

PENGEMBANGAN *WEBSITE DATABASE* PRESTASI MATARAM

BASKETBALL SCHOOL

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh :

Afif Nino Aprilian Nu'man

16602244039

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

PENGEMBAGAN *WEBSITE DATABASE PRESTASI MATARAM BASKETBALL SCHOOL*

Oleh:

Afif Nino Aprilian Nu'man

16602244039

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui prestasi yang telah diraih oleh para atlet, pelatih, dan klub Mataram *Basketball School* dan membuat *website database* prestasi yang dapat diakses oleh atlet dan masyarakat umum. Penelitian ini meneliti apakah atlet mengetahui tentang prestasi yang telah diraih dengan membuka *website* resmi dari Mataram *Basketball School* yang hanya berisi tentang informasi prestasi dari pertandingan yang telah dilalui oleh Mataram *Basketball School*.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan cara membuat *website* yang berisi data prestasi yang telah diraih oleh para atlet dan pelatih yang ada di Mataram *Basketball School*, menguji validitas produk yang dibuat dan memberikan form penilaian kepada atlet, orangtua atlet, dan pelatih Mataram *Basketball School*. Menurut Sugiyono (2013: 530) menjelaskan penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, menguji efektivitas, validitas rancangan yang telah dibuat sehingga produk menjadi teruji dan dapat dimanfaatkan oleh umum.

Penilaian yang didapatkan menggunakan angket penilaian dengan skala penilaian 1 sampai 5 yaitu *website database* prestasi Mataram *Basketball School* yang dibuat dikategorikan layak dengan mendapatkan skor total 575 dari 750 dengan presentase 76,6% yang didapat dari 25 responden meliputi 3 orangtua atlet, 10 pelatih, 12 atlet karena dinilai memberi informasi prestasi yang lengkap dan layak untuk diakses secara umum untuk mengetahui prestasi yang telah diraih oleh Mataram *Basketball School*.

Kata kunci: *Website, Database Prestasi, Mataram Basketball School, Atlet dan Pelatih.*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Afif Nino Aprilian Nu'man
NIM : 16602244039
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Judul TAS : Pengembangan *Website Database* Prestasi
Mataram *Basketball School*.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 8 Juli 2020

Yang menyatakan,



Afif Nino Aprilian Nu'man

NIM 16602244039

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN *WEBSITE DATABASE PRESTASI MATARAM*

BASKETBALL SCHOOL

Disusun oleh:

Afif Nino Aprilian Nu'man

NIM 16602244039

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk

dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 10 Juli 2020

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan
Kepelatihan Olahraga



Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S.
NIP. 196004071986012001

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Budi Aryanto, M.Pd.
NIP. 196902152000121001

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN *WEBSITE DATABASE* PRESTASI MATARAM
BASKETBALL SCHOOL

Disusun oleh:
Afif Nino Aprilian Nu'man
NIM 16602244039

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 17 Juli 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Budi Aryanto, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		23-07-20
Ratna Budiarti, M.Or Sekertaris		22-07-20
Dr. Devi Tirtawirya, M.Or Penguji		22-07-20

Yogyakarta, Juli 2020
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 196503011990011001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim. Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, saya persembahkan karya sederhana teruntuk :

1. Bapak Sugiyono dan Ibu Tini Marjani sebagai kedua orang tua saya, yang selalu memberikan doa-doa untuk saya, dan selalu mendukung saya, sehingga dapat memudahkan saya untuk menciptakan karya sederhana ini.
2. Keluarga besar saya yang selalu mendukung dalam menyelesaikan karya ini.
3. Bapak Budi Aryanto, M.Pd. sebagai Dosen Kepelatihan Bola Basket dan sebagai Dosen Pembimbing yang selalu memberikan masukan dan membimbing saya dalam menyelesaikan karya sederhana ini.
4. Sahabat-sahabat saya yang tidak bisa saya sebut satu persatu.
5. Teman-teman terbaik saya dari kelas PKO B 2016.
6. Okvio Dinggit Prayuda Amd.kom sebagai teman yang membantu membuat *website* dari awal sampai selesai.
7. Ferdian dan Aditya Wahyu Saputra sebagai teman saya yang memberikan tempat untuk mengerjakan dan menyelesaikan karya sederhana ini.
8. Listiyani Puji Prihandari sebagai orang yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan karya sederhana ini.

MOTTO

Belajar dari kemarin, hidup untuk hari ini, berharap untuk hari besok. Dan yang terpenting adalah jangan sampai berhenti bertanya.

(Albert Einstein)

Banyak kegagalan hidup yang terjadi karena orang-orang tidak menyadari seberapa dekat kesuksesan mereka saat mereka menyerah.

(Thomas A. Edison)

Kesuksesan tidak terwujud dari tidak pernah membuat kesalahan. Tapi tidak pernah membuat kesalahan yang sama untuk kedua kalinya.

(George Bernard Shaw)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa*) atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapat gelar sarjana pendidikan dengan judul “PENGEMBANGAN *WEBSITE DATABASE* PRESTASI MATARAM *BASKETBALL SCHOOL*” dapat disusun sesuai harapan, Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Budi Aryanto, M.Pd. selaku dosen pembimbing TAS yang telah memberikan banyak masukan dan membimbing dengan baik selama penuntasan Tugas Akhir Skripsi.
2. Caly Setiawan, Ph.D. selaku validator media penelitian TAS yang memberikan saran dan masukan perbaikan *website* sehingga TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Ketua Penguji, Sekertaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S. selaku ketua jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga dan ketua Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.

5. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Andreas Candra Wibowo, ST selaku ketua klub Mataram *Basketball School* yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa*) dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 6 Juli 2020

Penulis,



Afif Nino Aprihan Nu'man

NIM 16602244039

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR ISI TABEL.....	xii
DAFTAR ISI GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Pengembangan	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori.....	6
B. Penelitian yang Relevan	14
C. Hipotesis	16
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Desain Penelitian	17
B. Definisi Operasional.....	17
C. Prosedur Pengembangan.....	18
D. Instrumen Penilaian Kualitas Ahli.....	21
E. Intrumen Pengumpulan Data	22
F. Instrumen Validasi.....	23
G. Validitas Instrumen.....	24
H. Reliabilitas Instrumen.....	25
I. Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	27
A. Pengembangan <i>Website</i> Prestasi.....	27
B. Pembahasan	36
BAB IV KESIMPULAN	40
A. Kesimpulan.....	40
B. Implikasi Penelitian	41
C. Keterbatasan Penelitian	41
D. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Validasi oleh Ahli Media.....	37
Tabel 3.2 Kategori Presentase Kelayakan.....	39
Tabel 4.1 Hasil Penilaian oleh Ahli Media	43
Tabel 4.2 Data Hasil Penilaian Ahli Media	45
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Pelatih, Atlet, Orangtua Atlet	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> oleh Borg and Gall diterjemahkan oleh Sugiyono	31
Gambar 4.1 Gambar Tampilan <i>Website</i> Sebelum Revisi.....	46
Gambar 4.2 Gambar Tampilan <i>Website</i> Setelah Revisi	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 5.1 Surat Ijin Penelitian	i
Lampiran 5.2 Surat Balasan Ijin Penelitian.....	ii
Lampiran 5.3 Lembar Validasi Ahli Media	iii
Lampiran 5.4 Lembar Penilaian	vi
Lampiran 5.5 Tampilan <i>Website</i>	viii
Lampiran 5.6 Tampilan Halaman Prestasi	ix
Lampiran 5.7 Tampilan Halaman Prestasi Atlet	x
Lampiran 5.8 Tampilan Halaman Prestasi Pelatih	xi
Lampiran 5.9 Lembar Konsultasi.....	xii

