BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Pramuka SMP Nasional yang berlokasi di Jalan Sadang Serang No 17 Bandung.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

SMP Nasional berdiri pada tanggal 1 Agustus 1949 bertempat di jalan R.E Martadinata No.52 Bandung. SMP Nasional mendapat hak guna pakai bangunan tersebut dari pemerintah Belanda bersama-sama dengan SMP Taruna Bakti. SMP Nasional mendapat giliran kelas siang karena sebagian guru-gurunya adalah mahasiswa ITB.

Pada tanggal 2 Januari 1996, SMP Nasional pindah ke Jalan Sadang Serang No.17 Bandung 40134 serta menempati lahan dan gedung baru milik sendiri seluas 3000 m^2. Di lokasi yang baru, SMP Nasional menyelenggarakan kelas pagi dengan berbagai ekstrakurikuler yang diharapkan mampu mengakomodasi minat dan bakat siswa.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan misi dari perusahaan ini adalah sebagai berikut :

a. Visi Perusahaan

Cerdas, Religius, Berbudaya dan berwawasan Kebangsaan

b. Misi Perusahaan

i. Meningkatkan kualitas pendidikan yang bermutu serta berdaya saing.

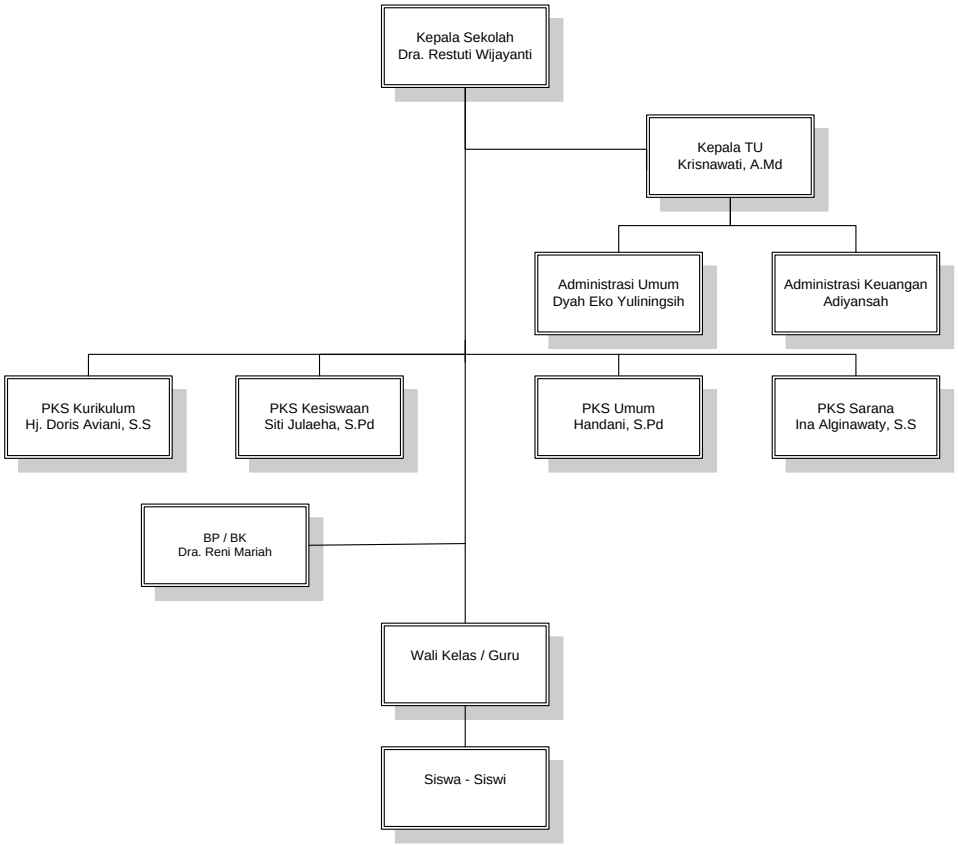
ii. Menyiapkan peserta didik menjadi generasi yang cerdas, terampil beriman, mandiri serta berbudi luhur dengan berbagai pengetahuan sesuai dengan perkembangan zaman.

