

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. SMP Negeri 3 Banjar



Gambar 3.1 Logo SMP Negeri 3 Banjar

Gambar 3.1 merupakan logo dari SMP Negeri 3 Banjar. SMP Negeri 3 Banjar merupakan salah satu Sekolah menengah pertama Negeri yang beralamat di Jl. R. Dewi Sartika No. 23, Kota Banjar, Jawa Barat 46311. Sama dengan SMP pada umumnya yang berada di Indonesia, masa pendidikan sekolah di SMP Negeri 3 Banjar ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas VII hingga Kelas IX. Banyak sekolah pada tahun 2016 menerapkan Kurikulum 2013. SMP Negeri 3 Banjar termasuk sekolah favorit yang berada di Kota Banjar.

Peningkatan sistem informasi bagi dunia pendidikan khususnya pada SMP Negeri 3 Banjar agar informasi yang didapatkan dapat tersampaikan secara digital melalui sistem informasi tersebut. Gambar 2.4 merupakan sistem informasi SMP Negeri 3 Banjar.



Gambar 3.2 Sistem Informasi SMP Negeri 3 Banjar

Gambar 3.2 merupakan tampilan awal dari sistem informasi SMP Negeri 3 Banjar berbasis *website* yang dapat diakses pada <https://smpn3banjar.sch.id/>.

Visi dan Misi serta Tujuan dari SMP Negeri 3 Banjar, yaitu:

a. Visi SMP Negeri 3 Banjar

“Unggul dalam prestasi, berkarakter, berlandaskan iman dan taqwa menuju sekolah berbudaya lingkungan”

b. Misi SMP Negeri 3 Banjar

“Menciptakan Kerja Nyata dan Inovasi Pembelajaran, Memberikan Pelayanan Yang Prima Melalui Penumbuhan Budi Pekerti, Budaya Lingkungan dan mengembangkan sekolah ramah anak”

c. Tujuan SMP Negeri 3 Banjar

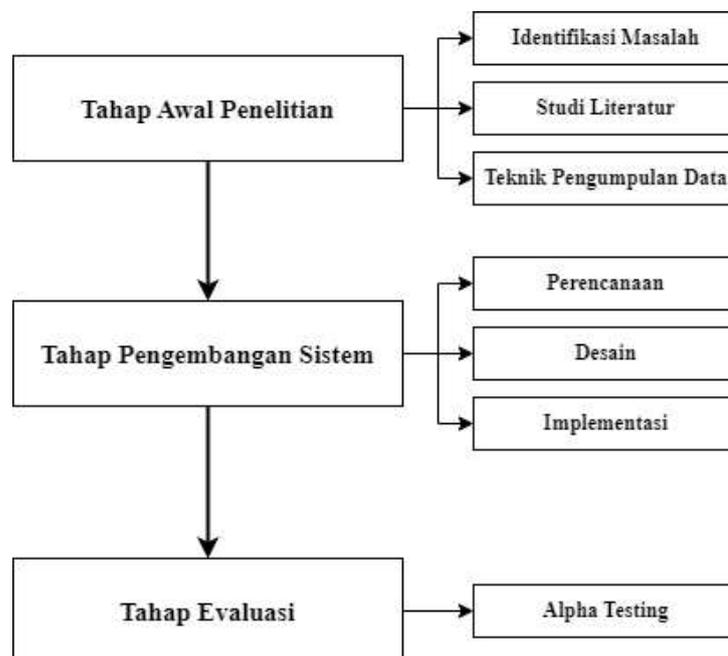
- 1) Menjadi sekolah unggulan dalam penumbuhan budi pekerti dan budaya baca di Kota Banjar.
- 2) Menciptakan lulusan yang unggul dalam prestasi akademik, non akademik, berahlaq mulia dan budi pekerti.
- 3) Mewujudkan target kelulusan 100% dengan rata-rata jumlah nilai naik 0,25 setiap tahun.
- 4) Menyalurkan bakat dan minat peserta didik, melalui kegiatan ekstrakurikuler.
- 5) Terlaksananya proses pembelajaran yang variatif , kreatif dan inovatif.
- 6) Terwujudnya kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan yang profesional.
- 7) Terwujudnya pengelolaan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 8) Terwujudnya sekolah yang aman, asri dan ramah anak baik dalam pembelajaran, sarana prasarana sekolah maupun lingkungan sekolahnya menuju sekolah berbasis lingkungan (ADIWIYATA) serta sekolah ramah anak.
- 9) Tercapainya pendidikan untuk menghasilkan prestasi dan lulusan berkualitas tinggi yang peduli dengan lingkungan hidup.
- 10) Tercapainya sumber daya manusia yang peduli dalam mencegah pencemaran, mencegah kerusakan lingkungan dan melestarikan lingkungan hidup.

- 11) Memiliki sarana dan prasarana pendidikan yang memadai dan relevan dalam mendukung proses pendidikan.
- 12) Tercapainya Sekolah yang bersih, hijau dan meminimalis hasil sampah yang tidak bermanfaat.
- 13) Memiliki sistem penilaian dan pembelajaran berbasis *online*.
- 14) Meningkatnya partisipasi warga sekolah dalam kegiatan :
 - a) Pelestarian lingkungan hidup,
 - b) Pencegahan pencemaran lingkungan hidup
 - c) Penanggulangan kerusakan lingkungan hidup
- 15) Membudayakan gerakan kebersihan 9 menit setiap hari, yaitu 3 menit diawal pembelajaran, 3 menit setelah istirahat ke-1 dan 3 menit setelah istirahat ke-2 untuk menuju sekolah berbudaya lingkungan.