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia, selain berperan dari segi fisik dan biologis yaitu untuk kesehatan tubuh.. Tidak dipungkiri bahwa olahraga sudah menjadi kebutuhan setiap umat manusia, bahkan olahraga sudah dijadikan gaya hidup dan semakin populer serta melekat pada kehidupan manusia. Di era berkembang saat ini masyarakat mulai menyadari tentang pentingnya olahraga baik sebagai olahraga rekreasi, olahraga prestasi maupun olahraga pendidikan. Dengan semakin pahamnya masyarakat tentang pendidikan, hal ini berimbas makin banyaknya partisipasi masyarakat dalam melakukan aktivitas olahraga, salah satunya adalah bola basket yang perkembangannya semakin lama semakin pesat dimulai dari setiap sekolah-sekolah yang memiliki lapangan bola basket.

Permainan bola basket diciptakan oleh James A. Naismith salah seorang guru pendidikan jasmani Young Mens Christian Association (YMCA) Springfield, Amerika Serikat pada tahun 1891. Bola basket adalah salah satu cabang olahraga yang dapat dimainkan oleh putra maupun putri, anak-anak maupun dewasa dengan setiap regu terdiri dari 5 orang pemain, lama permainan 2×20 menit waktu bersih, selama bermain (bertanding) tiap regu berusaha untuk memasukkan bola kekeranjang lawan sebanyak-

banyaknya dan regu yang paling banyak memasukkan bola ke dalam keranjang adalah regu yang menang Sastradi, (1986:87).

Menurut Nuril Ahmadi (2007:2), permainan bola basket adalah permainan yang sederhana, mudah dipelajari dan dikuasai dengan sempurna yang juga menuntut perlunya melakukan suatu latihan baik (disiplin) dalam rangka pembentukan kerja sama tim. Dalam sebuah kompetisi pada bola basket data profil pemain setiap tim harus di sertakan sebagai syarat untuk mengikuti kompetisi.

Prestasi olahraga adalah hasil upaya maksimal yang dicapai seseorang olahragawan (atlet) atau sekelompok orang (tim/regu) dalam bentuk kemampuan dan keterampilan untuk menyelesaikan tugas-tugas gerakan, baik dalam kegiatan latihan maupun dalam kompetisi dengan menggunakan parameter-parameter evaluasi yang jelas dan rasional. Olahraga Prestasi menurut UU No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui latihan dan kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.

Dalam GBHN 1993 secara tegas telah dikemukakan bahwa pembinaan dan pengembangan olahraga yang merupakan bagian upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia, diarahkan pada peningkatan kesegaran jasmani, mental, dan rohani masyarakat, serta ditujukan untuk pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportifitas yang tinggi serta

peningkatan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional. Dalam upaya peningkatan prestasi olahraga, perlu terus dilaksanakan pembinaan olahragawan sedini mungkin melalui pencarian dan pemanduan bakat, pembibitan, pendidikan dan pelatihan olahraga prestasi yang didasarkan pada ilmu pengetahuan dan teknologi secara lebih efektif dan efisien serta peningkatan kualitas organisasi olahraga baik tingkat pusat maupun daerah (GBHN, 1993 :143-144).

Database atau basis data adalah sekumpulan data yang sudah disusun sedemikian rupa dengan ketentuan atau aturan tertentu yang saling berelasi sehingga memudahkan pengguna dalam mengelolanya dan juga memudahkan untuk memperoleh informasi. Selain itu ada yang mendefinisikan database sebagai kumpulan file, tabel, atau arsip yang saling terhubung yang disimpan dalam media elektronik. Ramakrishnan dan Gehrke (2003) menyatakan basisdata sebagai kumpulan data, umumnya mendeskripsikan aktivitas satu organisasi atau lebih yang berhubungan.

Mataram *Basketball School* adalah salah satu sekolah basket di kota Yogyakarta. Sekolah basket ini lahir pada tahun 2011 melakukan pembinaan untuk berbagai kelompok umur dari mulai umur 10 sampai 18 tahun, di samping kelompok senior dan Divisi II. Berdasarkan pengamatan di lapangan sebagai pelatih saat magang, beberapa atlet Mataram *Basketball School* kurang mengetahui tentang prestasi yang telah diraih oleh para pelatih dan atlet yang ada di Mataram *Basketball School*. Hal ini di

sebabkan pada *website* resmi Mataram *Basketball School* tidak mencantumkan informasi prestasi yang telah diraih atlet dan pelatih yang ada di Mataram *Basketball School*. Penelitian ini merupakan suatu program yang digunakan untuk mengetahui prestasi apa saja yang telah diraih atlet dan pelatih Mataram *Basketball School* dan membuat sebuah *website* untuk menampilkan prestasi yang telah diraih oleh para atlet dan pelatih di Mataram *Basketball School* untuk dilihat oleh masyarakat umum.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut: Kurangnya pengetahuan atlet tentang informasi prestasi yang telah diraih oleh para pelatih dan atlet dari *website* resmi Mataram *Basketball School*.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang terkait dengan *database* profil prestasi atlet dan pelatih Mataram *Basketball School* yang tidak dapat dilihat oleh masyarakat umum oleh karena itu, agar pembahasan menjadi lebih fokus dan mempertimbangkan segala penelitian, masalah ini dibatasi hanya ada pada *website database* prestasi atlet Mataram *Basketball School*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja prestasi yang telah diraih oleh atlet dan pelatih Mataram *Basketball School*?
2. Bagaimana penilaian atlet, pelatih, dan orangtua atlet tentang informasi prestasi yang telah diraih Mataram *Basketball School* dari *website* yang telah dibuat?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja prestasi yang telah diraih oleh atlet dan pelatih Mataram *Basketball School* dan membuat *website* untuk menunjukan prestasi yang telah diraih oleh para atlet dan pelatih Mataram *Basketball School* yang dapat dilihat oleh para atlet dan masyarakat secara umum.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis, diharapkan dapat memberikan informasi prestasi yang telah diraih atlet dan para pelatih Mataram *Basketball School*.
2. Secara praktis dapat membantu masyarakat secara umum untuk mengetahui prestasi yang telah diraih atlet dan pelatih Mataram *Basketball School* dengan membuka *website* yang telah dibuat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Menurut Seels & Richey (Alim Sumarno, 2012), pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Sedangkan menurut Tessmer dan Richey (Alim Sumarno, 2012) pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

Website menurut Soran (2014) adalah suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, *video* maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau *hyperlink*. Situs-situs penyedia *website* dapat menyediakan berbagai kebutuhan informasi dan komunikasi dengan mudah, praktis dan dapat di akses dimana saja.