iii. Menyelenggarakan kegiatan Ekstrakurikuler yang mampu mengembangkan bakat, potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa.

iv. Melestarikan dan mengembangkan seni tradisional sebagai aset budaya sebagai sarana mempromosikan Indonesia melalui diplomasi kekayaan.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktrur Organisasi SMP Nasional Bandung yaitu sebagai berikut :



Gambar 1.1
Struktur Organisasi

Menurut SMP Nasional (2013 : 4)

Daftar Nama pelatih Ekstrakurikuler pada SMP Nasional Bandung yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1
Daftar Nama Pelatih Ekstrakurikuler

NO	Nama Pelatih	Ekstrakurikuler
1	Adiyansah	Bripaska
2	Deri Ramadhan	Pramuka
3	Moch. Ridwan, S.Pd	Futsal
4	M. Vitman	Tae Kwon Do
5	Adiyansah	Basket

3.1.4. Deskripsi Tugas

a. Kepala Sekolah

1. Merumuskan visi, misi, strategi, dan menerapkan strategi pengelolaan dan pembelajaran.
2. Menetapkan kebijakan mutu pemenuhan standar dan keunggulan sekolah
3. Menyusun perencanaan jangka menengah, tahunan, dan semesteran.
4. Mengorganisasikan dan mengarahkan kegiatan pengelolaan dan pembelajaran
5. Melaksanakan pengawasan
6. Melakukan evaluasi kinerja

b. Kepala TU

1. Mengkoordinasi tugas-tugas yang diberikan oleh pimpinan.
2. Memonitor pekerjaan staf administrasi dan tenaga harian.
3. Mengelola dan mempertanggungjawabkan pengeluaran rumah tangga.
4. Mengelola surat-surat yang masuk dan keluar.
5. Menyusun anggaran tahunan.
6. Mengatur jadwal rapat pimpinan.

7. Menyusun notula rapat pimpinan.

c. Administrasi Umum

1. Membantu pelaksanaan urusan tata usaha.
2. Membantu pelaksanaan urusan hukum dan tata laksana.

d. Administrasi Keuangan

1. Melakukan pengaturan keuangan.
2. Melakukan transaksi keuangan.
3. Melakukan evaluasi budget.

e. PKS Kurikulum

1. Penetapan kebijakan mutu dalam standar SKL isi, proses dan penilaian.
2. Menyusun program, mengatur pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.
3. Menyusun pembagian tugas guru dan jadwal pembelajaran.
4. Menyusun anggaran kegiatan.
5. Membina kegiatan MGMP.
6. Melaksanakan dan menyusun jadwal pelajaran tambahan.
7. Membuat jadwal pelaksanaan pembagian rapor.

f. PKS Kesiswaan

1. Merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pembinaan kesiswaan/OSIS.
2. Melaksanakan bimbingan, pengarahan dan pengendalian kegiatan siswa/OSIS dalam rangka menegakkan disiplin dan tata tertib sekolah.
3. Mebina pengurus OSIS dalam berorganisasi.
4. Membina kegiatan OSSN.

5. Melaksanakan kegiatan MOS.

g. PKS Umum

1. Membuat rencana kerja dengan persetujuan atasan.
2. Pengelolaan surat dan dokumen.
3. Gedung, peralatan dan sarana lainnya.
4. Mengkoordinir perbanyakan, pengiriman

h. PKS Sarana

1. Menyusun rencana kebutuhan sarana prasarana sekolah yang mengacu kepada Rencana Kerja Tahunan Sekolah.
2. Menyusun program dan mengkoordinir pemeliharaan inventaris sekolah.
3. Merumuskan dan mengusulkan anggaran.
4. Mengelola alat-alat pembelajaran.
5. Menyusun laporan pelaksanaan urusan sarana dan prasarana secara berkala.

