

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan instrumen dalam penginputan data dari model manual untuk pemandu bakat sepakbola usia muda menjadi sebuah *software* atau aplikasi berbasis android.

B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Tempat penelitian dan proses pengembangan instrumen akan berlangsung di Jakarta. Dan Uji coba kelompok kecil pada 11 – Desember - 2016 dan uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 18 – Desember - 2016.

C. Karakteristik Model yang Dikembangkan

Model yang dikembangkan adalah instrumen penginput data untuk pemandu bakat dalam bentuk apk (aplikasi berbasis android) dan juga merupakan suatu dukungan terhadap gerakan penghijauan dengan meminimalisir penggunaan kertas.

D. Pendekatan dan Metodologi Penelitian

Penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode “*Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. *Research and Development* atau R&D atau Penelitian dan Pengembangan, berdasarkan dari dua kata tersebut penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau kegiatan mengkaji, menganalisis suatu produk yang lama dengan mencari kelemahan atau kekurangan dari produk tersebut yang kemudian dari

data yang sudah diperoleh maka produk yang lama tersebut dikembangkan menjadi produk yang baru, yang lebih efektif, efisien, dan lebih baik lagi sehingga mampu dimanfaatkan oleh orang banyak.”¹

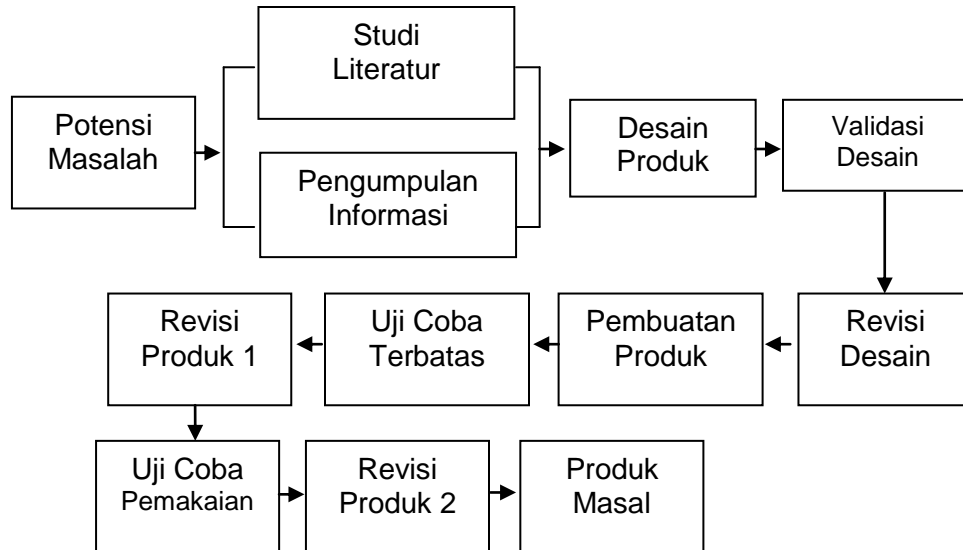
Teknik yang akan peneliti gunakan adalah kuisisioner yang bertujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan kegiatan penelitian yang sedang berjalan supaya penelitian ini dapat digunakan sebaik mungkin, adapun kegiatan yang dapat dilakukan dapat melaksanakan kegiatan kuisisioner adalah dengan memberikan lembar kuisisioner kepada pemandu bakat sebagai responden berupa penilaian dan saran kualitas aplikasi tersebut.

E. Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode pengembangan perangkat lunak atau *software* berbasis android, diawali dengan mengumpulkan potensi-potensi masalah yang ada, mengkaji referensi dan literatur dan informasi berdasarkan sumber informasi yang faktual. Setelah potensi masalah dan referensi sudah cukup, peneliti mulai mendesain atau membuat konsep produk akan seperti apa *input* dan *output* produk tersebut, melakukan validasi terhadap konsep yang dibuat dengan berkonsultasi pada dosen ahli, lalu mulai pada tahap eksekusi pembuatan produk, yaitu pembuatan aplikasi berbasis android. Dari

¹ Prof. Dr. Sugiyono, “Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasi” (Cet. 2: Bandung, ALFABETA, cv., 2014) h. 528

metode ini tentunya akan dilakukan penyempurnaan secara terus-menerus sampai produk tersebut bisa diimplementasikan atau diaplikasikan. Adapun alur dan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.1 Langkah-langkah penggunaan *Metode Research and Development (R & D)*

