

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif atau dapat disebut dengan penelitian kuantitatif pada dasarnya merupakan suatu pengamatan yang melibatkan suatu ciri tertentu, berupa perhitungan, angka atau kuantitas. Penelitian kuantitatif ini didasarkan pada perhitungan persentase, rata-rata, chi kuadrat, dan juga perhitungan statistik lainnya. (Hasibuan, 2007:156)

3.2 Waktu dan Tempat

Waktu Penelitian dilaksanakan pada bulan september 2018 sampai dengan desember Lokasi penelitian dilakukan di KONI kabupaten Lahat yang berada di kompleks Gor Lahat Jln. Pasar Lama, Kecamatan Lahat, Kabupaten Lahat, Kode Pos 31412.

3.3 Profil KONI

3.3.1 Sejarah Singkat KONI

Di tengah keresahan terhadap diskriminasi penggunaan fasilitas olahraga, para pemuda Indonesia mendirikan Ikatan Sport Indonesia (ISI). Berbentukan federasi, ISI beranggotakan PSSI (Perserikatan Sepak Bola Indonesia), Pelti (Perserikatan Lawan Tenis Indonesia), dan Perserikatan Bola Keranjang Seluruh Indonesia (PBKSI). PORI (Persatuan Olahraga Republik Indonesia) sebagai badan olahraga bersifat nasional dan KORI (Komite Olahraga Republik Indonesia)

dibentuk oleh para pemimpin olahraga eks pengurus GELORA, eks pengurus PUTERA, pengurus ISI dan lain-lain. Pada tahun 2000 berdirinya KONI kabupaten Lahat yang terletak di kompleks gor Lahat jalan pasar lama kecamatan Lahat terbentuknya sebuah organisasi yang menjadi induk dari seluruh olahraga yang ada di kabupaten Lahat.

3.3.2 Visi dan Misi KONI Kabupaten Lahat

Untuk mendukung kelangsungan pengelolaan bidang olahraga, KONI kabupaten Lahat telah mengembangkan Visi dan Misi yang dapat digunakan sebagai acuan oleh organisasi dalam menjalankan setiap kegiatan yang dilakukan.

3.3.2.1 Visi KONI Kabupaten Lahat

Visi yang ingin dicapai oleh KONI kabupaten Lahat adalah sebagai berikut:

- a. Menjadikan KONI sebagai organisasi yang independen dan profesional
- b. Untuk membangun prestasi olahraga nasional
- c. Guna mengangkat harkat dan martabat bangsa Indonesia

3.3.2.2 Misi KONI Kabupaten Lahat

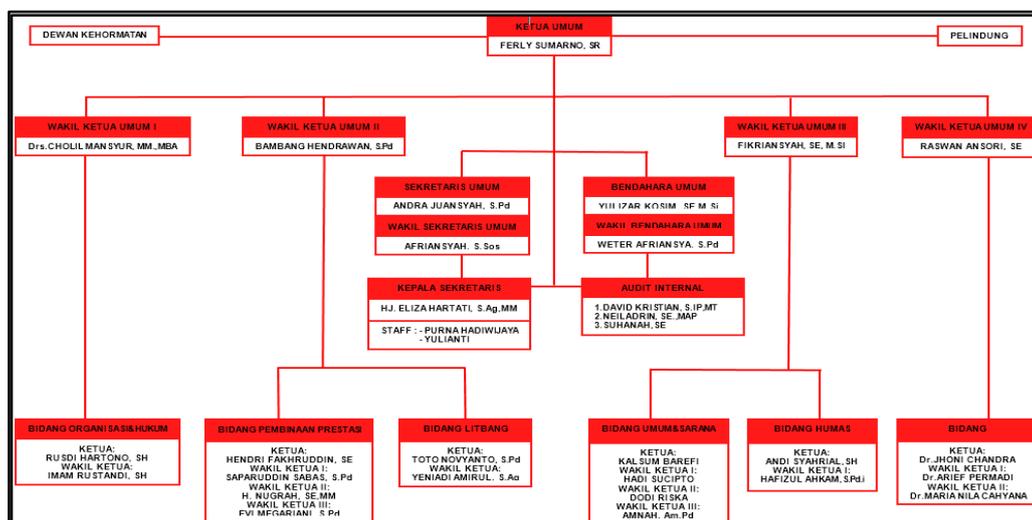
Misi yang ingin dicapai oleh KONI kabupaten Lahat adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan prestasi olahraga Indonesia
- b. Melalui pembinaan organisasi dan peningkatan sumber daya olahraga yang efektif
- c. Penggunaan *sport science* dan *technology*
- d. Serta membangun karakter olahragawan guna menciptakan atlet yang berprestasi di tingkat daerah nasional dan internasional

3.3.2.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi digunakan untuk membantu merumuskan rencana kerja yang ideal sebagai pedoman untuk dapat mengetahui siapa atasan dari bawahan.