Menurut Edhy Sutanta (2014) *Database* bisa di pahami sebagai suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang di simpan dengan bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu dan yang lainnya atau tidak

memerlukan kerangkapan data (meskipun ada maka kerangkapan data itu harus seminimal mungkin dan terkontrol/*controlled redundancy*), data disimpan dengan cara tertentu sehingga mudah untuk digunakan dan ditampilkan kembali, data bisa digunakan satu atau bahkan lebih program-program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa ketergantungan dengan program yang akan menggunakannya, data disimpan sedemikian rupa sehingga proses pengambilan, penambahan, dan modifikasi data dapat dilakukan dengan sangat mudah dan terkontrol.

a)Pembinaan Prestasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tahun 1996 dijelaskan bahwa pembinaan adalah usaha, tindakan, dan kegiatan yang dilakukan secara berdaya dan berhasil untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Untuk mencapai prestasi atlet secara maksimal diperlukan pembinaan yang terprogram, terarah dan berkesinambungan serta didukung dengan penunjang yang memadai. Dan untuk mencapai prestasi optimal atlet, juga diperlukan latihan intensif dan berkesinambungan kadang-kadang menimbulkan rasa bosan (*boredom*). Hal ini dapat menjadi penyebab penurunan prestasi, oleh karena itu diperlukan pencegahan yaitu dengan merencanakan dan melakukan latihan-latihan yang bervariasi. Berlatih secara intensif belum cukup untuk menjamin tercapainya peningkatan prestasi, hal ini dikarenakan peningkatan prestasi tercapai bila selain intensif, latihan dilakukan dengan bermutu dan berkualitas (Tohar,2002:10). Para ahli olahraga seluruh dunia sependapat perlunya tahap-tahap pembinaan untuk menghasilkan prestasi olahraga yang

tinggi, yaitu melalui tahap pemassalan, pembibitan dan pencapaian prestasi (Djoko Pekik Irianto, 2002:27).

a) Faktor Pendukung Prestasi

Usaha mencapai prestasi merupakan usaha yang multikomplek yang melibatkan banyak faktor baik internal maupun eksternal, kualitas latihan merupakan penopang utama tercapainya prestasi olahraga, sedangkan kualitas latihan itu sendiri ditopang oleh faktor internal yakni kemampuan atlet (bakat dan motivasi) serta faktor eksternal (Djoko Pekik Irianto, 2002:8).

1. Faktor internal (Atlet)

Faktor internal merupakan pendukung utama tercapainya prestasi atlet, sebab faktor ini memberikan dorongan yang lebih stabil dan kuat yang muncul dari dalam diri atlet itu sendiri, yang meliputi:

1.1 Bakat : yaitu potensi seseorang yang dibawa sejak lahir

1.2 Motivasi : yakni dorongan meraih prestasi, baik instrinsik maupun ekstrinsik.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan penguat yang berpengaruh terhadap kualitas Latihan yang selanjutnya akan mempengaruhi prestasi. Faktor tersebut meliputi:

2.1 Pelatih

Kemampuan baik yang berupa pengetahuan, ketrampilan cabang olahraga maupun cara melatih yang efektif mutlak untuk dikuasai

setiap pelatih. Pelatih merupakan model yang menjadi contoh dan panutan bagi anak didiknya terutama atlet-atlet junior atau pemula, sehingga segala sesuatu yang dilakukan selalu menjadi sorotan atlet dan masyarakat pada umumnya. Oleh sebab itu seorang pelatih dituntut untuk dapat bersikap dan perilaku yang baik sesuai dengan norma-norma yang ada di masyarakat (Rubianto Hadi, 2007:12).

Keberhasilan pembinaan atlet akan sangat ditentukan hasil interaksi antara pelatih dan atlet yang dibina, sehubungan itu seorang pelatih harus memahami sifat-sifat kepribadian atletnya, disamping itu tiap pelatih juga harus memahami sifat-sifat pribadinya sendiri, agar dapat menyesuaikan pada waktu berinteraksi dengan atlet yang memiliki sifat “introvert”, sifat tertutup dan pemalu. Memerlukan perlakuan yang berbeda daripada atlet yang memiliki sifat “ekstravert”, sifat terbuka dan senang bergaul dengan orang lain. Pelatih harus memahami cara-cara yang tepat untuk menimbulkan motivasi atlet, sehingga akhirnya dengan kemauan sendiri atlet berusaha mencapai target yang telah ditetapkan, untuk mencapai prestasi lebih tinggi, memenangkan pertandingan atau memecahkan rekor sendiri. (Sudibyo setyobroto, 1992: 19).

2.2 Organisasi

Dari tingkat pembinaan yang umum (pemasalan) sampai yang paling khusus (pembinaan prestasi) perlu dirancang pembinaan yang sesuai dengan pola piramida pembinaan olahraga yang dianut dan

disepakati sebagai metode yang paling efektif untuk peningkatan prestasi olahraga indonesia secara menyeluruh.

Keberadaan organisasi sebenarnya setua sejarah peradaban manusia di muka bumi. Sepanjang hidupnya manusia telah menggabungkan diri dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Organisasi adalah sekelompok orang yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk merealisasi tujuan bersama.

Hamdan Mansoer (1989:1) Organisasi yaitu suatu kesatuan yang mempunyai struktur kerja yang sistematis. Setiap organisasi baik pemerintah maupun organisasi swasta tentu berdasarkan rencana-rencana yang ada. Sebagaimana diketahui bahwa organisasi merupakan suatu wadah bagi terlaksananya kegiatan dalam rangka mencapai tujuan.

Ada tiga ciri organisasi yaitu: (1) organisasi harus mempunyai tujuan khusus yang hendak dicapai, (2) organisasi terdiri atas susunan sekelompok orang dan pekerjaan, (3) organisasi mengembangkan suatu struktur yang dirancang sedemikian rupa sehingga jelas batas-batas yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh setiap peserta organisasi dalam mereka bertindak laku, berbuat dan melakukan pekerjaan.

