di bidang pemberantasan dalam wilayah Kota.

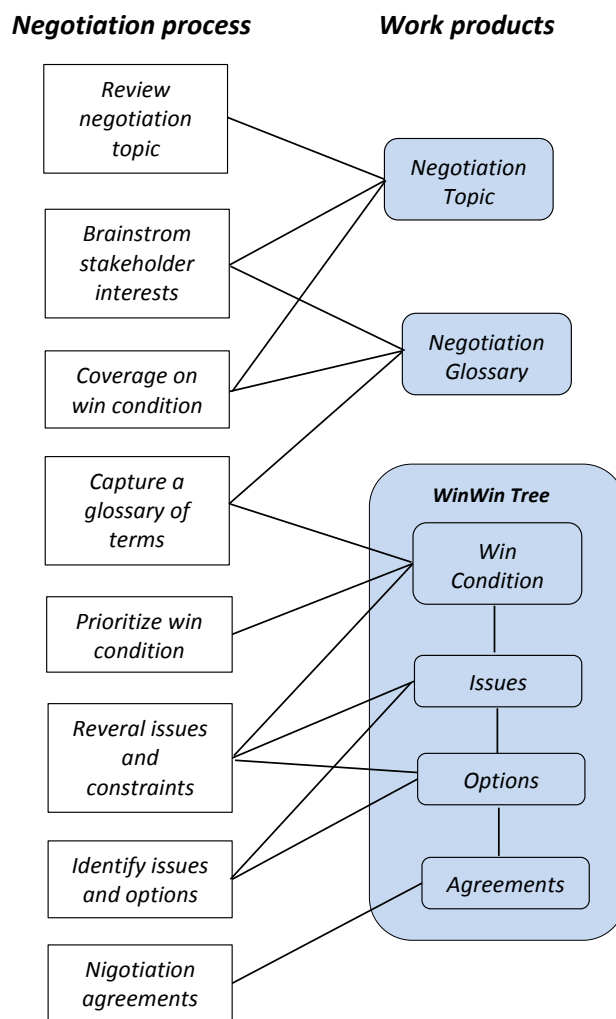
Pada Pasal 32 Peraturan Kepala BNN Nomor 3 Tahun 2015, Kelompok Jabatan Fungsional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 31 memiliki tugas dalam melakukan kegiatan sesuai disiplin ilmu serta keahlian pada jabatan fungsional berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan.

2.3 Sistem informasi

Sistem informasi adalah suatu kombinasi dari orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komputer, sumber data, kebijakan dan prosedur yang menyimpan, mengambil, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. Sistem informasi digunakan oleh orang untuk berkomunikasi satu sama lain menggunakan *hardware* sebagai perangkat fisik, *software* untuk pemrosesan tersimpan sebagai sumber data (O'Brien dan Marakas, 2010). Secara umum sistem informasi adalah suatu sistem yang menerima sumber data sebagai *input*, kemudian memproses data tersebut hingga menghasilkan *output* berupa produk informasi. Sistem informasi melibatkan berbagai komponen dan aktivitas.

2.4 Metode EasyWinWin

Metode *EasyWinWin* merupakan teknik negosiasi secara kolaboratif yang memudahkan pemangku kepentingan terdistribusi untuk bernegosiasi yang saling menguntungkan (Boehm B. dan Kitapci H., 2006). *Win win* negosiasi memiliki empat artefak utama yaitu *win condition* yang mana menangkap kendala dan tujuan yang diinginkan oleh *stakeholder*. *Issue*, menangkap konflik antara *win condition* dan ketidakpastian. *Options* berfungsi untuk pemilihan keputusan dalam menyelesaikan suatu masalah. *Agreement* merupakan *win condition* yang telah disepakati *stakeholder* dan menangkap *options* yang disepakati untuk penyelesaian masalah.



