BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah suatu sasaran ilmiah dengan tujuan dan kegunaan tertentu untuk mendapatkan data tertentu.

Pada penulisan penelitian ini, penulis melakukan penelitian di Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia Kota Bandung(PTMSI). Adapun yang akan dibahas pada objek penelitian ini yaitu mengenai sejarah singkat perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan dan deskripsi tugas pada PTMSI Kota Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Permainan tenis meja di Indonesia baru dikenal pada tahun 1930. Pada masa itu, tenis meja hanya dilakukan di balai pertemuan orang-orang Belanda sebagai suatu permainan rekreasi. Hanya golongan tertentu saja dari golongan pribumi yang boleh ikut latihan, antara lain keluarga pamong yang menjadi anggota dari balai pertemuan tersebut. Sebelum perang dunia ke II pecah, tepatnya tahun 1939, tokoh-tokoh pertenis mejaan mendirikan PPPSI (Persatuan Ping Pong Seluruh Indonesia). Pada tanggal 5 Oktober 1951 dalam kongresnya di Surakarta, PPPSI mengalami perubahan nama menjadi PTMSI (Persatuan Tenis Meja Seluruh Indonesia) atau *All Indonesia Table Tennis Association*.

Ketika KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) didirikan pada 1967, PTMSI langsung menjadi anggota. Di luar negeri, pada 1960, PTMSI resmi

menjadi anggota TTFA (*Table Tennis Federation of Asia*) atau ATTU (*Asian Table Tennis Union*) di masa kini, pada 1961 menjadi anggota ITTF (*International Table Tennis Federation*), dan pada 1996 menjadi anggota SEATTA (*South East Asia Table Tennis Association*). Latar belakang berdirinya PTMSI (Saat masih bernama PPPSI) didasari oleh dua hal utama, yakni: memasyarakatkan olahraga pingpong di Indonesia dan meningkatkan prestasi atlet-atlet pingpong, baik di tingkat nasional maupun internasional. Sejalan dengan perubahan dan penyempurnaan Anggaran Dasar (AD) PTMSI.

Ketika pertama kali PTMSI terbentuk, Ketua Umum Pengurus Pusat (PP) dipegang oleh Nanlogi selama tiga periode (1951-1955, 1955-1959 dan 1959-1963). Kemudian empat periode berikutnya dipimpin oleh Sani Lupias Abdurrachman (1963-1967, 1967-1971, 1971-1976 dan 1976-1979). Tampuk kepemimpinan PTMSI selanjutnya dipegang oleh Ali Said, SH selama empat periode (1979-1983, 1983-1987, 1987-1991 dan 1991-1996). Siti Hedijati Hariadi Prabowo SE, atau yang dikenal dengan nama panggilan akrab Titiek Prabowo kemudian menjabat periode berikutnya (1996-2000), namun sayang pada tahun 1997, beliau mengundurkan diri menyusul lengsernya sang ayah, Soeharto sebagai Presiden RI.

PP PTMSI saat itu (periode 1996-2000) kemudian dikendalikan oleh Sjafrie Sjamsoeddin, yang tetap berada pada posisi sebagai Wakil Ketua Umum. Pada periode selanjutnya tampil Triyanto Saudin (2000-2004) namun karena diderai berbagai masalah, baik internal maupun eksternal, kepemimpinannya

berakhir pada 21 April 2002 lewat Munaslub. Ketua umum PB PTMSI setelah itu dijabat oleh Dr.Tahir, MBA (2002-2006) (2006-2012).

Pada tanggal 12 Desember 2011 di Hotel Merlynn Jakarta berlangsung Munaslub yang memperpanjang masa kepemimpinan Dr.Tahir, MBA hingga periode 2011-2015 karena adanya dukungan 23 dari 32 Pengprov PTMSI di seluruh Indonesia. Kepengurusan hasil Munaslub 2011 akhirnya dibatalkan oleh Badan Arbitrase Olahraga Indonesia (BAORI) karena dianggap melanggar AD/ART PTMSI 2008 yang mengharuskan PTMSI kembali menggelar Munas untuk menentukan posisi Ketua Umum. Pada tanggal 24-25 September bertempat di Balaikota kota Surakarta / Solo akhirnya digelar Munas 2012 untuk memenuhi putusan BAORI. Hasil Munas 2012 ternyata sama persis dengan hasil Munaslub 2011 yang memilih kembali Dr.Tahir sebagai Ketua Umum masa bakti 2012-2016 setelah memenangkan voting melawan Benny Tjokro Saputro. KONI yang tetap tidak merestui hasil Munas, melalui Satlak Prima membentuk sendiri susunan Timnas yang akan berangkat ke Sea Games Myanmar 2013. Hal ini memicu kekecewaan Dr. Tahir yang kemudian mengundurkan diri dari posisi Ketua Umum PB. PTMSI. KONI kemudian mengambil alih kepengurusan PB. PTMSI dengan membentuk Caretaker yang mengambil alih sementara tugas PB. PTMSI dan untuk menjembatani terlaksananya Munas kembali.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