i. BP/BK

1. Menerima/melayani tamu orang tua siswa yang berkonsultasi untuk kepentingan anaknya.
2. Menerima dan melayani siswa yang memerlukan konsultasi.
3. Menerima tamu dari Instansi lain yang berhubungan dengan kepentingan BK
4. Menangani siswa yang bermasalah
5. Mengisi buku catatan pelanggaran siswa sesuai dengan jenis pelanggarannya.

j. Wali Kelas/Guru

1. Membuat dan meyiapkan program serta perangkat pembelajaran.
2. Melakukan sosialisasi Kompetensi Dasar, Standar Kompetensi, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), Sistem dan prosedur penilaian kepada siswa di awal pertemuan sebelum proses belajar mengajar awal dimulai.
3. Membuat daftar nilai
4. Membuat bahan ajar
5. Melaksanakan kegiatan penilaian berkesinambungan.
6. Membuat media pembelajaran
7. Melaksanakan tugas tambahan disekolah.
8. Berkoordinasi dengan guru BK untuk melaksanakan penanganan siswa dan home visit.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan (metode ilmiah).

Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian merupakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan

sistematis. Dalam perancangan sistem ini digunakan metode deskriptif, metode ini tujuannya adalah untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu yang hanya menggambarkan dan meringkaskan berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable. Data deskriptif pada umumnya dikumpulkan melalui metode pengumpulan data, yaitu wawancara atau metode observasi.

Berdasarkan proses penelitian yang dijelaskan diatas, maka desain pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Sumber Masalah

   Peneliti menentukan masalah - masalah sebagai fenomena untuk dasarpenelitian.

b. Perumusan Masalah

   Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabanya melalui pengumpulan data. Proses penemuan masalah merupakan tahap penelitian yang paling sulit karena tujuan penelitian ini adalah menjawab masalah penelitian sehingga suatu penelitian tidak dapat dilakukan dengan baik jika masalahnya tidak dirumuskan secara jelas. Rumusan masalah atau pertanyaan penelitian akan mempengaruhi pelaksanaan tahap selanjutnya didalam tahap penelitian. Pada penelitian ini masalah-masalah dirumuskan melalui suatu pertanyaan, yang akan diuji dengan cara menguiji hipotesis

c. Konsep dan teori yang relevan dan penemuan yang relevan

   Untuk menjawab rumusan masalah yang sifatnya sementara (hipotesis) maka,peneliti dapat membaca referensi teoritis yang relevan dengan masalah

danberfikir. Selain itu penemuan penelitian sebelumnya yang relevan juga dapatdigunakan sebagai bahan untuk memberikan jawaban smentara terhadapmasalah penelitian (hipotesis). Telaah teoritis mempunyai tujuan untukmenyusun kerangka toritis yang menjadi dasar untuk menjawab masalah ataupertanyaan penelitian yang merupakan tahap penelitian dengan mengujiterpenuhinya kriteria pengetahuan yang rasional.

d. Metode Penelitian

Untuk menguji hipotesis tersebut peneliti dapat memilih metode penelitianyang sesuai, pertimbangan ideal untuk memilih metode itu adalah tingkat ketelitian data yang diharapkan dan konsisten yang dikehendaki. Sedangkanpertimbangan praktis adalah tersedianya dana, waktu, dan kemudahan yanglain. Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif.

e. Menyusun Instrument Penelitian

Setelah metode penelitian yang sesuai dipilih, maka peneliti dapat menyusun instrument penelitian. Instrument penelitian ini digunakan sebagai alatpengumpul data. Instrument pada penelitian ini yaitu *human instrument* (peneliti sebagai instrumen), untuk melakukan wawancara secara langsung atau observasi. Selain melakukan wawancara langsung, instrumen yang digunakan adalah buku catatan mengenai kebijakan-kebijakan perusahaan. Setelah data terkumpul maka selanjutnya dianalisis untuk menjawab rumusan masalah.

f. Kesimpulan

Kesimpulan adalah langkah terakhir dari suatu periode penelitian yang berupa jawaban terhadap rumusan masalah dengan menekankan pada pemecahan masalah berupa informasi mengenai solusi masalah yang bermanfaat sebagai dasar untuk pembuatan keputusan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data ada dua, yaitu data primer dan datasekunder.