Gambar 2. 2 Aktivitas dalam *EasyWinWin*

Sumber : Boehm B. dan Kitapci H. (2006)

Penjelasan proses dari *EasyWinWin* terdiri dari langkah berikut ini :

Tabel 2. 3 Aktivitas dalam *EasyWinWin*

Aktivitas	Tujuan	Teknik
<i>Review negotiation topics</i>	Pemangku kepentingan bersama sama memperbaiki dan menyesuaikan garis besar topik negosiasi berdasarkan kebutuhan perangkat lunak. Membantu menstimulasi pemikiran, mengatur <i>win condition</i> dan memeriksa negosiasi.	Pemangku kepentingan menambah komentar dan merekomendasikan secara garis besar.
<i>Brainstrom stakeholder interests</i>	Pemangku kepentingan berbagi tujuan, prespektif, pandangan, latar belakang dan ekspektasi dengan mengumpulkan pernyataan tentang <i>win condition</i> .	<i>Free format brainstorming : anonymous.</i>
<i>Coverage on win condition</i>	Pemangku kepentingan mengelola daftar kebutuhan yang tidak ambigu dan jelas dengan mempertimbangkan gagasan yang berkontribusi dalam sesi <i>brainstorming</i> .	Diskusi terstruktur untuk bertemu pada <i>win condition</i> .
<i>Capture a glossary of terms</i>	Pemangku kepentingan menentukan berbagai arti penting proyek atau domain dalam daftar istilah.	Pemangku kepentingan mengusulkan definisi awal berdasarkan pernyataan pemangku kepentingan kemudian bersama-sama meninjau dan menyetujui.
<i>Prioritize win condition</i>	Memprioritaskan <i>win condition</i> untuk menentukan ruang lingkup atau <i>scope</i> pekerjaan untuk mendapatkan fokus.	Memprioritaskan kebutuhan dengan dua kriteria yaitu <i>business importance</i> dan <i>ease of realization</i> . Sedangkan kategori prioritas terdiri dari (Gruenbacher P., 2000) : 1. <i>low hanging fruits</i> (penting dan mudah diimplementasikan)

Tabel 2.3 Aktivitas dalam *EasyWinWin* (lanjutan)

		<p>2. <i>Important with hurdles</i> (prioritas tinggi dan susah diimplementasikan)</p> <p>3. <i>Maybe later</i> (prioritas rendah dan sulit direalisasikan)</p> <p>4. <i>Forget them</i> (tidak penting dan sulit dicapai).</p>
<i>Reveal issues and constraint</i>	Pemangku kepentingan memahami masalah.	<i>Crowbar</i> : menganalisis jejak pendapat untuk mengungkap konflik, kendala, persepsi yang berbeda.
<i>Identify issues and options</i>	Mengidentifikasi masalah yang timbul karena kendala dan kondisi <i>win condition</i> yang bertentangan. Mengusulkan pilihan untuk mengatasi masalah.	<i>WinWin Tree</i> yang terdiri dari <i>coverage on win condition</i> , identifikasi masalah, dan pilihan negosiasi.
<i>Negotiation agreement</i>	Kesepakatan negosiasi.	<i>Negotiation of agreements</i>

Sumber : Bhoem B., Grunbacher P., dan Briggs R.O.

EasyWinWin meningkatkan negosiasi dalam beberapa dimensi antara lain (Gruenbacher P., 2000) :

- Keterlibatan dan interaksi yang lebih baik : pendekatan ini membangun pada teknik kreativitas dan fasilitasi yang didukung *groupware* (misalnya: *brainstorming, crowbar, fast focus*, dll.) yang secara signifikan menambah keterlibatan, partisipasi, dan keterkaitan pemangku kepentingan.
- Proses yang didefinisikan: *EasyWinWin* menyediakan proses yang dapat didokumentasikan.
- Dukungan untuk skenario kolaborasi yang berbeda : *EasyWinWin* memupuk keragaman dan frekuensi interaksi pemangku kepentingan, berbasis komputer atau bertemu langsung dengan menggabungkan berbagai cara kolaborasi (waktu yang sama maupun berbeda, tempat yang sama ataupun berbeda, *offline* dan yang mempermudah grup).
- Peningkatan prioritas dan elaborasi isu: *EasyWinWin* memperbaiki prioritas *win condition* dengan menyediakan metode pemungutan suara dua dimensi (kepentingan bisnis dan kemudahan realisasi). Dengan menganalisa *polling*

prioritas, tim dapat mengidentifikasi lebih banyak masalah, konflik, dan hambatan.

