BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dilakukan di Sekolah PAUD HIMMATUL ‘ALIYYAH yang berlokasi di Jl. Wangsareja No 5 RT 02/RW 04 Kelurahan Paledang Kecamatan Lengkong Kota Bandung.

3.1.1 Sejarah Singkat PAUD HIMMATUL ’ALIYYAH

Dengan niat tulus untuk dapat berpartisipasi aktif dalam meningkatkan kecerdasan bangsa, dan membangun SDM berkualitas, yang senantiasa senang belajar untuk mencapai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam landasan iman dan taqwa, Yayasan Sekar Telkom mengambil amanah untuk mendirikan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat/*Community Learning Center* (PKBM/CLC) dengan nama HIMMATUL ‘ALIYYAH yang berarti dengan Cita-cita yang tinggi.

Himmatul Aliyyah terlahir dengan nama awal HIMMA, Embriyo dari PKBM ini berasal dari semangat anak-anak di sekitar kelurahan Paledang yang sangat senang mengaji dilingkungannya sendiri. Bulan demi bulan, dalam waktu yang tak berapa lama, tempat mereka mengajipun tak dapat menampungnya lagi.

Atas ijin Allah SWT, seorang warga, Bapak H. Herry Kusaeri diberi kekuatan untuk memfasilitasi dengan sebuah madrasah di lingkungan RT 01 RW 05. Alhamdulillah, segera tempat inipun menjadi penuh barokah dan dipergunakan anak-anak untuk mengaji dari tahun 2000 sampai dengan tahun 2009 awal.

Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu, dengan ijinNya pula, pada bulan Maret 2009 pengajian anak HIMMA kembali menempati gedung baru. Bapak H. Herry Kusaeri mengganti tempat pengajian anak yang gedungnya telah mulai rusak dengan gedung baru di jalan Wangsareja No. 5 RT 02/RW 04 Kelurahan Paledang Kecamatan Lengkong Kota Bandung, sekaligus menyerahkan penyelenggaraan dan pengelolaan kegiatan pengajian anak-anak ini pada Yayasan Sekar Telkom yang didirikan dengan akta notaris no.8 tanggal 25 Mei 2005 dan disahkan dengan SK Menteri hukum dan Hak Asasi Manusia No. C-2884.HT.01.02.TH 2007 tanggal 10 September 2007.

Sejalan dengan pengembanganan SDM, sekarang ini di PAUD HIMMATUL ‘ALIYYAH memiliki program-program yang melayani :

1. Anak usia dini (0-6 tahun) generasi dalam masa peka, sebagai rentang usia yang penuh potensi kemanusiaan yang akan menentukan kualitas generasi bangsa Indonesia. Mereka ini mendapat perhatian utama. Dilayani dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dibagi dalam kelompok-kelompok :
   1.1. Taman Penitipan Anak / *Daycare* : Taman Kepompong untuk rentang usia 0-3 tahun.
   1.2. Taman Bermain / *Play Group* : Taman Kupu-kupu untuk rentang usia 3-4 tahun.
   1.3. Taman Kanak-kanak / *Kindergarden* : Taman Lebah untuk rentang usia 4-6 tahun.

Bagi anak-anak usia dini diterapkan kurikulum khusus, dikembangkan dari menu generik secara bertahap, yang pada setiap tahapannya terkandung semua aspek pengembangan : moral agama, sosial, emosional, kemandirian, bahasa, seni, *kognitif*, motorik fisik. Keseluruhannya mengantarkan setiap anak untuk menjadi cerdas akal, cerdas emosi, cerdas sosial, dan cerdas spiritual.

2. Majelis Ta'lim (Ma'Ta). Merupakan pembinaan dan bimbingan PKBM kepada semua anggota keluarga, ibu dan ayah para anak didik. Peluang pendidikan moral agama yang sangat diperlukan untuk membangun iklim kesalehan sosial di rumah dan di sekolah, yang pada saatnya akan berdampak kesalehan sosial di masyarakat.