3.2.2.1.Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi, Kuesioner)

Adapun sumber data primer yang didapat oleh penulis melalui cara :

a. Wawancara adalah suatu cara untuk mendapatkan data melalui tanya jawab langsung dengan pengajar tentang objek yang sedang diteliti di SMP Nasional
b. Observasi adalah suatu cara untuk mendapatkan data dengan cara datang langsung ketempat dilakukannya penelitian. Dalam hal ini peneliti datang ke Sekolah SMP Nasional
c. Kuesioner adalah suatu cara untuk mendapatkan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada siswa dan guru untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan kuesioner tertutup, dimana kuesioner atau angket ini digunakan untuk mengetahui bagaimana tanggapan para responden mengenai multimedia yang dibuat oleh penulis dilihat dari segi tampilan, penggunaan dan isi materi yang dipaparkan dalam multimedia tersebut, yang mana hasil dari responden akan diolah untuk ditarik kesimpulannya.

3.2.2.2.Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Sumber data sekunder didapat dari dokumen-dokumen yang bersangkutan dengan objek yang diteliti yang ada di tempat dilakukannya penelitian.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam sebuah penelitian terutama pada saat menganalisis sistem akan lebih mudah jika menggunakan metode pendekatan dan pengembangan sistem.

*3.2.3.1.*Metode Pendekatan Sistem

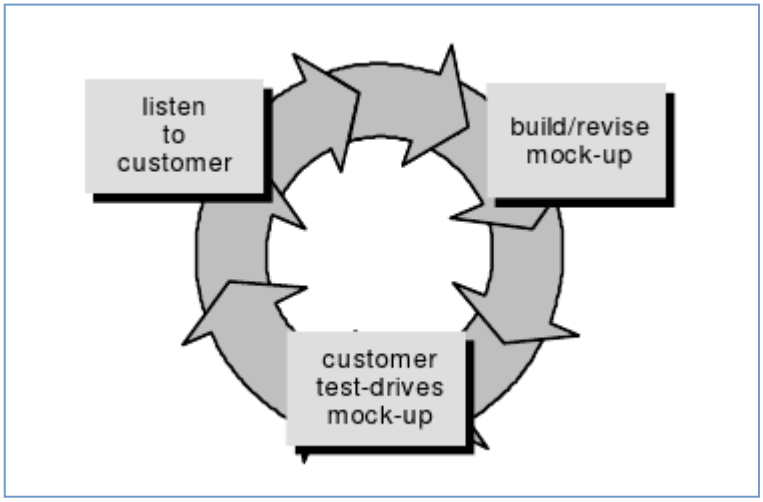
Metode pendekatan sistem yang akan digunakan oleh penulis adalah metode pendekatan analisis dan perancangan *object oriented*. Dalam metode ini terdapat :

a. Use Case
b. Skenario Use Case
c. Sequence Diagram
d. Collaboration Diagram
e. Deployment Diagram
f. Activity Diagram

*3.2.3.2.*Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem terdiri dari sederetan kegiatan yang dapat dikelompokkan menjadi beberapa tahapan yang dapat membantu kita dalam mengembangkan sebuah sistem.