2.5 Populasi dan sampel penelitian kualitatif

Penelitian kualitatif, populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek maupun subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik sebuah kesimpulan. Sedangkan sampel merupakan sebagian dari populasi, misalnya pegawai di organisasi tertentu (Sugiyono, 2016).

Penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, karena penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu serta hasil kajiannya tidak akan diberlakukan ke populasi, tetapi ditransfer pada situasi sosial yang memiliki kesamaan dengan kasus yang dipelajari. Penelitian kualitatif sampel tidak dinamakan sebagai responden, tetapi sebagai narasumber, partisipan, informan, teman dan guru dalam penelitian. Pada penelitian ini menggunakan istilah informan. Sampel penelitian kualitatif bukan disebut sebagai sampel statistik namun sampel teoritis, karena tujuan penelitian kualitatif yaitu untuk menghasilkan teori.

Informan dalam melakukan wawancara yaitu kepada orang-orang yang dipandang mengetahui keadaan sosial pada penelitian tersebut. Penentuan sumber data yang diwawancarai dilakukan secara *purposive*, yaitu dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Hasil penelitian tidak digeneralisasikan ke populasi yang telah ditentukan karena, pengambilan sampel tidak diambil secara *random*. Hasil penelitian dengan metode kualitatif berlaku untuk situasi sosial tersebut.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu yang telah disepakati oleh peneliti. Pertimbangan tertentu contohnya informan tersebut yang dianggap mengetahui tentang sesuatu yang kita inginkan dan memungkinkan untuk mempermudah dalam menjelajahi suatu objek penelitian diteliti.

2.6 Pengecekan data kualitatif

Uji keabsahan data dalam penelitian, sering ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. Penelitian kualitatif, kriteria utama terhadap data hasil penelitian adalah valid, reliabel dan obyektif (Sugiyono, 2016). Data yang valid yaitu data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang terjadi pada obyek penelitian. Terdapat dua macam validitas yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Validitas internal berkenaan dengan derajat akurasi desain penelitian dengan hasil yang dicapai. Validitas eksternal berkenaan dengan apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada populasi sampel tersebut diambil. Reliabilitas berkenaan dengan

derajat konsistensi data temuan. Objektivitas berkenaan dengan derajat kesepakatan antar banyak orang terhadap suatu data.

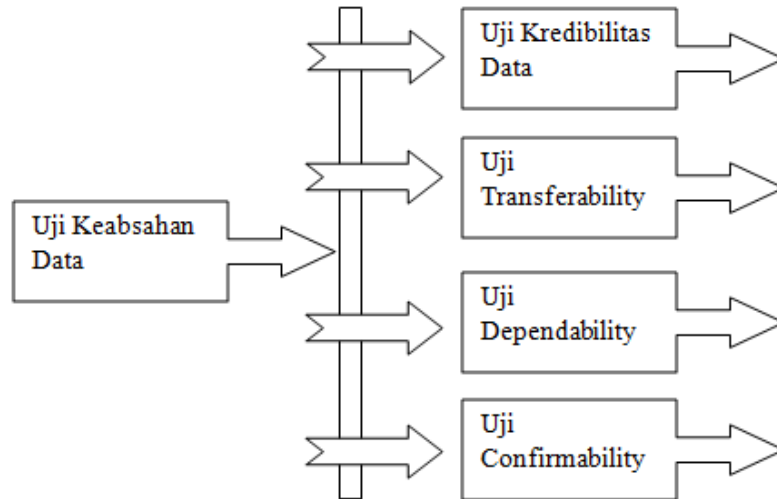
Pengujian keabsahan data, metode penelitian kualitatif memiliki istilah yang berbeda dengan penelitian kuantitatif. Perbedaan tersebut akan dijelaskan pada tabel 2.4 sebagai berikut :