3.1.2 Visi dan Misi PAUD HIMMATUL 'ALIYYAH

Visi dan misi merupakan inti dari tujuan dari suatu organisasi. Adapun visi dan misi PAUD HIMMATUL 'ALIYYAH dijabarkan sebagai berikut ini :

3.1.2.1 Visi PAUD HIMMATUL 'ALIYYAH

Visi PAUD HIMMATUL 'ALIYYAH yaitu "Menjadi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (*Center of Excelence*) terbaik di Provinsi Jawa Barat sebagai wadah pendidikan generasi islami yang unggul dan berakhlak mulia". Untuk mewujudkan visi tersebut PKBM Himmatul 'Aliyah berikhtiar untuk senantiasa memahami dan mengamalkan ketentuan standar akreditasi lembaga yang telah ditetapkan Pemerintah ditambah dengan aspek-aspek moral agama dan sosial kemandirian.

3.1.2.2 Misi PAUD HIMMATUL 'ALIYYAH

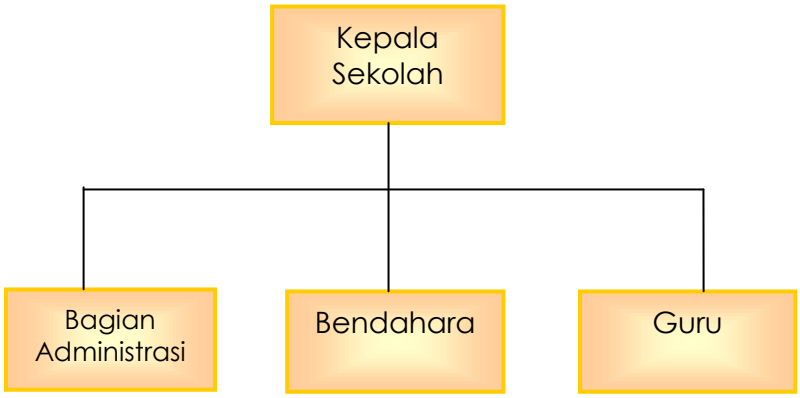
Adapun Misi PAUD HIMMATUL 'ALIYYAH sebagai berikut :

1. Menjadi salah satu wadah Yayasan Sekar Telkom dalam membantu masyarakat kurang mampu agar dapat menjadi warga masyarakat Jawa Barat yang maju, mandiri, dan sejahtera.
2. Menjadi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat yang kompeten dalam mengelola pendidikan masyarakat sejak usia dini sampai sepanjang hayat (*education for all*) secara profesional, amanah dan handal.
3. Meningkatkan mutu pendidik dan tenaga kependidikan agar mampu menjadi teladan keunggulan dan memiliki kompetensi kepribadian, profesional, sosial.
4. Mendidik, membina, dan mengembangkan anak didik dengan cara-cara yang terbaik (*best practice*) sesuai kebutuhan dan tahap perkembangan mereka sebagai pribadi unik, siddiq, amanah, tablig, fathonah/cerdas secara intelektual, cerdas emosi dan cerdas spiritual sebagai hamba dan khalifah Allah yang beriman dan bertakwa.
5. Membantu masyarakat untuk senantiasa meningkatkan mutu pendidikan dengan menyediakan berbagai kegiatan pendidikan masyarakat dan sarana dan prasarana pendidikan dengan biaya yang pantas dan terjangkau.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi menujukkan bagaimana bagian didalam organisasi yang dikoordinasikan bersama-sama melalui suatu jalur wewenang dan tanggung jawab. Organisasi merupakan sistem yang saling mempengaruhi antara kelompok yang bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. PAUD HIMMATUL ‘ALIYYAH memiliki struktur organisasi yang dapat digambarkan pada gambar dibawah ini :

STRUKTUR ORGANISASI
PAUD HIMMATUL ’ALIYYAH BANDUNG



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Paud Himmatul ’Aliyyah

3.1.4 Deskripsi Kerja

Deskripsi kerja merupakan suatu rincian yang menunjukkan posisi, tanggung jawab, wewenang, fungsi dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh personil didalam suatu organisasi. Deskripsi kerja dari struktur organisasi diatas memiliki fungsi dan tujuan masing-masing, seperti berikut ini :

1. Kepala sekolah
   a) Menyusun perencanaan sekolah.
   b) Mengorganisasikan kegiatan sekolah.
   c) Memberikan kebijakan umum dalam sekolah.
   d) Memeriksa daftar hadir guru
2. Bagian Administrasi
   a) Menerima pendaftaran siswa baru
   b) Menerima pembayaran SPP
   c) Memelihara alat-alat administrasi serta daftar inventarisasi
   d) Mengatur administrasi sekolah secara umum
   e) Arsiparis dan agendaris
3. Bendahara
   a) Membayar pengeluaran pajak, air, listrik dan telepon.
   b) Bertangguangjawab atas pengeluaran dan pemasukan keuangan.
   c) Melaporkan keluar masuknya keuangan setiap awal bulan kepada kepala sekolah.
   d) Bersikap bijak atas penghematan uang.
4. Guru
   a) Melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar.
   b) Analisa nilai hasil kegiatan anak-anak.
   c) Pemahaman pribadi anak-anak.