Berikut ini pada Gambar 3.1 struktur organisasi KONI kabupaten Lahat.



Sumber: KONI kabupaten Lahat, 2016

Gambar 3.1 Struktur Organisasi KONI Kabupaten Lahat

3.4 Metode Pengumpulan Data

Sebagai bahan pendukung bagi penulis untuk mencari dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Data yang dicari harus sesuai dengan tujuan peneliti. Beberapa metode yang digunakan yaitu:

a. Observasi (Pengamatan)

Pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi memiliki beberapa petunjuk yaitu (Rosa dan Shalahuddin, 2016:20):

1. Tentukanlah hal-hal apa saja yang akan diobservasi agar kegiatan observasi menghasilkan sesuai dengan yang diharapkan.
2. Mintalah ijin kepada orang yang berwenang pada bagian yang akan diobservasi.

3. Berusaha sesedikit mungkin agar tidak mengganggu pekerjaan orang lain.
4. Jika ada yang Anda tidak mengerti, cobalah bertanya. Jangan membuat asumsi sendiri.

Pada penelitian ini penulis melakukan observasi pada KONI kabupaten Lahat dengan hasil terlampir dilampirkan.

b. Teknik Wawancara

Pengumpulan data dengan menggunakan wawancara memiliki beberapa petunjuk yaitu (Rosa dan Shalahuddin, 2016:19):

1. Buatlah jadwal wawancara dengan narasumber dan beritahukan maksud dan tujuan wawancara.
2. Buatlah panduan wawancara yang akan anda jadikan arahan agar pertanyaan dapat fokus kepada hal-hal yang dibutuhkan.
3. Anda boleh berimprovisasi dengan mencoba menggali bagian-bagian tertentu yang menurut anda penting.
4. Catat hasil wawancara tersebut.

Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara di KONI kabupaten Lahat dengan hasil wawancara terlampir dilampirkan.

c. Studi Pustaka

Dalam studi pustaka akan dilakukan pencarian dan pengumpulan informasi lainnya yang terkait dengan objek penelitian. (Narbuko dan Achmadi, 2015:85)

Penulis juga menggunakan metode pengumpulan data dengan studi pustaka yang dilakukan oleh penulis yaitu mencari data secara langsung dari sumber-

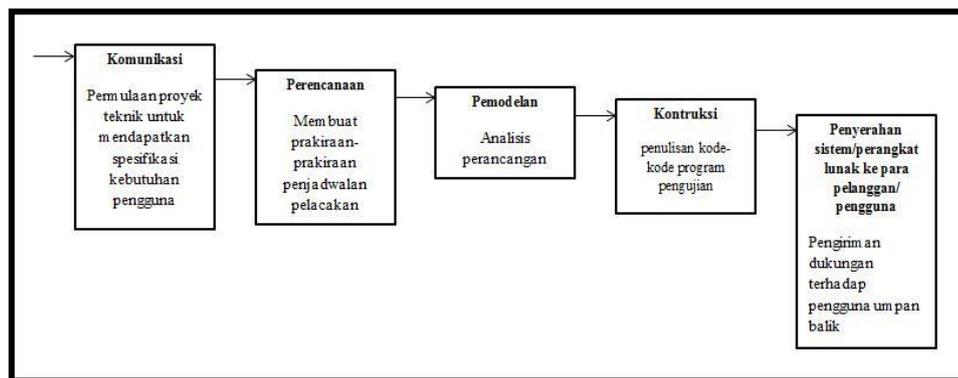
sumber lain seperti buku, jurnal dan hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

3.5 Metode Pengembangan Sistem

3.5.1 Model *Waterfall*

Menurut Pressman (2010:46), Model Air Terjun (*waterfall*) kadang dinamakan dengan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak.

Tahapan-tahapan dalam *waterfall* model adalah sebagai berikut:



Sumber: (Pressman, 2010:46)

Gambar 3.2 Model *Waterfall*

1. *Communication* (komunikasi)

Pada tahap ini merupakan permulaan proyek yang didalamnya terdapat teknik untuk mendapatkan spesifikasi kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dibangun. Sebelum memulai pekerjaan diperlukannya komunikasi untuk memahami dalam mencapai tujuan dengan menganalisis permasalahan serta mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.