Kegiatan olahraga termasuk juga pendidikan jasmani yang mengandung misi untuk mencapian tujuan pendidikan, memerlukan manajemen yang baik. Organisasi olahraga, lebih-lebih pendidikan

jasmani dihadapkan dengan kekurangan yang kronis, lemahnya dukungan, kecilnya dana yang disediakan dan kesulitan lain untuk menumbuhkan programnya. Maka kemampuan menejerial sangat dibutuhkan yang intinya adalah pelaksanaan fungsi-fungsi manajemen (Rusli Lutan,2000:8-9).

a) Manajemen

Dalam pencapaian tujuan suatu organisasi suatu olahraga pasti tidak lepas dengan adanya istilah manajemen dalam olahraga. Manajemen dalam hal ini dapat didefinisikan sebagai proses yang berkenaan dengan pengarahan dan pennggerakan satu kelompok orang yang melakukan kegiatan mencapai tujuan organisasi. Manajemen adalah pemanfaatan sumber daya secara efisien. Manajemen yang baik, efisien dan efektif diharapkan pula oleh masyarakat tidak hanya terjadi dalam organisasi perusahaan, tetapi dalam organisasi pemerintah dan social yang bersifat tidak mencari laba (Mansoer, 1989:5). Eferktif berarti pencapaian tujuan dan penggunaan peralatan yang tepat, efisien adalah melakukan pekerjaan dengan benar. Dengan kata lain dapat disebutkan bahwa manajemen penting sekali untuk semua bidang yang berkenaan dalam organisasi dalam bidang apapun, yang berorientasi pada keuntungan maupun bersifat pada pelayanan.

b) Manajemen olahraga

Manajemen olahraga menunjukkan peranan penting dalam pengelolaan kegiatan pendidikan jasmani dan olahraga. Dalam pembinaan olahraga pada umumnya memerlukan kemampuan manajerial guna mencapai tujuan tercapainya pembinaan olahraga tersebut. Dalam pengertian sempit, pembinaannya harus terlaksana berdasarkan perencanaan yang terbagi-bagi menjadi perencanaan jangka panjang, menengah dan pendek. Dalam pengertian luas, manajemen dibutuhkan untuk mengintegrasikan berbagai aspek, tidak hanya kepentingan teknik dan taktik saja tetapi juga aspek ekonomi dan komunikasi (Rusli Lutan, 2000:13).

Harsuki(2003:117), menyebutkan bahwa “manajemen olahraga adalah perpaduan antara ilmu manajemen dan ilmu olahraga”. Istilah manajemen diartikan sebagai suatu kemampuan untuk memperoleh suatu hasil dalam rangka pencapaian tujuan dengan melalui kegiatan orang lain.

Hal yang perlu diperhatikan dalam manajemen olahraga adalah pendapat E. Burke yang dikutip oleh Argasasmita yang menyatakan bahwa nilai suatu organisasi adalah tergantung dari orang-orang yang mengatur dan menyusunnya. Organisasi yang menganggap remeh sumber daya manusianya maka organisasi tersebut tidak akan mendapat hasil yang terbaik (Harsuki, 2003:166).

Dari pengertian diatas dapat dijelaskan bahwa untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari suatu organisasi, maka peran sumber daya manusia yang terlibat dalam pengelolaan sangat penting. Unsur –unsur tersebut harus bersatu dalam suatu system, bahu membahu bekerjasama untuk mencapai tujuan.

2.3. Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana atau fasilitas merupakan hal yang harus dipenuhi oleh suatu organisasi olahraga. Kemajuan atau perbaikan dan penambahan jumlah fasilitas yang ada akan menunjang suatu kemajuan prestasi dan paling tidak dengan fasilitas yang memadai akan meningkatkan prestasi.

Fasilitas dapat pula diartikan kemudahan dalam melaksanakan proses melatih yang meliputi peralatan dan perlengkapan tempat latihan. Dengan demikian fasilitas sangat dibutuhkan karena merupakan sesuatu yang dipakai untuk memperoleh atau memperlancar jalannya kegiatan dalam pencapaian peningkatan prestasi.

2.4. Dana

Untuk menunjang kegiatan pembinaan prestasi diperlukan adanya dukungan baik sarana dan prasarana maupun dana dalam hal ini adalah sebagai bentuk dari proses berjalanya kegiatan pembinaan. Dengan demikian tanpa adanya dukungan dana maka pembinaan tidak akan tercapai. Dukungan tersebut sangat erat kaitannya agar dapat

diwujudkan program terpadu guna mendukung seluruh kegiatan olahraga sehingga prestasi yang maksimal akan dapat tercapai. Untuk pembinaan olahraga diperlukan pendanaan yang tidak sedikit oleh karena sistem pembinaan ini akan mencakup dan melibatkan seluruh sistem dan jajaran yang ada di Indonesia.

2.5. Hasil riset

Temuan ilmu-ilmu terbaru biasanya melalui kegiatan riset, demikian halnya ilmu-ilmu yang berhubungan dengan metodologi latihan. Untuk itu pelatih maupun olahragawan dituntut untuk memiliki kemampuan untuk membaca dan menerapkan hasil-hasil riset dalam proses melatih. Hasil-hasil riset tersebut dapat ditemukan pada buku-buku referensi, jurnal maupun internet.

2.6. Pertandingan

Pertandingan atau kompetisi merupakan muara dari pembinaan prestasi, dengan kompetisi dapat dipergunakan sarana mengevaluasi hasil latihan serta meningkatkan kematangan bertanding olahragawannya.

B. Penelitian yang relevan

Kristianto Wibowo, M. Furqon Hidayatullah, Kiyatno (2017), dengan judul “Evaluasi Pembinaan Prestasi Olahraga Bola Basket di Kabupaten Magetan”, dengan faktor yang menjadi permasalahan ialah faktor pemerintah,

atlet, pelatih, organisasi, ekstrakurikuler bola basket, saran dan prasarana bola basket.

Elita Perwira Putri (2014), dengan judul “Hubungan Dukungan Sosial Orang Tua, Pelatih dan Teman dengan Motivasi Berprestasi Akademik dan Motivasi Berprestasi Olahraga (Basket) Pada Mahasiswa Atlet Basket Universitas Surabaya”.

Myers (2010) menyatakan bahwa dukungan sosial dapat diperoleh dari orang-orang yang memiliki hubungan dekat dengan individu seperti sanak keluarga, teman, atau anggota organisasi, namun menurut Rodin & Salovey (dalam Smet, 1994) dukungan sosial yang terpenting berasal dari keluarga. Penelitian Yenny (2010) juga memberikan hasil bahwa terdapat hubungan antara dukungan sosial keluarga dan self efficacy dengan motivasi berprestasi. Selain keluarga, teman adalah sumber dukungan yang terpenting. Teman memberi rasa senang dan dukungan pada saat-saat tertekan (Kail dan Nelson dalam Yenny, 2010). Berdasarkan status subjek yang juga seorang atlet, maka pelatih juga salah satu sumber dukungan diluar keluarga, namun juga berpengaruh bagi kelangsungan karir seorang atlet. Pelatih yang kompeten dapat menciptakan atlet yang berprestasi. Dukungan sosial dari pelatih ikut ambil andil bagi prestasi yang dihasilkan atlet, karena dengan dukungan sosial tersebut atlet dapat memperlihatkan penampilan terbaiknya. Pelatih juga memiliki tugas untuk menolong atletnya dalam mencapai tingkat kesiagaan yang optimal (Husdarta, 2010).

C. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atau dugaan sementara dari masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah data prestasi di Mataram *Basketball School* berisi tentang prestasi yang telah di raih dan daftar nama pemain yang ikut dalam mencapai prestasi tersebut. Prestasi olahraga yang diraih atlet Mataram *Basketball School* berasal dari dukungan orangtua, sarana dan prasaran bola basket yang baik, dan pelatih yang memiliki pengalaman dan pengetahuan tentang bola basket.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and development) yang berorientasi pada sebuah produk. Menurut Sugiyono (2013: 530) menjelaskan penelitian dan pengembangan (Research and devolepment) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, menguji efektivitas, validitas rancangan yang telah dibuat sehingga produk menjadi teruji dan dapat dimanfaatkan oleh umum.

Menghasilkan produk tertentu digunakan untuk penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan dilakukan uji efektivitas agar produk dapat digunakan oleh masyarakat. Berdasarkan pengertian dari ahli diatas penelitian dan pengembangan dalam informasi data prestasi adalah suatu proses dalam mengembangkan sebuah produk yang dapat digunakan untuk melihat data prestasi yang telah diraih. Dalam penelitian ini berfokus pada pembuatan *Website database prestasi Mataram Basketball School*.

B. Definisi Operasional

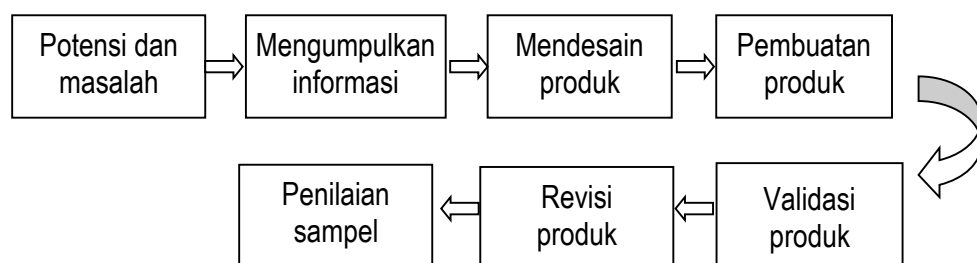
1. Pengembangan media adalah suatu cara yang dilakukan untuk merencanakan dan mempersiapkan secara seksama dalam mengembangkan, membuat, memvalidasi suatu media. Media digunakan untuk mengetahui data prestasi Mataram Basketball School yang berisikan

tentang prestasi atlet, pelatih, dan prestasi yang telah diraih dari klub Mataram Basketball School.

2. *Website Database* prestasi Mataram *Basketball School* ini dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer dengan menggunakan *search engine* yang ada. Dalam *website* yang berisikan tentang prestasi atlet, pelatih, dan prestasi klub dilengkapi dengan foto dan biodata para pelatih dan atlet yang memiliki prestasi.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang harus diikuti sebelum menghasilkan sebuah produk. Dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2009: 408) adalah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) mendesain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) penilaian sampel.



Gambar 3. 1 Langkah-langkah penggunaan metode research and development oleh Borg and Gall di terjemahkan oleh Sugiyono

Sumber: Sugiyono (2014:298)

1. Potensi dan masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah (Sugiyono, 2014:298). Dalam penelitian ini potensi masalah yang dapat diangkat adalah semakin semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam penelitian ini akan mengembangkan *website* yang mudah untuk diakses melalui *smartphone* dan komputer, dikarenakan sulitnya mencari domain yang murah ataupun gratis dalam pembuatan *website* ini.

2. Pengumpulan informasi

Dilihat dari potensi masalah diatas langkah berikutnya adalah mencari informasi yang ada di lapangan, dengan melakukan wawancara dan studi dokumentasi berupa data ke pelatih dan pengurus Mataram *Basketball School*. Didapatkan bahwa prestasi yang telah diraih oleh para atlet dan pelatih yang ada di Mataram *Basketball School* cukup banyak dan perlu diketahui oleh para atlet dan masyarakat secara umum.

3. Desain Produk

Produk media berbasis *website* yang dikembangkan peneliti berupa *website* tentang data prestasi atlet dan pelatih yang ada di klub Mataram *Basketball School*. Media ini nantinya dapat diakses dengan *smartphone* dan komputer dengan menggunakan *search engine* yang telah tersedia, ditambah dengan gambar dan biodata untuk mempermudah informasi yang lebih lengkap tentang atlet dan pelatih yang sudah meraih prestasi.

4. Pembuatan Produk

Setelah tahap desain produk selesai maka dilanjutkan ke tahap pembuatan produk. Produk *website database* prestasi ini dibuat sesuai dengan desain produk yang telah dibuat sebelumnya.

5. Validasi Desain

Setelah tahap pembuatan produk selesai maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap validasi media. Produk *website database* prestasi Mataram *Basketball School* yang akan dikembangkan, dilakukan penilaian kelayakan oleh penelaah untuk mendapatkan nilai dan masukan. Penilaian kelayakan diperoleh dari ahli, yaitu : Ahli Materi menilai aspek yang berupa kelayakan isi dari tampilan dari *website* yang dibuat.

6. Revisi produk

Apabila telah selesai tahap validasi desain maka akan diketahui kekurangan pada desain produk yang telah dibuat. Maka, berikutnya dilakukan revisi produk supaya meningkatkan kelayakan dan kualitas media tersebut yang menjadi hasil akhir produk pengembangan *website database* prestasi Mataram *Basketball School*.

7. Produk Akhir

Setelah pada tahap terakhir ini sudah tidak ada revisi, maka produk akhir yang dihasilkan berupa *website database* prestasi Mataram *Basketball School*

dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer. Produk akhir di uji dengan subyek penilaian sejumlah 25 orang diantaranya pelatih, atlet, orangtua atlet. Setelah diuji cobakan, maka kualitas media ini dapat diketahui kelayakannya.

D. Instrumen Penilaian Kualitas Ahli

Penelitian ini menggolongkan subjek penilaian produk akhir yang digunakan dalam penelitian pengembangan, yaitu :

1. Subjek Penilaian Produk Akhir

Ahli Media

Ahli media yang dimaksud adalah dosen atau pakar yang bisa menangani dalam hal terkait dengan media. Dalam penelitian ini ahli media yaitu Caly Setiawan, Ph.D, selaku dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan.

2. Subjek Produk Akhir

Dalam subjek produk akhir ini adalah atlet, pelatih, dan orangtua atlet yang berjumlah 25 orang. Dalam pelaksanaan produk akhir, responden mengisi angket atau krusioner yang tersedia dan sesuai petunjuk yang tertera.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode *Purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2014: 124) *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan data sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Kriteria sumber data yaitu salah satunya seperti, atlet, pelatih, orangtua atlet.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan angket. Menurut Sugiyono (2012: 199), angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dapat berupa pertanyaan/ Pernyataan tertutup atau terbuka. Data kuantitatif yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data dalam bentuk angka dan hasil angket. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu Kuisioner/Angket

Kuisioner/Angket merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Sugiyono (2014: 142) kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Membedakan cara memberikan respon menjadi dua yaitu :

- a. Angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaan.
- b. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda check list (v) pada kolom atau tempat yang sesuai.

