BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Pada bab ini akan menjelaskan beberapa uraian menyangkut Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung yang terdiri dari Sejarah KONI, Visi dan Misi Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung, Struktur Organisasi Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung, dan Deskripsi Tugas.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

KONI (Komite Olah Raga Nasional Indonesia)terbentuk pada tanggal 25 desember 1965 yang asalnya bernama DORI (Dewan Olah Raga Republik Indonesia),sedangkan di resmikan pada tahun 1967 oleh Presiden Soeharto dengan Keputusan Presiden Nomor 57 Tahun 1967 dan di ketuai oleh Sri Sultan Hamengkubuwono IX , dengan Sekertaris Jendral KONO M.F. Siregar dan Sekertaris Soeworo. Lalu pada tahun 2005 Pemerintah dan DPR menerbitkan Peraturan Pemerintah Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan Memecah KONI menjadi KON dan KOI. Setelah itu pada tahun 2007 Pemerintah menerbitkan Peraturan Pemerintah Nomor 16,17 , dan 18 Tahun 2007 sebagain peraturan Pelaksanaan UU No. 2 tahun2005, KONI menyelenggarakan Musornas Luar Biasa (MUSORNASLUB) pada tanggal 30 Juli 2007 yang membentuk Komite Olimpiade Indonesia (KOI) dan menyerahkan

fungsi sebagai NOC Indonesia dari KONI kepada KOI kembali. Nama KONI tetap di pertahankan dan tidak dirubah menjadi KON.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Secara garis besar Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung adalah intansi pemerintah yang bergerak di bidang kepengurusan cabang olahraga wushu di Kota Bandung. Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung mempunyai *visi* dan *misi,* yaitu :

Visi :

> "*Menjadi Organisasi yang moderen,independen, dan profesional untuk membangun karakter unggul Bangsa Indonesia, memperkokoh persatuan dan kesatuan serta mengangkat harkat dan martabat bangsa melalui pembinaan olahraga prstasi .*"

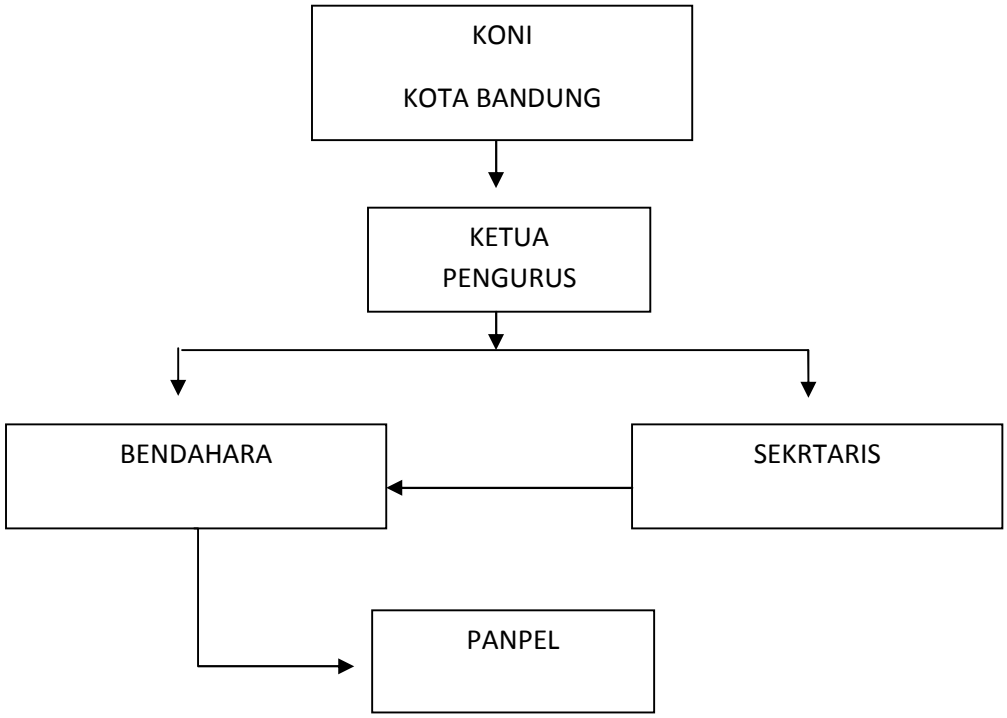
Misi :

> *" Memberikan dukungan kepada atlet untuk mencapai puncak prestasi dan menanamkan nilai-nilai olimpiade agar menjadi sumber inspirasi bagi seluruh rakyat Indonesia***. "**

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam menjalankan tugasnya, seorang pimpinan tidak dapat melaksanakan sendiri tugas tersebut. Oleh karenanya, pimpinan tersebut akan dibantu oleh orang–orang yang menjadi kepercayaannya, seorang pimpinan juga akan memilih orang – orang yang dapat dipercaya dan mampu menjalankan pekerjaan ini sesuai dengan kemampuannya.