Pada penelitian ini penulis melakukan komunikasi di sekretariat KONI kabupaten Lahat dilakukan dengan cara wawancara dengan ketua KONI Lahat agar mendapatkan gambaran umum dalam membangun sistem yang akan dibuat.

2. *Planning* (perencanaan)

Pada tahap ini dilakukan estimasi mengenai kebutuhan yang diperlukan dalam membuat sistem, penjadwalan dan *tracking* proses pengerjaan sistem.

Pada penelitian ini penulis melakukan perencanaan estimasi mengenai kebutuhan-kebutuhan atau membuat prakiraan-prakiraan yang diperlukan untuk membuat sistem, seperti penjadwalan dalam proses pengerjaan. Setelah tahapan komunikasi selesai tujuan dari perencanaan ini mendefinisikan pelaksanaan masing-masing tahapan metode pengembangan sehingga dapat dikerjakan dengan sebaik mungkin dan dapat meminimalisir resiko kesalahan dalam melaksanakan tahapan pengembangan berdasarkan perencanaan penjadwalan. Perencanaan penjadwalan berguna untuk dasar pelaksanaan tahapan metode pengembangan, sehingga sistem yang dibangun dapat diselesaikan dan siap digunakan pada waktu yang ditentukan

3. *Modeling* (pemodelan)

Pada tahap ini dilakukan analisis perancangan dan pemodelan arsitektur sistem yang akan dibangun. Dimana perancang menerjemahkan kebutuhan sistem kedalam representasi untuk menilai kualitas sebelum tahap selanjutnya dikerjakan.

Pada penelitian ini penulis melakukan pemodelan sistem terdiri dari analisis sistem dan masalah yang berisi tentang permasalahan yang saat ini ada pada

sistem pendukung keputusan pemilihan atlet karate. Dilakukannya pemodelan ini untuk menerjemahkan kebutuhan sistem kedalam representasi untuk menilai kualitas sebelum tahap selanjutnya dikerjakan. Tahap ini lebih difokuskan pada atribut program, seperti struktur data, arsitektur perangkat lunak, dan detail prosedur.

4. *Construction* (konstruksi)

Pada tahap ini dilakukan proses pemrograman atau *coding* berdasarkan desain dan kemudian dilakukannya pengujian terhadap sistem dan juga kode yang telah dibuat.

Pada penelitian ini penulis melakukan pembuatan kode, yaitu penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahap ini yang merupakan tahap secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan tahap *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

5. *Deployment* (penyerahan)

Pada tahap ini merupakan tahapan implementasi, pemeliharaan, perbaikan, evaluasi dan pengembangan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

Pada penelitian ini setelah melakukan analisis, desain, dan pengkodean maka penulis menyerahkan *software* atau sistem yang telah dibuat kepada pihak KONI kabupaten Lahat. Kemudian, sistem yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

3.6 Metode Pengujian Sistem

Menurut Rosa dan Salahuddin (2014:272), Pengujian adalah satu set aktivitas yang direncanakan dan sistematis untuk menguji atau mengevaluasi kebenaran yang diinginkan. Pengujian perangkat lunak adalah sebuah elemen sebuah topik yang memiliki cakupan luas dan sering dikaitkan dengan verifikasi dan validasi (V&V).

Pengujian yang dilakukan terhadap Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Atlet PorProv Karate Kabupaten Lahat ini adalah pengujian dengan metode kotak hitam atau *Blackbox*. Menurut Pressman (2010:597), pengujian *Blackbox* atau kotak hitam, juga disebut pengujian perilaku, berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya, teknik pengujian kotak hitam memungkinkan anda untuk membuat beberapa kumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya akan melakukan semua kebutuhan fungsional untuk program. Pengujian kotak hitam bukan teknik alternatif untuk kotak putih. Sebaliknya, ini merupakan pendekatan perlengkapan yang mungkin dilakukan untuk mengungkap kelas kesalahan yang berbeda dari yang diungkap oleh metode kotak putih.

Pengujian kotak hitam berupaya untuk menemukan kesalahan dalam kategori berikut: (1) fungsi yang salah atau hilang, (2) kesalahan antarmuka, (3) kesalahan dalam struktur data atau akses basis data eksternal, (4) kesalahan perilaku atau kinerja, dan (5) kesalahan inisialisasi dan penghentian.