3.2. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan pendekatan terstruktur tentang kegiatan penelitian. Secara keseluruhan dalam kegiatan penelitian dilakukan dengan melakukan investigasi data untuk mendapatkan ilmu pengetahuan (Fadli, 2021).

Gambar 3.3 merupakan tahapan penelitian.



Gambar 3.3 Tahapan Penelitian

3.2.1. Tahap Awal Penelitian

Tahap awal penelitian merupakan tahap awal dalam melakukan penelitian. Selain itu, fokus utama pada tahap tersebut, yaitu mencari permasalahan penelitian melalui literatur dan melihat permasalahan yang terjadi. Tahapan tersebut dilakukan untuk menunjang saat tahap pengembangan sistem.

3.2.1.1. Identifikasi Masalah

Proses identifikasi masalah melalui beberapa pandangan hingga penerapan sebelumnya menggunakan teknik wawancara untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang terjadi pada aplikasi penilaian kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 3 Banjar. *Output* pada proses ini, yaitu menghasilkan penerapan teknologi *WhatsApp* dalam penyampaian informasi kepada *user* aplikasi hingga mendapatkan hasil persentase dari hasil implementasi.

3.2.1.2. Studi Literatur

Studi literatur menjadi tahapan dalam memahami konsep sistem informasi, *Rapid Application Development*, hingga *WhatsApp* melalui penelitian-penelitian sebelumnya. Selain untuk membentuk sebuah konsep, studi literatur akan mengembangkan aspek teoritis dalam mendapatkan sebuah informasi terkini mengenai penerapan metode tersebut. Tahap tersebut akan mengelompokkan, mengalokasikan variasi pustaka penelitian.

3.2.1.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik dalam mengumpulkan data saat penelitian. Teknik pengumpulan data memerlukan langkah yang esensial dan terstruktur agar pengambilan data yang valid dan akurat. Keberadaan perangkat akan memudahkan penelusuran terhadap gejala yang terjadi saat penelitian sehingga dapat membuktikan kebenaran atau menyanggah berbagai asumsi yang terjadi. Observasi yang dilakukan dalam pengumpulan data dilakukan di lokasi SMP Negeri 3 Banjar. Observasi pada tempat tersebut dilakukan untuk melihat dan mengontrol manajemen informasi kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 3 Banjar.

3.2.2. Tahap Pengembangan Sistem

Tahap pengembangan sistem merupakan tahap lanjutan dari tahap pra penelitian. Pengembangan sistem dapat menggunakan model-model yang digunakan oleh *user* untuk mengembangkan sistem sebelumnya. Model yang

diterapkan pada penelitian berfokus pada model *Rapid Application Development* (RAD). Model tersebut bersifat berkembang dalam pengembangan sistem termasuk pada jangka waktu yang singkat. Gambar 3.4 merupakan siklus *Rapid Application Development* (RAD).



Gambar 3.4 Siklus RAD (Kurniadi dan Mulyani, 2017)

3.2.2.1. Perencanaan

Tahap perencanaan pada mode RAD merupakan proses yang menentukan capaian yang diinginkan hingga menetapkan tahapan-tahapan yang dibutuhkan. Sebuah tim perlu memutuskan kebutuhan yang akan digunakan pada proyek yang dikerjakan. Kebijakan *user* dalam perincian struktur pemodelan yang berfungsi untuk mengetahui kebutuhan hingga kekurangan dalam penggunaan sistem yang belum teratur. Fungsi bisnis yang diterapkan pada penelitian ini, yaitu mengontrol manajemen informasi kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 3 Banjar dengan membangun sebuah aplikasi penilaian kegiatan ekstrakurikuler

di SMP Negeri 3 Banjar dan penyesuaian penerapan teknologi *WhatsApp*.

3.2.2.2. Desain

Tahap kedua akan membuat desain sistem yang akan diusulkan dengan tujuan untuk mengatasi masalah yang ada. Analisis sistem dapat ditentukan sebagai tujuan perancangan hingga pengajuan usulan yang dapat diterima. Penerapan tahapan tersebut menggunakan beberapa cara, antara lain *use case diagram*, *state diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.

3.2.2.3. Implementasi

Tahap terakhir pada model RAD, yaitu pembuatan aplikasi. Tahap model RAD telah bekerja secara intens dalam melakukan pengerjaan sistem, *testing* sistem, dan mengembangkan integrasi dari berbagai bagian sistem. Pengembang sistem dalam penggunaan *tools* dan *framework* akan mempermudah model RAD secara cepat.

3.2.3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi menjadi sangat penting untuk memperbaiki kekurangan dan kendala. Pengujian aplikasi dengan *alpha testing* menjadi salah satu indikator dalam mengetahui kekurangan dan kendala penerapan aplikasi penilaian kegiatan ekstrakurikuler. Beberapa kinerja yang telah bekerja dan menentukan teknik alternatif untuk membuat sebuah keputusan dalam lingkup pengembangan sistem.