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan pada Aplikasi yang akan dibuat adalah model *prototype*. Karena model ini lebih memperhatikan kebutuhan sistem pemakai, secara keseluruhan akan mengacu kepada kepuasan user. Adapun tahap-tahap dari pembuatan *prototype*, sebagai berikut :



Gambar 1.2
Metode Pengerjaan Prototypes

Menurut Pressman (2010 : 51)

Metode pengembangan *prototype* terdiri dari tiga tahapan, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan sistem serta pengujian terhadap hasil yang telah dibuat. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mendengarkan pelanggan (*Listen to customer*)

   Metode pengembangan *prototype* dimulai dengan pengumpulan syarat. *Devoleper* dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan dari seluruh tujuan untuk *software,* identifikasi apa saja syarat yang dikenal dan daerah *outline* dimana definisi tersebut diperintahkan.

2. Membangun atau mengubah kembali *project* yang dibuat (*Build/revise mock-up*)

Proses selanjutnya adalah perancangan kilat, dimana proses ini mewakili setiap aspek yang terdapat pada *software* yang terlihat oleh *customer* atau *user* (misal : pendekatan *input* dan bentuk *output*). Idealnya, *prototype* melayani sebagian mekanisme untuk mengidentifikasi syarat dari sebuah *software*.

3. Menguji hasil *project* yang dibuat (*Customer test drives mock-up*)

   Prototype dievaluasi oleh pelanggan/pengguna dan digunakan untuk penyaringan terhadap *software* yang dibangun. Proses iterasi sebagai *prototype* yang seimbang untuk memenuhi kebutuhan *customer* ketika pada saat yang sama memungkinkan *developer* untuk memperoleh pemahaman terbaik terhadap kebutuhan apa yang telah dikerjakan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis yang digunakan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. UML
b. Storyboard

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian software dapat dilakukan dengan menggunakan pengujian black box / black box testing. 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. Data uji dieksekusi

pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
b. Kesalahan interface.
c. Kesalahan kinerja.
d. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

3.3. Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem adalah suatu ilmu yang digunakan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan beberapa tindakan. Dalam ruang lingkup perkembangan sistem komputer, analisis sistem adalah suatu ilmu yang mempelajari beberapa aplikasi, biasanya untuk mendapatkan sistem yang baru.

Analisis terhadap sistem yang berjalan dimaksudkan untuk mempelajari secara seksama terhadap suatu sistem yang sedang dijalankan oleh suatu organisasi, sehingga mampu memperkirakan dan merincikan seluruh dokumen ataupun prosedur yang terlibat dan membuat rekomendasi untuk organisasi dengan memperhitungkan segi penyelesaian yang akan dicapai.

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan suaatu bentuk analisis data yang dikumpulkan saat dilakukannya proses penelitian. Ini digunakan untuk menghasilkan beberapa dokumen yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi. Beberapa bentuk dokumen yang dihasilkan dari proses penelitian, yaitu:

1. Dokumen profil sekolah

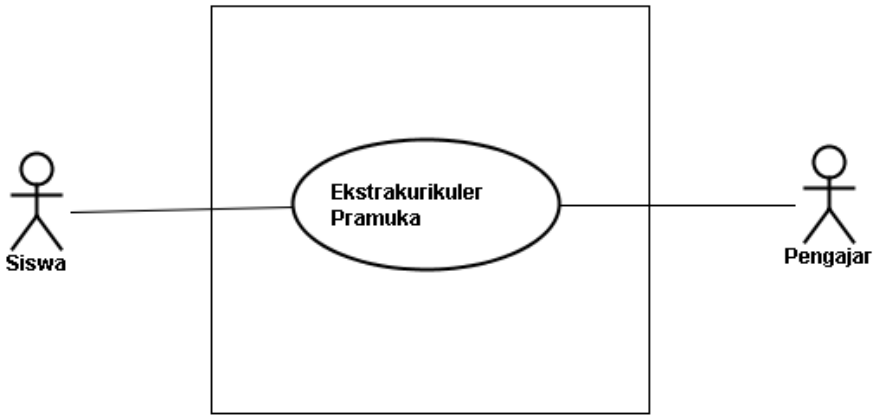
2. Dokumen visi dan misi sekolah
3. Dokumen struktur organisasi sekolah