Selain yang disebutkan diatas, guru harus bisa menjadi seorang tenaga pendidik yang baik yaitu sebagai orang tua kedua disekolah. Guru dituntut pula untuk dapat mendidik anak-anak terutama dalam aspek perubahan perilaku.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis pergunakan dijabarkan sebagai berikut:

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian *deskriptif* dan tindakan *(actionresearch)*.

Menurut Prof. Dr. Suharsimi Arikunto (2005 : 234) :

"Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan".

Sedangkan metode tindakan *(action research)* yaitu: penelitian yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan yang baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia aktual / lapangan.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data merupakan bagian integral dari desain penelitian. Tersedia berbagai metode pengumpulan data dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Secara garis besar metode pengumpulan data yang penulis gunakan sebagai berikut :

3.2.1.1 Sumber Data Primer

Menurut Jonathan Sarwono (2006 : 209) definisi data primer adalah sebagai berikut :

"Data Primer yaitu data yang diperoleh melalui pertanyaan tertulis dengan menggunakan kuesioner atau lisan dengan menggunakan metode wawancara".

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan Wawancara (*in depth interview*). Wawancara (*in depth interview*) adalah suatu cara pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pewawancara (pengumpul data) dengan responden (sumber data) dengan cara menemui responden, dalam hal ini Bagian Staff Administrasi di Sekolah PAUD HIMMATUL 'ALIYYAH Bandung.

3.2.1.2 Sumber Data Sekunder

Menurut Jonathan Sarwono (2006 : 209) definisi data sekunder adalah sebagai berikut :

"Data Sekunder : data yang bukan dari sumber pertama sebagai sarana untuk memperoleh data atau informasi untuk menjawab masalah yang diteliti".

Data tersebut diperoleh dari dokumen yang ada di bagian Staff Administrasi PAUD HIMMATUL 'ALIYYAH Bandung seperti Catatan Penerimaan siswa baru, catatan pembayaran pendaftaran dan buku catatan pembayaran SPP.

1.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Segala sesuatu yang kita kembangkan seharusnya memiliki kerangka kerja, demikian pula dengan langkah – langkah pengembangan sistem. Berikut metode pendekatan dan pengembangan sistem yang penulis gunakan :

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang akan digunakan penulis adalah *Object Oriented development*, yakni Suatu cara pengembangan perangkat lunak dan sistem informasi berdasarkan abstraksi objek-objek yang ada di dunia nyata, di mana dalam metode ini menggunakan alat bantu yaitu *UML* (*Unified Modeling Languages*) yang terdiri dari : *Diagram kelas, Diagram Objek, Use-Case Diagram, Sequence Diagram, Collaboration Diagram, Statechart Diagram, Activity Diagram, Component Diagram, Deployment Diagram.*

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah *Prototype*. *Prototype* adalah metode perancangan aplikasi untuk menciptakan suatu model sistem Informasi yang harus di kembangkan.

Berikut adalah Langkah-langkah dalam membuat sistem dengan menggunakan metode *prototype* :

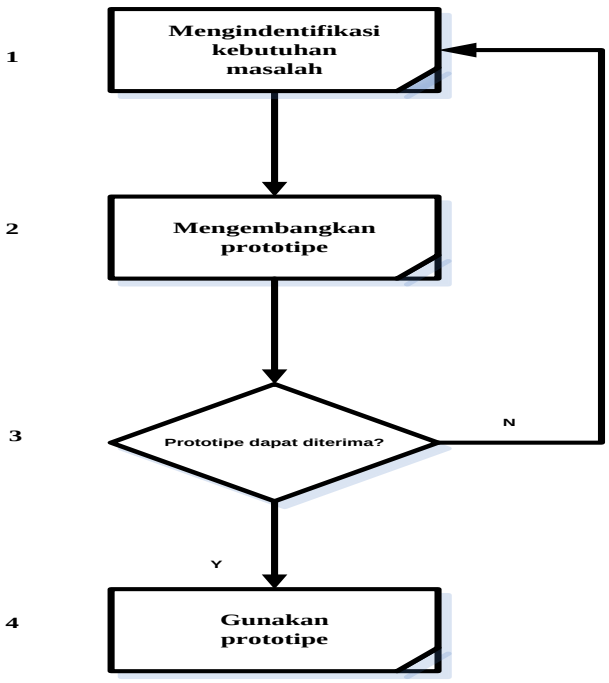
1. **Mengidentifikasi kebutuhan pemakai**. Penulis mengidentifikasi/mendengarkan kebutuhan pemakai supaya penulis bisa merancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan yang diharapkan pemakai, sebelum pada tahap perancangan penulis akan memulai pada tahap awal terlebih dahulu yaitu penulis akan menganalisa sistem dengan cara mengumpulkan data dari tempat penelitian.
2. **Mengembangkan prototype**. Pada tahap ini penulis terlebih dahulu mendesain sistem dan struktur program dari sistem yang telah dianalisis