Adapun struktur organisasi Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Struktur Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung

3.1.4. Deskripsi Tugas

Tugas pokok setiap Kepala Bagian dalam struktur Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung adalah :

1. Koni Kota Bandung :

Pemimpin tertinggi yang menerima laporan dan data hasil dari pertandingan.

2. Ketua Pengurus Cabang :

Memimpin, dan mengkoordinasikan setiap jalanya pertandingan .

3. Sekertaris :

Sekretaris Umum adalah salah satu unsur pengurus Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung yang dipilih melalui kongres , memiliki tugas sebagai berikut:

a) Mengelola kegiatan kesekretariatan dan kehumasan .

b) Mendokumentasikan kegiatanpertandingan termasuk rapat pengurus, pertemuan tahunan, kongres, dan surat menyurat .

c) Menyiapkan agenda sesuai dengan permintaan ketua Pengurus Cabang dan disebarkan kepada semua anggota.

d) Bertanggung jawab pada Koni melalui Ketua Pengurus Cabang.

4. Bendahara :

Bendahara adalah salah satu unsur kepengurusan Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung yang dipilih melalui kongres dan menjalankan fungsi sebagai berikut:

a) Sebagai pemegang dan penanggung jawab rekening organisasi.

b) Merencanakan dan mengelola keuangan organisasi.

c) Mengatur pengeluaran dan pemasukan keuangan organisasi.

d) Bertanggung jawab kepada Koni melalui Ketua Pengurus Cabang

5. Panitia Pelaksana (PANPEL) :

Bertanggung jawab atas berjalannya semua pelaksanaan mulai dari pendaftaran peserta pertandingan serta jalanya pertandingan.

3.2 Metode Penelitian

Suatu penelitian tidak akan berjalan dengan baik bila tidak dilakukan dalam suatu proses yang teratur dan terarah. Oleh karena itu diperlukan suatu metode untuk melaksanakan suatu penelitian. Metode yang digunakan pada perancangan perangkat lunak di dasarkan berorientasi objek. Adapun tahapannya sebagai berikut ini.

3.2.1. Penelitian Deskriptif

Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian adalah metode analysis description, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan data atau fakta sehingga diperoleh suatu gambaran yang cukup jelas mengenai objek yang diteliti untuk menarik kesimpulan dan membuat produk (software).

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah mencari dan menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder, untuk itu akan dijelaskan secara singkat mengenai pemahaman metode tersebut sebagai berikut ini.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penyusunan Tugas Akhir ini pada saat penelitian dicari dari sumber data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari pengamatan /responden peneliti. Teknik-teknik yang digunakan adalah sebagai berikut ini.

1. Observasi

Teknik ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung pada proses-proses yang sedang berjalan. Penelitian dilakukan untuk melihat dan menyaksikan suatu kegiatan *scoreing* dan pendaftaran untuk memperoleh suatu informasi khususnya di bagian *scoreing* dan pemdaftaram.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik penumpulan data yang paling umum digunakan. Wawancara merupakan aktifitas pengumpulan data melalui dialog langsung dengan pihak-pihak yang terkait di Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung, khususnya bagian sekertaris .

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Selain sumber data primer, penyusunan Tugas Akhir ini juga mencari dan mengumpulkan data dari sumber sekunder, yaitu data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama. Dibawah ini adalah beberapa teknik yang digunakan dalam mencari dan mengumpulkan data dari sumber sekunder :

a. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan dengan mempelajari material yang menggambarkan sistem yang sedang berjalan. Biasanya dokumen yang diamati berupa form atau laporan. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dengan mempelajari berbagai sumber data-data Pengurus Cabang Wushu Kota Bandung, seperti sumber data dari Sekertaris yaitu : sejarah perusahaan, struktur organisasi, visi dan misi, deskripsi tugas, data peserta pertandingan.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem berisikan beberapa teknik yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, diantaranya metode pengembangan sistem, metode pendekatan sistem, dan alat bantu analisis dan perancangan, dibawah ini akan diuraikan tentang pemahaman dari metode tersebut.

3.2.3.1. Desain Penelitian

Pada tahap ini penyusun menjelaskan tentang teknik-teknik untuk menganalisa dan mendokumentasikan data yang mengalir di dalam sistem tersebut.