Sumber: Buku. Prof. Dr. Sugiyono Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi

a. Potensi masalah

potensi masalah dalam penelitian ini adalah pengarsipan data pemain setelah dan saat proses pemandu bakat yang diperoleh pemandu bakat berupa kertas yang menumpuk, dengan jumlah kertas yang banyak itu tentunya akan menyulitkan siapapun yang ingin melihat kembali arsip atau data pemain. Bahan baku kertas adalah kayu semakin banyak penggunaan kertas maka semakin banyak pula kita menebang pohon untuk mendapatkan kayu. Hal

tersebut yang kemudian menjadi konsep awal pengembangan instrumen khusus untuk pemandu bakat sepak bola, hal ini peneliti membuat suatu aplikasi yang berbasis android khusus untuk instrumen pemandu bakat sepak bola.

b. Pengumpulan informasi dan studi literatur

Pengumpulan informasi dan studi literatur untuk memperdalam konsep serta gambaran produk yang akan di kembangkan langkah selanjutnya dalam proses pengembangan intrumen pemandu bakat sepak bola ini. Informasi yang dikumpulkan di bagi menjadi dua informasi, informasi tentang sepak bola dan pemandu bakat dan inforformasi tentang IT. Informasi sepak bola dan pemandu bakat didapat oleh diskusi antar peneliti dan ahli sekaligus dosen sepak bola, informasi sepak bola dibatasi di bidang keterampilan bertahan saja. Informasi untuk bidang IT mencari informasi apa itu aplikasi android dan bagaimana pembuatannya, tentunya proses pembuatan aplikasi di lakukan oleh bidang IT karena keterbatasan kemampuan peneliti, meskipun pembuatan aplikasi dilakukan bidang IT, peneliti mencari informasi tentang bagaimana proses *input* dan *output* aplikasi tersebut sehingga peneliti memahami proses pembuatannya dan pengoperasiannya.

c. Desain produk

Setelah konsep awal sudah didukung oleh pengumpulan informasi yang cukup tahap selanjutnya adalah mendesain produk meliputi bagaimana tampilan halaman muka, fitur apa saja yang adadi menu utama ,proses data masuk sampai proses data keluar akan di sajikan seperti apa data jadi tersebut. Setelah proses musyawarah bersama dengan dosen ahli makadi dapatkan nama aplikasi ini adalah the scouts.

d. Validitas desain

Validasi desian merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sitem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional belum fakta lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setelah produk di bruat proses validasinya dengan berdiskusi dan menilai produk tersebut dengan ahli dan pakar sepak bola serta dosen sepak bol. Yang utama adalah produk ini bisa di gunakan dalam proses pengambilan data pemandu bakat Liga Kompas U14. Dengan hasil

diskusi dan penilaian tersebut maka peneliti dapat informasi kelemahan dan keunggulan dari produk tersebut.

e. Revisi desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

f. Pembuatan produk

Setelah desain produk sudah di pandang valid dan sesuai dengan kebutuhan proses pemandu bakat, maka tahap selanjutnya pembuatan produk yang diserahkan oleh bing IT dan terus di monitori oleh peneliti dan dosen pembimbing, waktu pembuatannya kurang dari dua minggu.

g. Uji coba produk

Setelah produk selesai di buat maka tahap selanjutnya di melakukan uji coba produk kecil yaitu di lakukan penilaian satu pertandingan saja. Tujuan uji coba ini ini yaitu untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan produk. Kelemahan dan saran akan di catat untuk revisi produk ini agar aplikasi ini lebih baik lagi.

h. Revisi produk

Setelah mendapatkan, kelemahan, saran dan masukkan pada saat uji coba kecil maka aplikasi ini di revisi. Revisi produk ini bertujuan untuk melengkapi kekurangan-kekurangan aplikasi agar aplikasi ini berfungsi lebih baik lagi dari sebelumnya

i. Uji coba pemakaian

setelah melalui beberapa revisi maka aplikasi ini siap untuk di gunakan dengan keseluruhan yakni dengan melakukan uji coba aplikasi di liga Kompas dengan delapan pertandingan dalam satu pekan. karena penelitian ini bersifat pengembangan maka kekurangan dan kelemahan akan di catat untuk menjadikan produk ini lebih baik lagi.

j. Revisi produk

Apabila tidak ada perbaikan maka aplikasi ini siap untuk di publikasikan, namun karena penelitian ini bersifat pengembangan maka pengembangan aplikasi ini akan terus berjalan sesuai yang di butuhkan

k. Pembuatan produk masal

Aplikasi ini sudah efektif dalam beberapa kali pengujian dan sesuai yang di inginkan dalam proses pemandu bakat dan siap untuk di publikasikan namun karena penelitian ini merupakan

penelitian pengembangan maka aplikasi akan terus berkembang
sesuai dengan kebutuhan