3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Analisis yang sedang berjalan akan membahas secara sistematis mengenai aktifitas-aktifitas yang terjadi dalam proses pembelajaran pramuka yang sedang berjalan saat ini yaitu sebagai berikut :

3.3.2.1. Use Case Diagram

Dalam *Use Case Diagram* ini digambarkan bagaimana interaksi antara aktor yang melakukan proses pembelajaran pramuka yang sedang berjalan di SMP Nasional Bandung



Gambar 1.3
Use case Proses Yang Sedang Berjalan

3.3.2.2. Skenario Use case

Skenario use case dimaksudkan untuk menggambarkan dan memudahkan dalam menganalisa proses pada use case yang telah digambarkan. Adapun tahapan-tahapan sknario use case pada proses pembelajaran pramuka adalah sebagai berikut :

Nama *Use Case* : Ekstrakurikuler Pramuka

Aktor : Siswa, Pengajar

Tujuan : Proses pemberian pembelajaran pramuka kepada siswa.

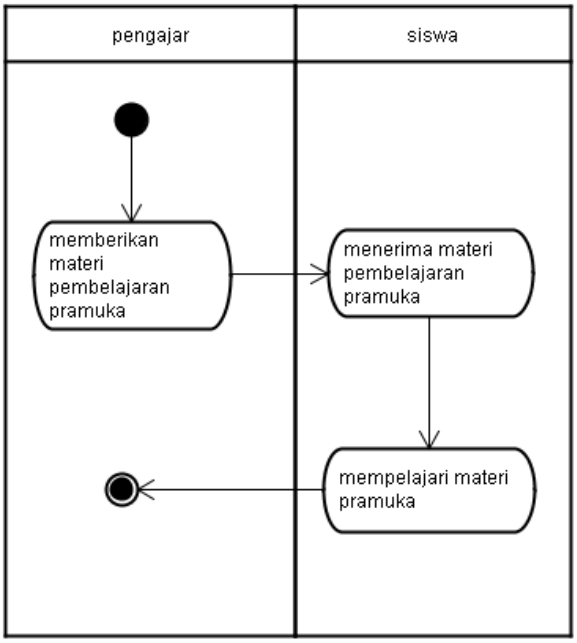
Skenario :

Tabel 1.2
Skenario Use Case Yang Berjalan

Pengajar	Siswa
1. Memberikan materi pembelajaran pramuka	-
	2. Menerima materi pembelajaran pramuka
	3. Mempelajari materi pramuka

3.3.2.3. Activity Diagram

Dalam Activity Diagram ini digambarkan bagaimana interaksi antara aktor yang melakukan proses pembelajaran pramuka yang sedang berjalan di SMP Nasional Bandung.



Gambar 1.4 Activity Diagram Yang Berjalan

3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Dari hasil analisis sistem yang sedang berjalan dapat disimpulkan masih adanya kekurangan yang perlu dibenahi dalam hal sistem yaitu :

Tabel 1.3
Tabel Evaluasi Sistem

No	Masalah	Rencana Pemecahan
1.	Metode pembelajaran masih secara manual yaitu pembelajaran melalui buku pramuka yang bersifat monoton (hitam putih dan gambar diam).	Pembangunan media pembelajaran secara interaktif yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pramuka.
2.	Metode pembelajaran masih sangat lambat dan harus didampingi oleh pembina untuk menggunakan alat alat pramuka, sedangkan untuk pembina sendiri hanya ada pada saat kegiatan pramuka berlangsung saja.	Pembangunan media pembelajaran penggunaan alat pramuka dengan simulasi yang interaktif.
3.	Tidak adanya media interaktif yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari pramuka.	Pembangungan media pembelajaran secara interaktif pembelajaran pramuka yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam mempelajari pramuka.