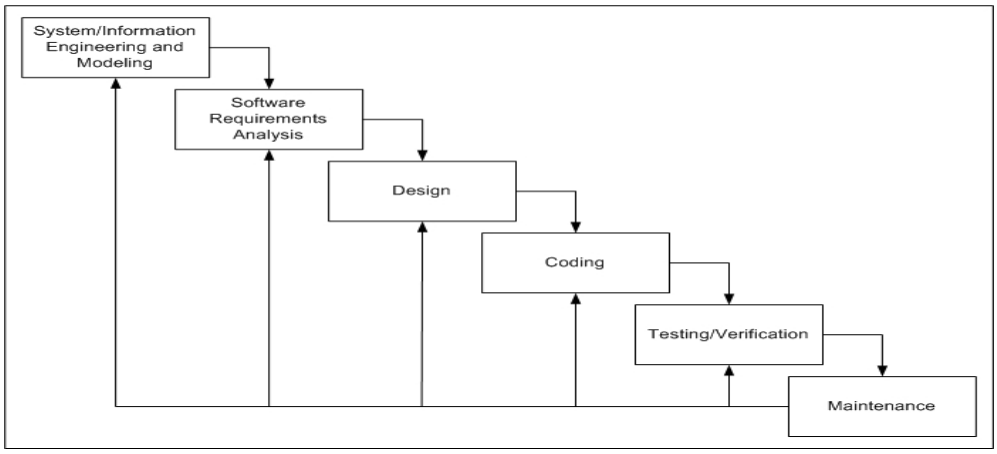
3.2.3.2. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan penulis untuk merancang sistem informasi scoreing dan pendaftaran ini adalah metode pendekatan sistem tertentu, dengan menggunakan metode berorientasi objek.

3.2.3.3. Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan system informasi perlu digunakan metodologi sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dilakukan selama melaksnakan pengembangan system.adapun pengembangan system yang digunakan adalah paradigma waterfall (classical life cicle)

tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2 Metode *Waterfall*

(Sumber : Roger S. Pressman, 2001 : 28)

Keterangan :

1. **rekayasa perangkat lunak (system enginerring) ,** melakukan pengumpulan data dan penetapan kebutuhan semua elemen system
2. **requirements analysis** , melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak ,fungsi performsi dan interfacing
3. **design,** menetapkan domain informasi untuk perangkat lunak,fungsi dan interfacing

4. **coding (imolementasi),** pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.
5. **testing (pengujian)** , kegiatan untuk melakukan pengetesan program yang sudah dibuat apakah udah benar atau belum di uji dengan cara manual.jika testing sudah benar maka program boleh digunakan
6. **maintenance (perawatan)** , menangani perangkat lunak yang sudah selesai supaya dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

3.2.3.4. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Analisis dan perancangan yang digunakan penulis adalah metode berorientasi objek. Maka dalam perancangan ini menggunakan alat bantu sebagai berikut ini.

1) Diagram Use-case

Diagram use-case merupakan salah satu diagram untuk memodelkan aspek perilaku system. Masing-masing diagram use-case menunjukkan sekumpulan use-case, aktor dan hubungannya. Diagram use-case adalah penting untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, dan mendokumentasikan kebutuhan perilaku sistem. Diagram use-case merupakan pusat pemodelan perilaku sistem, subsistem, dan kelas.

2) Diagram Kelas

Pemodelan kelas menunjukkan kelas-kelas yang ada di sistem dan hubungan antar kelas-kelas itu, atribut-atribut dan operasi-operasi di kelas-kelas. Diagram kelas menunjukkan aspek statik sistem terutama untuk mendukung kebutuhan fungsional sistem.

3) Diagram Sekuen

Diagram sekuen digunakan untuk memodelkan skenario penggunaan. Skenario penggunaan adalah barisan kejadian yang terjadi selama satu eksekusi sistem.

4) Diagram Aktivitas

Pada dasarnya, diagram aktivitas adalah diagram flowchart yang diperluas yang menunjukkan aliran kendali satu aktivitas ke aktivitas lain. Menggunakan diagram aktivitas ini untuk memodelkan aspek dinamis sistem. Diagram aktivitas mendeskripsikan aksi-aksi dan hasilnya. Diagram aktivitas berupa operasi-operasi dan aktivitas-aktivitas di use-case.

5) Diagram Deployment

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan. Diagram ini memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. Deployment diagram berhubungan dengan diagram komponen dimana deployment diagram memuat satu atau lebih komponen-komponen.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian Software (perangkat lunak) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempersentasikan kajian pokok dari spesifikasi,desain dan pengkodean. Roger Pressman (2002:59).

Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak.

Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalam katagori sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan antar muka (Interface)
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisiasi dan kesalahan terminasi