1. VISI

untuk mewujudkan cita-cita membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang mampu berkarya guna pembangunan, mampu berprestasi dan ikut serta dalam usaha perdamaian dunia.

2. MISI

a) Membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang sehat dan segar baik jasmani maupun rohani, hingga mampu berkarya dan berpartisipasi dalam pembangunan bangsa dan Negara Kesatuan Indonesia.

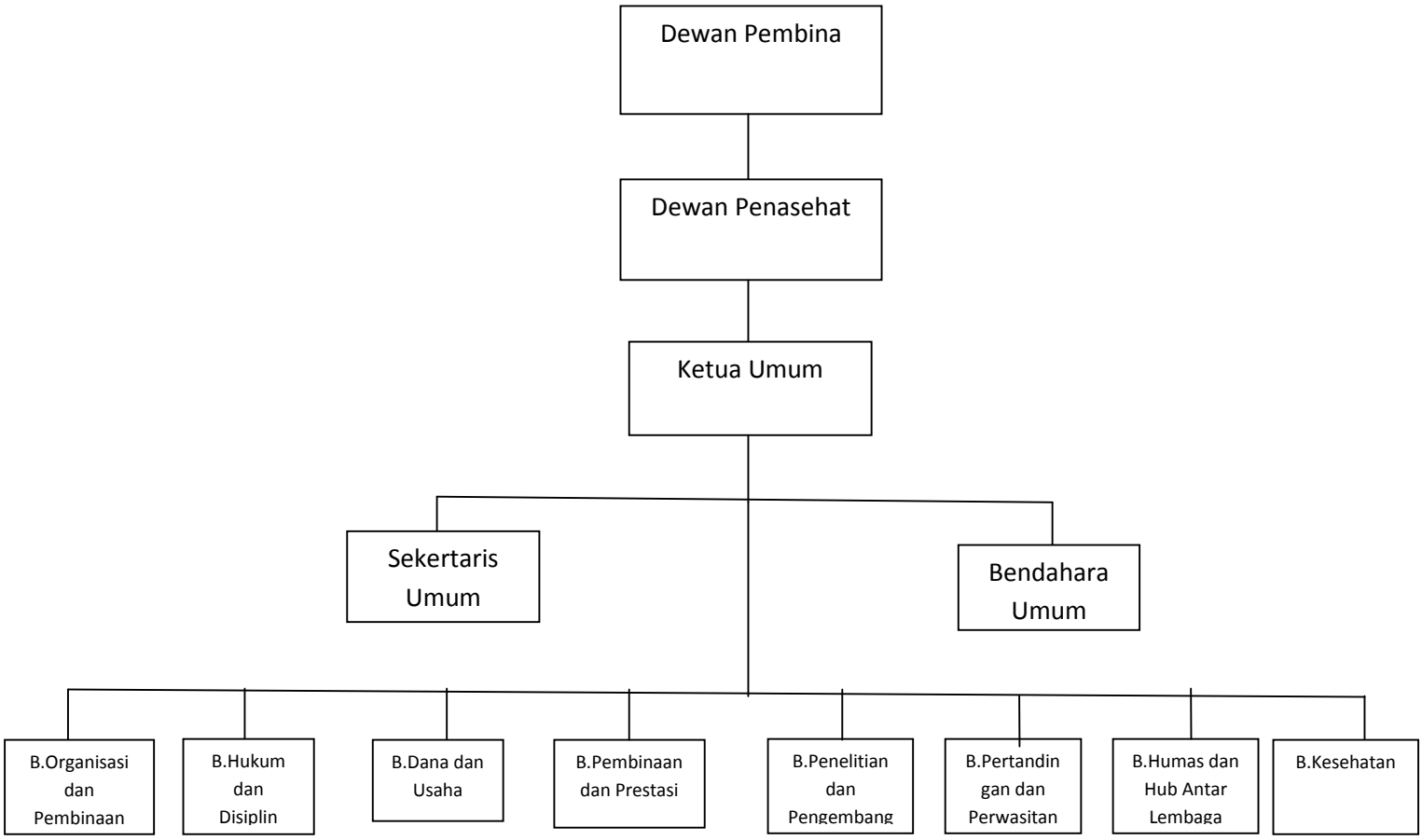
b) Membina dan menjadikan manusia Indonesia mampu berprestasi dalam bidang olahraga tenis meja nasional dan internasional.