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket terbuka dan angket tertutup. Angket atau kuisioner tersebut diberikan kepada atlet, pelatih, dan orangtua atlet. Penelitian ini menggunakan angket

check list (✓) yang di isi dalam kolom penilaian (1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = cukup, 4 = setuju, 5 = sangat setuju).

F. Instrumen Validasi

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Usability						
1	Menu-menu yang ada di <i>website</i> mudah dipahami					
2	Tulisan teks yang digunakan pada menu dalam <i>website</i> mudah di pahami					
3	Menu yang dipilih dapat menampilkan halaman dengan cepat					
4	<i>Website</i> dapat diakses dengan mudah					
5	Alamat <i>website</i> mudah diingat					
6	Konten dalam <i>website</i> informatif					
Aspek Functionallity						
7	Menu navigasi utama berfungsi dengan baik					
8	Menu Log in (masuk) berfungsi dengan baik					
9	Menu Log out (keluar) berfungsi dengan baik					
10	Menu Database berfungsi dengan baik					

Aspek Visual						
11	Penggunaan Bahasa dalam <i>website</i> sudah baik					
12	Teks/tulisan dalam <i>website</i> mudah dipahami					
13	Desain tampilan <i>website</i> sederhana atau mudah dipahami					
14	Desain tampilan <i>website</i> cukup menarik					
15	Pemilihan warna web secara umum sudah baik					
16	Pemilihan warna menu atau navigasi sudah baik					
17	Pemilihan tata letak menu navigasi dalam web sudah baik					
18	Penggunaan tata letak (layout) web sudah konsisten					

Tabel 3.1 Instrumen validasi oleh ahli media

G. Validitas Instrumen

Validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono 2014:276). Dengan demikian yang disebut data yang valid adalah data yang sesuai atau tidak berada antara data yang diteliti dengan data yang dilaporkan oleh peneliti.

Validitas instrumen untuk ahli media dilakukan melalui konsultasi dan meminta penilaian kepada ahli yang memiliki keahlian tentang materi yang akan diuji dan kriteria media pembelajaran.

H. Reliabilitas Instrumen

Tujuan dilakukan uji validitas dan reliabilitas adalah untuk syarat mutlak dalam penelitian untuk mendapatkan data dari instrumen yang telah teruji dan mampu mengukur data yang hendak diukur.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah data terkumpul, maka data tersebut akan diolah. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik analisa kuantitatif yang bersifat penilaian menggunakan angka. Persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasekan dan disajikan tetap berupa persentase. Adapun rumus perhitungan kelayakan menurut Sugiyono (2013:559), adalah sebagai berikut ini :

$$\text{Rumus : } \frac{SH}{SK} \times 100\%$$

Keterangan :

SH : Skor Hitung

SK : Skor Kriterion atau Skor Ideal

Hasil perhitungan data selanjutnya dilihat dalam bentuk persentase dengan dikalikan 100%. Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan media *website database* prestasi Mataram *Basketball School* dalam penelitian pengembangan ini digolongkan dalam lima kategori kelayakan dengan menggunakan skala sebagai berikut ini :

No	Skor dalam persentase	Kategori kelayakan
1	<20%	Tidak Layak
2	21%-40%	Kurang Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

Tabel 3. 2 Kategori Presentase Kelayakan

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian atau tanggapan dengan bentuk jawaban dan keterangan penilaian sebagai berikut ini :

- 1 : Sangat tidak setuju/sangat tidak layak
- 2 : Tidak sesuai/tidak layak
- 3 : Cukup sesuai/cukup layak
- 4 : Sesuai/layak
- 5 : Sangat sesuai/sangat layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Website Prestasi

1. Deskripsi Analisis Kebutuhan

Penelitian ini bermula dari penulis yang melihat bahwa *website* resmi dari Mataram *Basketball School* hanya menampilkan prestasi yang di peroleh secara keseluruhan. Dalam *website* tersebut tidak di tampilkan para atlet yang telah memperoleh prestasi, dan juga tidak di tampilkan prestasi para pelatih yang melatih secara umum dan hanya bisa di lihat apabila menjadi member dari Mataram *Basketball School* dengan cara login pada halaman Mataram *Cloud Database*. Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan penulis pada 27 November 2019 di Mataram *Basketball School* pada saat kegiatan magang dengan mewawancarai salah satu pelatih di Mataram Basketball School dan membuka *website* resmi dari Mataram *Basketball School*. Dari hasil observasi tersebut mendapatkan informasi terkait prestasi atlet dan para staff pelatih kurang di ketahui oleh umum.

Dari kasus diatas di sebabkan dari faktor pihak Mataram *Basketball School* kurang membuka tentang prestasi dari atlet dan staff pelatih yang dapat dilihat dan di ketahui oleh umum. Dari permasalahan tersebut peneliti berfikir untuk membuat pengembangan *website database* prestasi Mataram *Basketball School* beserta dengan prestasi yang telah di capai oleh atlet dan para staff pelatih. Sebelum peneliti membuat *website database* tersebut peneliti berkonsultasi dengan dosen kecabangan Budi Aryanto, M.Pd. selaku dosen pembimbing. Dan disetujui untuk dilanjutkan pembuatan *database* tersebut.

Dari hasil observasi dan berkonsultasi dengan dosen pembimbing, diperoleh kesimpulan untuk mengembangkan *database* menjadi *website database*, sehingga dapat memudahkan orang secara umum untuk mengakses dan melihat prestasi atlet dan staff pelatih Mataram *Basketball School*.

2. Deskripsi Pembuatan Produk Awal

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti membuat konsep berkaitan dengan :

1. Menentukan Ide *Website*

Pada tahap ini peneliti menentukan desain *website* yang mudah di pahami serta memiliki desain yang menarik orang umum untuk melihat informasi yang terdapat di dalam *website* tersebut.

2. Register Nama Domain

Pada tahap ini peneliti menentukan nama domain atau alamat *website* yang mudah untuk di cari dan belum di gunakan oleh orang lain atau belum di gunakan oleh suatu perusahaan. Nama alamat yang di pilih untuk *website* ini adalah www.mataramjogja.xyz.

3. Memilih Web Hosting

Tahap ini penulis memilih tempat untuk menyimpan data untuk *website* dalam bentuk tulisan, gambar, ataupun video. Hosting yang di pilih untuk *website* ini adalah infinityfree.net.

4. Memilih Platform dan Buat *Website*

Pada tahap ini penulis memilih platform yang cocok di gunakan untuk membuat *website* sesuai dengan desain yang telah di buat, penulis menentukan membuat *website* melalui platform dengan alamat domainasia.com.