dalam arti yang tadinya masih berupa pencatatan kedalam form pendaftaran menjadi sistem yang terkomputerisasi.

3. **Menentukan apakah prototype diterima**. Analis mendidik pemakai dalam menggunakan *prototype* dan memberikan kesempatan kepada pemakai untuk membiasakan diri dengan sistem. Penulis memperbaiki *prototype* berdasarkan keinginan dari pemakai sistem atau berdasarkan pengalamannya untuk membuat sistem sejenis yang baik.
4. **Menggunakan Prototype**.

   Tahap ini setelah sistem/program selesai dibuat maka penulis akan melakukan pengujian terhadap *prototype*, apakah masih ada kekurangan atau tidak. Jika masih terdapat kekurangan maka sistem tersebut akan diadakan perbaikan. Pemakai sistem diharapkan menggunakan *prototype* sehingga dapat menilai kekurangan dari *prototype* dan memberikan masukan kepada pembuat sistem.

   Berikut bagan alir pengembangan *prototype*:



Gambar 3.2 Pengembangan *prototype*

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diagram Kelas

Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi. Diagram ini umum dijumpai pada pemodelan sistem berorientasi objek.

2. Diagram Objek.

Diagram ini memperlihatkan objek-objek serta relasi-relasi antar objek. Diagram objek memperlihatkan instansiasi statis dari segala sesuatu yang dijumpai pada diagram kelas.

3. Use-Case Diagram.

Diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan.

4. Sequence Diagram.

Sequence diagram adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (*message*) dalam suatu waktu tertentu.

5. Collaboration Diagram.

Diagram kolaborasi adalah diagram interaksi yang menekankan organisasi struktural dari objek-objek yang menerima serta mengirimkan pesan (*message*).

6. Statechart Diagram.

Diagram ini memperlihatkan state-state pada sistem; memuat state, transisi, *event*, serta aktivitas. Diagram ini untuk memperlihatkan sifat dinamis antarmuka, kelas, kolaborasi, dan terutama penting pada pemodelan sistem-sistem yang reaktif.

7. Aktivity Diagram.

Diagram ini adalah tipe khusus dari diagram state yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

8. Component Diagam.

Diagram ini berhubungan dengan diagram kelas dimana komponen secara tipikal dipetakan kedalam satu atau lebih kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, serta kolaborasi-kolaborasi.

9. Deployment Diagram.

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan (saat run time). Diagram ini memuat simpul-simpul (*node*) beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. Diagram ini sangat berguna saat aplikasi kita berlaku sebagai aplikasi yang dijalankan pada banyak mesin.

Kesembilan diagram ini tidak mutlak harus digunakan, semuanya dibuat sesuai dengan kebutuhan, juga pada pemodelan dengan *UML* memungkinkan kita menggunakan diagram lain sejauh itu memang diperlukan untuk mendapatkan pemahaman mendalam.

3.2.4 Pengujian Software

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

Metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah *Black-Box*. *Black-Box* digunakan untuk menguji fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dirancang. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapat serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *black box* merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan.

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

Pengujian *black-box* didesain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas fungsional diuji ?
2. Kelas input apa yang akan membuat *test case* menjadi baik ?
3. Apakah sistem sangat *sensitive* terhadap harga *input* tertentu ?

4. Bagaimana batasan dari suatu data di isolasi ?
5. Kecepatan data apa dan *volume* data apa yang dapat ditolerir oleh sistem ?
6. Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadap operasi sistem ?