c) Memupuk dan membina persahabatan antar bangsa.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Organisasi secara umum diartikan sebagai sekelompok orang-orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan dalam suatu organisasi perusahaan berskala kecil, bekerjasama melibatan beberapa orang saja yaitu pimpinan dengan beberapa orang karyawan yang akan dibagi tugas untuk mencapai tujuan perusahaan. Sedangkan struktur organisasi adalah gambaran dimana seluruh personil dengan fungsinya masing-masing terintegrasi dalam aktivitas operasional pada PTMSI Kota Bandung. Adapun bentuk struktur organisasi yang ada di PTMSI Kota Bandung dapat dilihat pada bagan dibawah ini :

STRUKTUR ORGANISASI PTMSI KOTA BANDUNG 2009 – 2013



Gambar 3.1. Struktur Organisasi PTMSI Kota Bandung

3.1.4. Susunan Pengurusan Perusahaan

REVISI SUSUNAN KEPENGURUS

CABANG PTMSI KOTA BANDUNG PERIODE 2009 – 2013

DEWAN PEMBINA : 1. WALIKOTA BANDUNG

2. KETUA DPRD KOTA BANDUNG

3. KEPALA DINAS OLAH RAGA KOTA BANDUNG

4. KEPALA DINAS PENDIDIKAN KOTA BANDUNG

DEWAN PENASEHAT	: 1. ADE KOESJANTO
	2. H. RAHMAT SOLEHUDIN, M.Sc
	3. Ir. H. IDING SRIHADI
	4. Drs. EMA SUMARNA, M.Sc
KETUA UMUM	: Drs. H. ASEP DEDY RUYADI, SH, M.Si
KETUA I	: H. ADANG SUHYATNA
KETUA II	: MUCHSIN AL-FIKRI, S.Sos
KETUA III	: BAMBANG SUTIDJO
KETUA IV	: EVAN HANDRIAN, S.Pd
SEKRETARIS UMUM	: Drs. ANDRI DARUSMAN, M.Si
SEKRETARIS I	: Ir. HASSAN CHARIRI
SEKRETARIS II	: Drs. TATANG SURATIS
SEKRETARIS III	: YAYAH SUMIATI, S.Ip, M.Si
SEKRETARIS IV	: H. RIZAL KHAIRUL. S.Ip, M.Si
BENDAHARA UMUM	: HJ. MIRA TASMIRA
BENDAHARA I	: Ir. R. WAWAN SETIAWAN
BENDAHARA II	: Ir. AGOES SAFROEDIN, MM

BIDANG – BIDANG

BID. ORGANISASI &	
PEMBINAAN PTM	: 1. H. KUSNANSYAH
	2. JENI AMANSYAH

3. M. NATSIR NOOR, BE
4. YAYA ZAKARIA, ST
5. ADE FADLULLAH RUSYAD

BID. HUKUM & DISIPLIN : 1. ENTIS SUTISNA, SH
2. IRWANSYAH, SH, M.Hum
3. DENI HILMAN RAMDHANI
4. AMUS MURTARI SURYA

BID. DANA & USAHA : 1. NENENG SINTAWATI
2. FARID AHMAD FADILLAH
3. AGUNG PURNOMO, A.TD, SE, M.Si

BID. PEMBINAAN & PRESTASI : 1. M. IQBAL
2. AGUS RUDI
3. AGUSTIAN, S,Sos
4. BAMBANG RIYANTOYAYA ZAKARIA, ST

BID. PENELITIAN &
PENGEMBANGAN : 1. HARIS GUNAWAN
2. ASEP BARLIAN, S.Ag
3. DENI SUPARDAN. R
4. Ir. NUNUN JUNIARTI, MT

BID. PERTANDINGAN &
PERWASITA : 1. YANI MULYAWAN, S.Pd
2. SUHENDI, S.Pd
3. DADAN SODARSO
4. NURUL FAUZY

BID. HUMAS & HUBUNGAN

ANTAR LEMBAGA : 1. R. DENDANA SOEMAWINATA

2. SUBUR HIAYAT

3. ASEP SANDI KURNIAWAN

4. NANDANG PANIRWAN HASTYA

BID. KESEHATAN : 1. ANTO SUMARDIANTO

2. Drs. CHEPY FARIDI HIKMAT

3. ACE KUSNADI

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan, atau mencatat data yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun karya ilmiah atau penelitian dengan prosedur yang didasarkan pada suatu struktur logis yang terdiri dari beberapa tahapan kerja dan kemudian menganalisa faktor – faktor yang berhubungan dengan pokok – pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh.