3. Validasi Ahli

Pembuatan *website database* prestasi ini di validasi oleh ahli di bidangnya yaitu, ahli media. Validasi dilakukan untuk memperoleh masukan perbaikan dan selanjutnya memperoleh kelayakan produk yang di buat.

a. Data Hasil Validasi oleh Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Caly Setiawan Ph.D. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah dosen dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih beliau sebagai ahli media karena pangetahuan beliau dalam bidang media dan saran dari dosen pembimbing.

Pengambilan data ahli media pada tanggal 13 Maret 2020, diperoleh dengan cara mengirimkan instrument validasi dan mengirimkan alamat *website* melalui email.

Tabel Hasil Penilaian Oleh Ahli Media

Tabel 4.1 hasil penilaian oleh ahli media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1

Aspek Usability						
1	Menu-menu yang ada di <i>website</i> mudah dipahami	√				
2	Tulisan teks yang digunakan pada menu dalam <i>website</i> mudah di pahami		√			
3	Menu yang dipilih dapat menampilkan halaman dengan cepat	√				
4	<i>Website</i> dapat diakses dengan mudah	√				
5	Alamat <i>website</i> mudah diingat	√				
6	Konten dalam <i>website</i> informatif					√
Aspek Functionality						
7	Menu navigasi utama berfungsi dengan baik	√				
8	Menu Log in (masuk) berfungsi dengan baik					√
9	Menu Log out (keluar) berfungsi dengan baik					√
10	Menu Database berfungsi dengan baik		√			
Aspek Visual						
11	Penggunaan Bahasa dalam <i>website</i> sudah baik		√			
12	Teks/tulisan dalam <i>website</i>		√			

	mudah dipahami					
13	Desain tampilan <i>website</i> sederhana atau mudah dipahami	√				
14	Desain tampilan <i>website</i> cukup menarik	√				
15	Pemilihan warna web secara umum sudah baik	√				
16	Pemilihan warna menu atau navigasi sudah baik	√				
17	Pemilihan tata letak menu navigasi dalam web sudah baik	√				
18	Penggunaan tata letak (layout) web sudah konsisten		√			

Data validasi ahli materi di peroleh menggunakan kuisioner. Jenis skala likert dengan 5 skala. Dalam pelaksanaannya, ahli media mencoba melihat dan mencermati *website* yang telah di buat oleh peneliti kemudian memberi penilaian, komentar dan saran revisi

Hasil penilaian kelayakan dari ahli media sebagai validator dapat di lihat dari tabel berikut.

Data Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Aspek <i>Usability</i>	25	30	83,33%	Sangat Layak

2	Aspek <i>Functionallity</i>	11	20	55%	Perlu Revisi
3	Aspek Visual	32	40	80%	Layak
Total Ahli Media		68	90	75,55%	Layak dan Perlu Revisi

Tabel 4.2 data hasil penilaian ahli media

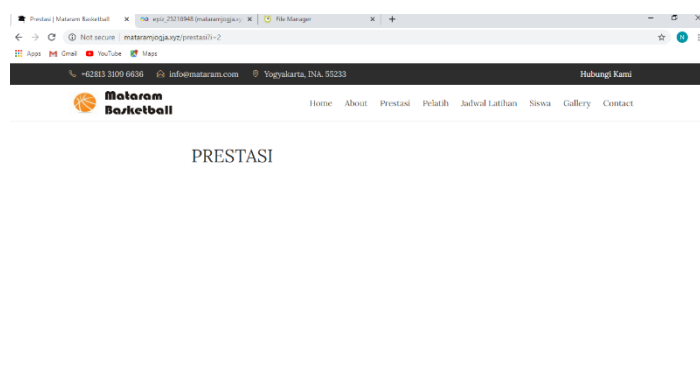
Berdasarkan tabel diatas di ketahui bahwa *website database* prestasi di tinjau dari aspek visual mendapatkan skor 68 dari 90 dengan presentase 75,55%. Berdasarkan tabel diatas maka penilaian ahli media mendapatkan kategori “Layak dan Perlu Revisi”.

4. Revisi Website

Revisi di lakukan setelah *website database* prestasi di beri penilaian, saran, dan kritikan terhadap tampilan *website* dan isi dari *website* akan menjadi pedoman dalam melakukan revisi.

a. Website awal

1. Tampilan Prestasi dalam Website



Gambar 4.1 gambar tampilan *website* sebelum revisi

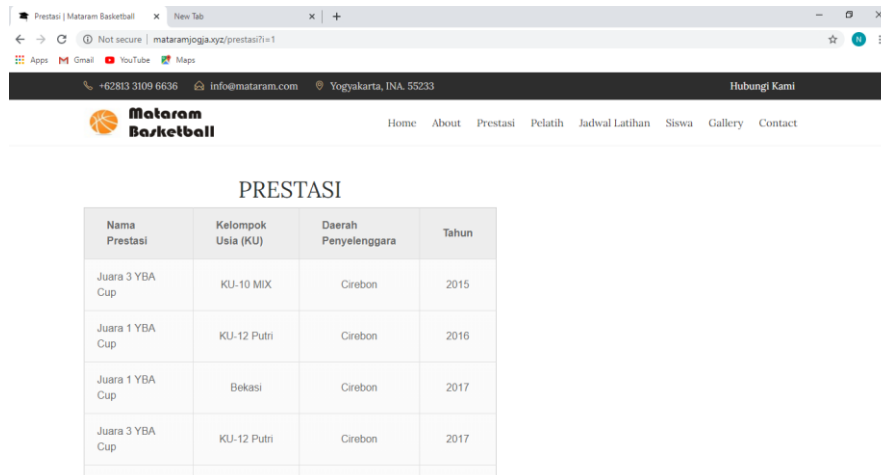
b. Hasil Revisi *Website*

Revisi pengembangan *website database* prestasi Mataram *Basketball School* dilakukan setelah diberi penilaian, saran, dan kritikan terhadap prestasi yang belum di tampilkan pada saat ahli media menilai hasil *website* yang telah dibuat menjadi pedoman dalam melakukan revisi. Tahap pembuatan pengembangan *website* ini mengalami validasi oleh 1 ahli dan saran dari dosen pembimbing, dan hasilnya *website* ini di revisi sebanyak 1 kali untuk tampilan dan isi. Setelah melakukan perbaikan dan mengisi informasi yang di butuhkan dan konsultasi kepada dosen pembimbing maka pengembangan *website database* prestasi Mataram *Basketball School* dinyatakan layak oleh dosen pembimbing dan diijinkan melanjutkan pada tahap penilaian oleh staff pelatih, orangtua anak latih, dan anak latih Mataram *Basketball School* dilihat dari unsur :

1. Tampilan *Website Database* Prestasi Mataram *Basketball School*
 - a. Tampilan *website* mudah dipahami
 - b. Halaman *website* berisi informasi yang di butuhkan
2. Isi *Website Database* Prestasi Mataram *Basketball School*
 - a. Halaman prestasi lengkap
 - b. Halaman siswa berisi informasi prestasi yang perlu diketahui
 - c. Halaman pelatih berisi informasi prestasi yang perlu diketahui