Tabel 2. 4 Perbedaan metode penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif

Aspek	Metode Kualitatif	Metode Kuantitatif
Nilai Kebenaran	Validitas Internal	Kredibilitas
Penerapan	Validitas Eksternal	<i>Transferability</i>
Konsistensi	Reliabilitas	<i>Auditability</i> <i>Depenability</i>
Natralitas	Obyektivitas	<i>Confirmability</i>

Sumber : Sugiyono (2016)

Menurut Sugiyono (2016), uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektivitas) seperti pada gambar 2.3.



Gambar 2. 3 Uji Keabsahan data dalam penelitian kualitatif

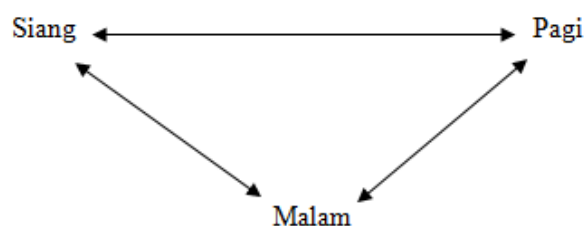
Sumber: Sugiyono (2016)

1. Uji kredibilitas

Uji kredibilitas dilakukan dengan melakukan beberapa kegiatan antara lain:

1.1 Triangulasi

Triangulasi pada uji kredibilitas diartikan pengecekan data melalui berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Menurut Sugiyono (2016), ada tiga jenis triangulasi yang digunakan dalam uji kredibilitas. Namun pada penelitian ini menggunakan triangulasi waktu, seperti pada gambar 2.4.



Gambar 2. 4 Triangulasi waktu pengumpulan data

Sumber: Sugiyono (2016)

a. Triangulasi Waktu

Waktu juga mempengaruhi kredibilitas data. Pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lainnya dalam waktu dan situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda maka dilakukan secara berulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.

1.2 Mengadakan *member checking*

Member checking merupakan proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuannya yaitu untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Apabila data yang ditemukan disepakati oleh para pemberi data berarti data tersebut valid. Pelaksanaan *member check* dilakukan setelah satu periode pengumpulan data selesai, atau setelah mendapat temuan ataupun kesimpulan. Caranya dapat dilakukan secara individual, dengan cara peneliti datang ke pemberi data, peneliti menyampaikan temuan kepada para pemberi data. Mungkin ada data yang disepakati, ditambah, dikurang atau ditolak oleh pemberi data. Setelah data disepakati bersama, maka para pemberi data menandatangani supaya lebih otentik.

2. Uji *transferability*

Transferability merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi di mana sampel tersebut diambil. Nilai yang ditransfer

tergantung pada pemakai hingga hasil penelitian digunakan pada situasi yang lain.

3. Uji *Depenability*

Uji *depenability* (reliabilitas) dilakukan untuk mengaudit atau penilaian terhadap proses penelitian. Uji *depenability* dilakukan oleh auditor atau penilai dalam penelitian ini yaitu dosen pembimbing. Apabila proses penelitian yang dilakukan ada datanya tetapi tidak dilakukan maka penelitian tersebut tidak reliabel. Uji *depenability* ini dilakukan oleh pembimbing untuk melakukan verifikasi terhadap tujuan, proses dan jejak aktivitas yang dilakukan.

4. Uji *Confirmability*

Sebuah penelitian dikatakan obyektif apabila hasil penelitiannya telah terkonfirmasi atau disepakati oleh banyak orang. Pada penelitian kualitatif, uji *confirmability* mirip dengan uji *depenability*, sehingga pengujian dilakukan secara bersamaan. Uji *confirmability* dapat dilakukan dengan menguji hasil penelitian yang berkaitan dengan proses yang dilakukan.