Dalam Pembangunan Aplikasi Mobile Untuk Mengetahui Informasi klub-klub Tenis Meja di Kota Bandung dan Kejuaraan Tenis Meja Berbasis Lokasi Pada Platform Android ini menggunakan metodologi pendekatan *Deskriptif* dan *Action* (Tindakan). Metodologi pendekatan *Deskriptif* adalah dimulai dari mengumpulkan data, memaparkan analisis tersebut serta mengimplementasikan hasil analisis tersebut. Sedangkan metodologi pendekatan Action (Tindakan) yaitu pendekatan untuk meningkatkan pemahaman dan penindak lanjutan dari hasil analisis untuk diimplementasikan dalam perancangan sebuah aplikasi.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain Penelitian suatu penelitian untuk perancangan aplikasi ini sangat perlu dilakukan perencanaan dan perancangan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis.

Action research is a systematic approach to investigation that enables people to find effective solution to problems they confront in their everyday lives.(Stringer, E.T , 2007:1)

Pendapat tersebut memiliki makna bahwa, penelitian tindakan digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada kehidupan sehari-hari.

Sedangkan McNiff dan Whitehead (2006:7) menyatakan bahwa :

Action research is a form of enquiry that enables practitioners everywhere to investigate and evaluate their work. They ask, 'What am I doing? What do I need to improve? How do I improve it?

Pengertian tersebut memiliki makna bahwa para praktisi sebagai peneliti dapat meneliti pekerjaannya dengan berpedoman pada tiga pertanyaan pokok yaitu apa yang sedang saya kerjakan, apa yang saya butuhkan untuk pengembangan dan bagaimana saya melakukan pengembangan itu.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa penelitian tindakan berkaitan erat dengan praktek di lapangan dalam situasi alami. Penelitinya berperan sebagai pelaku praktik itu sendiri dan sebagai pengguna langsung hasil penelitiannya dengan tujuan perubahan guna mencapai perbaikan praktek secara berkelanjutan.

Tahapan penelitian tindakan menurut Stringer, E.T (2007:8) berupa siklus yang terdiri dari tiga aspek yaitu look (melihat), think (berfikir) dan act (berbuat).

1. Look (melihat) yaitu kegiatan untuk memahami permasalahan melalui pengumpulan data dan mendeskripsikan situasi.
2. Think (berfikir) yaitu kegiatan menganalisis apa yang terjadi dan menginterpretasikan bagaimana dan mengapa hal itu terjadi.
3. Act (berbuat) yaitu melakukan perencanaan solusi, melaksanakan dan mengevaluasinya.

Berikut adalah tahapan-tahapan yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, browsing internet, jurnal-jurnal dan makalah-makalah yang ada kaitannya dengan topik yang diambil juga mempelajari dokumentasi dari wilayah yang dijadikan objek pembangunan aplikasi.

2) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat dari sumber informan pertama yaitu individu atau perseorangan baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian. Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik :

1. Pengamatan Langsung (Observasi)

Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan oleh pengumpul data terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki

pada obyek penelitian secara langsung tetapi tidak ada interaksi dengan objek yang diteliti dan tanpa sepengetahuan objek yang sedang diteliti tersebut dengan cara melakukan tinjauan langsung ke lapangan. Penulis melakukan tinjauan langsung ke lapangan untuk mencari data-data dan fakta yang diperlukan terhadap objek yang diteliti di bagian Bidang pertandingan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dengan responden. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan berbagai pertanyaan kepada pihak yang ikut terlibat langsung yaitu pengurus PTMSI.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama, data sekunder diambil secara tidak langsung dari objek penelitian misalnya data ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, tutorial, internet dan lain-lain. Adapun data sekunder yang digunakan yaitu sumber tertulis yang antara lain terdiri dari:

- Sumber buku, Jurnal Ilmiah dan Internet

Buku-buku, jurnal ilmiah, dan data yang berasal dari internet sangat berguna untuk menunjang penelitian, yakni sebagai tinjauan pustaka untuk menganalisis penelitian yang dilakukan.

- Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini, dokumen yang diperoleh akan dianalisis agar diperoleh data yang sesuai dengan penelitian.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem berorientasi pada data yaitu analisis dan perancangan berobjek yang menekankan pada karakteristik data yang akan diproses. Perancangan sistem yang akan dibangun bertujuan dapat menyelesaikan suatu permasalahan dalam sebuah pembangunan sistem, dimana cara pemecahannya itu menggunakan beberapa metode pengembangan sistem.

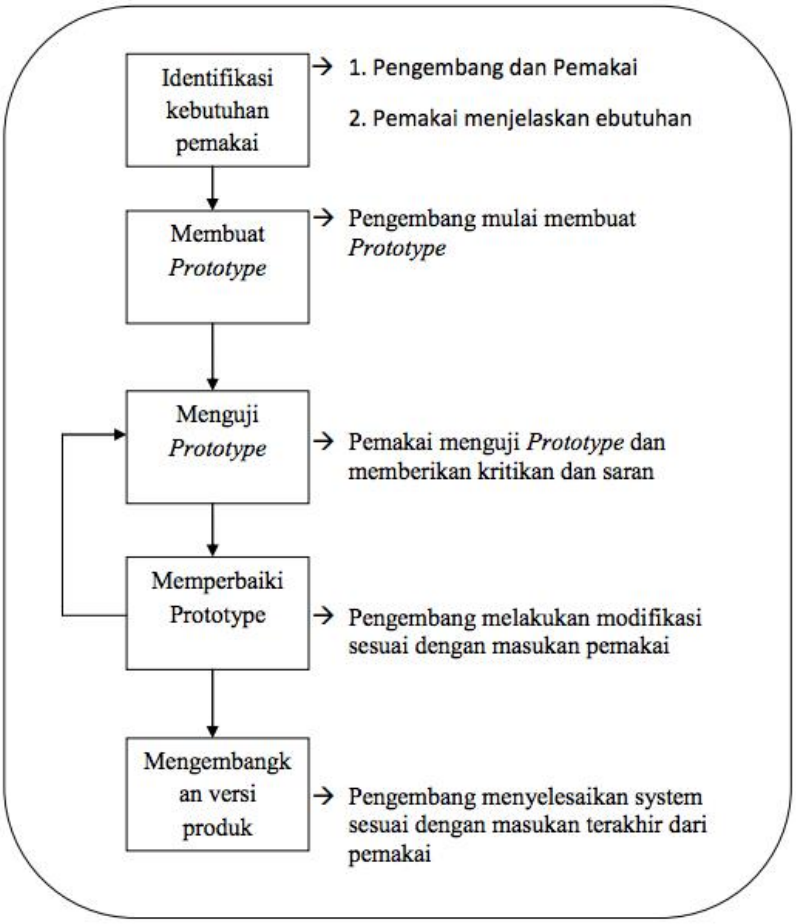
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan sistem yang berorientasi objek (*Object-Oriented Analysis and Design*).

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah Metode *Prototype*. Metode *Prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pengguna (*user*). *Prototype* membuat proses pengembangan sistem menjadi lebih cepat dan lebih mudah, terutama pada keadaan kebutuhan pengguna yang sulit untuk diidentifikasi. Dari pengertian metode *prototype* di

atas penulis dapat menyimpulkan alasan menggunakan pengembangan *prototype*, yaitu dikarenakan penulis lebih mudah dalam merancang aplikasi yang diinginkan PTMSI Kota Bandung dan dapat diterima oleh pengguna, penulis menginginkan perancangan aplikasi yang telah dihasilkan betul-betul sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pemakai. Perubahan dan presentasi prototype ini dapat dilakukan berkali-kali sampai dicapai kesepakatan bentuk aplikasi yang akan diimplementasikan.



Gambar 3.2. Mekanisme pengembangan sistem dengan prototype Sumber: Abdul Kadir (2003:416)

Tahapan-tahapan yang dilakukan di dalam mekanisme pengembangan sistem dengan metode prototype adalah sebagai berikut:

1. Penulis akan mengidentifikasi kebutuhan pemakai, agar sistem yang akan dibangun sesuai dengan yang diharapkan pemakai. Penulis akan menganalisis sistem dengan cara melakukan mengumpulkan data yaitu dengan *field research* (metode penelitian) / observasi dan *interview* (wawancara).
2. Pada tahap kedua yaitu membuat *prototype*, penulis akan membuat prototipe dengan beberapa orang yang ahli, sistem tersebut untuk memperlihatkan kepada pemakai model sistem yang akan dirancang.
3. Pada tahap ketiga yaitu pengujian *prototype*, penulis akan melakukan uji coba sistem yang telah dirancang untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan baik dan benar, sesuai kebutuhan pengguna.
4. Tahapan keempat yaitu memperbaiki *prototype*, penulis akan menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima oleh pemakai, atau harus dilakukan beberapa perbaikan ataupun bahkan di bangun ulang kembali dari awal. Kemudian setelah perbaikan sistem selesai di kerjakan, penulis akan kembali lagi pada tahap ketiga yaitu melakukan pengujian *prototype* kembali.
5. Pada tahap kelima, tahap terakhir yaitu mengembangkan versi produksi, penulis akan menyelesaikan sesuai dengan masukan terakhir dari pemakai dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Merupakan suatu alat yang membantu pada saat analisis tentang sistem keseluruhan.

3.2.3.3.1. Alat Bantu Analisis

Alat bantu analisis yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah dengan menggunakan model UML. Adapun model UML adalah sebagai berikut:

1. Use Case Diagram

Use Case mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. *Use Case* Diagram menampilkan aktor mana yang menggunakan *use case* mana, *use case* mana yang memasukkan *use case* lain dan hubungan antara aktor dan *use case*.

2. Activity Diagram

Menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti *use case* atau interaksi.

3. Sequence Diagram

Sequence diagram menambahkan dimensi waktu pada interaksi diantara objek. *Participant* diletakkan di atas dan waktu ditunjukkan dari atas ke bawah. *Life line participant* diurutkan dari setiap *participant.* Kotak kecil pada *life line* menyatakan *activation,* yaitu menjalankan salah satu *operation* dari *participant.*

4. Deployment Diagram

Deployment/ diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di- deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

5. Class Diagram

Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat di antara mereka. *Class diagram* juga menunjukkan properti dan operasi sebuah *class* dan batasan- batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

3.2.3.3.2. Perancangan

Perancangan dalam aplikasi PTMSI berbasis platform android menggunakan beberapa software sebagai berikut :

1. Eclipse

Eclipse adalah sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform (platform-independent).

2. Software Development Kit (SDK)

Software Development Kit (SDK) adalah suatu kit atau library dari bahasa pemrograman untuk pengembangan atau pembangunan suatu perangkat lunak dan biasanya SDK terdiri dari kumpulan tools yang dibutuhkan. Misalnya bahasa pemrograman java, mempunyai SDK yang berisi suatu library yang dapat digunakan untuk membuat suatu aplikasi berbasis java.

3. Java Development Kit (JDK)

Java Development Kit (JDK) adalah sekumpulan perangkat lunak yang dapat kamu gunakan untuk mengembangkan perangkat lunak yang berbasis Java, Sedangkan JRE adalah sebuah implementasi dari Java Virtual Machine yang benar-benar digunakan untuk menjalankan program

java.Biasanya, setiap JDK berisi satu atau lebih JRE dan berbagai alat pengembangan lain seperti sumber kompiler java, bundling, debuggers, development libraries dan lain sebagainya.

4. Android Development Tools (ADT)

Android Development Tools (ADT) adalah plugin untuk Eclipse Intergrated Development Environment (IDE) yang dirancang untuk memberikan lingkungan yang terpadu di mana untuk membangun aplikasi Android.

3.3. Pengujian Software

Pentingnya pengujian perangkat lunak dan implikasinya yang mengacu pada kualitas perangkat lunak tidak dapat terlalu ditekan karena melibatkan sederetan aktivitas produksi di mana peluang terjadinya kesalahan manusia sangat besar dan karena ketidakmampuan manusia untuk melakukan dan berkomunikasi dengan sempurna maka pengembangan perangkat lunak diiringi dengan aktivitas jaminan kualitas.

Pada penelitian ini pengujian perangkat lunak yang digunakan dengan teknik pengujian *Black Box Testing*. Teknik pengujian *Black Box* berfokus pada domain informasi dari perangkat lunak, dengan melakukan *test case* dengan menpartisi domain input dari suatu program dengan cara yang memberikan

cakupan pengujian yang mendalam. Pengujian ini memungkinkan analisis sistem memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program.

Tujuan metode ini mencari kesalahan pada:

1. Fungsi yang salah atau hilang.
2. Kesalahan pada *interface.*
3. Kesalahan pada struktur data atau akses *database.*
4. Kesalahan performansi.
5. Kesalahan inisialisasi dan tujuan akhir.