Unsur-unsur penilaian tersebut diambil dari unsur-unsur penilaian *website* pada umumnya.

c. Hasil *Website* Setelah Revisi



The screenshot shows a web browser displaying the 'Prestasi' (Achievements) page of the Mataram Basketball School website. The page features a table with the following data:

Nama Prestasi	Kelompok Usia (KU)	Daerah Penyelenggara	Tahun
Juara 3 YBA Cup	KU-10 MIX	Cirebon	2015
Juara 1 YBA Cup	KU-12 Putri	Cirebon	2016
Juara 1 YBA Cup	Bekasi	Cirebon	2017
Juara 3 YBA Cup	KU-12 Putri	Cirebon	2017

Gambar 4.2 gambar *website* setelah di revisi

5. Hasil Penilaian Pelatih dan Atlet

Setelah melalui validasi ahli dan melakukan beberapa perbaikan dari dosen pembimbing maka Pengembangan *Website Database* Prestasi Mataram *Basketball School* ini layak diuji coba. Disini peneliti mengambil sampel dari kelompok berlatar belakang pelatih basket, atlet, dan orangtua atlet Mataram *Basketball School*. Penilaian ini dilakukan melalui form penilaian yang di isi secara online oleh 3 orangtua atlet, 10 pelatih, 12 atlet.

No	Penilaian	Skor Hitung	Skor Kriteria	Presentase	Kategori
1	Tampilan mudah dipahami	89	125	71,2 %	Layak
2	Halaman mencakup informasi yang di butuhkan	94	125	75,2%	Layak

3	Halaman prestasi lengkap	97	125	77,6%	Layak
4	Halaman prestasi siswa mencakup informasi yang perlu diketahui	99	125	79,2%	Layak
5	Halaman prestasi pelatih mencakup informasi yang perlu diketahui	93	125	74,4%	Layak
6	<i>Website</i> layak digunakan untuk skripsi	103	125	82,4%	Sangat Layak
Total		575	750	76,6 %	Layak

Tabel 4.3 hasil penilaian pelatih, atlet, orangtua atlet

Hasil penilaian sampel dari kelompok berlatar belakang pelatih basket, atlet, dan orangtua atlet mengenai *website database* prestasi Mataram *Basketball School*, tampilan mudah di pahami mendapatkan skor 89 dari 125 dengan presentase 71,2% yang dapat di kategorikan layak, halaman yang mencakup informasi yang dibutuhkan mendapatkan skor 94 dari 125 dengan presentase 75,2% yang dapat di kategorikan layak, halaman prestasi lengkap mendapatkan skor 97 dari 125 dengan presentase 77,6% yang dapat di kategorikan layak, halaman prestasi siswa mencakup informasi yang perlu di ketahui mendapatkan skor 99 dari 125 dengan presentase 79,2% yang dapat di kategorikan layak, halaman prestasi pelatih mencakup informasi yang perlu di ketahui mendapatkan skor 93 dari 125 dengan presentase 74,4% yang dapat di kategorikan layak, *website* layak digunakan untuk skripsi mendapatkan skor 103 dari 125 dengan

presentase 82,4% yang dapat di kategorikan sangat layak. Total penilaian sampel kelompok dari *website database* prestasi Mataram *Basketball School* ini adalah 575 dari 750 dengan presentase 76,6% yang di kategorikan layak, maka dapat diartikan bahwa *website* ini layak untuk di gunakan sebagai tugas akhir skripsi.

6. Analisis Data

Berdasarkan data yang di peroleh dari hasil penelitian dan analisis data, maka dapat menghasilkan beberapa hal sebagai berikut :

a. Catatan ahli media dan dosen pembimbing

Berdasarkan dari catatan ahli media dan dosen pembimbing diputuskan untuk melakukan beberapa revisi pada isi *website*, kelengkapan informasi, dan tampilan *website* agar pengembangan *website database* prestasi Mataram *Basketball School* lebih layak digunakan dan diakses.

b. Hasil penilaian

Berdasarkan hasil penilaian dari sampel maka di hasilkan data yang menunjukan *website* ini layak. Kategori kelayakan yang di gunakan pada penelitian ini di bagi menjadi beberapa bagian yaitu presentase <20% dinyatakan tidak layak, 21%-40% dinyatakan kurang layak, 41%-60% dinyatakan cukup layak, 61%-80% dinyatakan layak, 81%-100% dinyatakan sangat layak .

B. Pembahasan

Pembuatan *website database* prestasi ini dibuat atau didesain sebagai *website* yang dapat membantu dan mempermudah masyarakat secara umum untuk mengetahui prestasi yang telah diraih oleh Mataram *Basketball School*

dan prestasi yang telah diraih oleh atlet dan juga prestasi yang telah diraih oleh para pelatih yang melatih di Mataram *Basketball School*. Penelitian ini mengalami beberapa tahapan yaitu dari masalah, pengumpulan data, desain *website*, validasi *website*, revisi *website*, dan penilaian. *Website database* ini dibuat dengan kerjasama oleh seorang ahli di bidang teknik informatika. *Website* ini mudah di akses di berbagai aplikasi *search engine* dan dapat di akses oleh semua masyarakat secara umum.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan *website database* prestasi Mataram *Basketball School* dibuat dengan tujuan untuk mengetahui prestasi Mataram *Basketball School* yang bisa dilihat secara mudah melalui berbagai macam *search engine*. *Website* ini mendapatkan respon yang bagus dari pelatih, atel, dan orangtua atlet dari segi tampilan dan informasi yang tercantum di dalam *website* ini. Hal ini ditunjukkan dengan dengan hasil penilaian sampel yang menilai tampilan mudah di pahami mendapatkan skor 89 dari 125 dengan presentase 71,2% yang dapat di kategorikan layak, halaman yang mencakup informasi yang dibutuhkan mendapatkan skor 94 dari 125 dengan presentase 75,2% yang dapat di kategorikan layak, halaman prestasi lengkap mendapatkan skor 97 dari 125 dengan presentase 77,6% yang dapat di kategorikan layak, halaman prestasi siswa mencakup informasi yang perlu di ketahui mendapatkan skor 99 dari 125 dengan presentase 79,2% yang dapat di kategorikan layak, halaman prestasi pelatih mencakup informasi yang perlu di ketahui mendapatkan skor 93 dari 125 dengan presentase 74,4% yang dapat di kategorikan layak, *website* layak digunakan untuk skripsi mendapatkan skor

103 dari 125 dengan presentase 82,4% yang dapat di kategorikan sangat layak. Total penilaian sampel kelompok dari *website database* prestasi Mataram *Basketball School* ini adalah 575 dari 750 dengan presentase 76,6% yang di kategorikan layak, maka dapat diartikan bahwa *website* ini layak untuk di gunakan sebagai tugas akhir skripsi.

. Sejalan dengan penelitian tersebut bahwa *website database* prestasi ini memudahkan siapa saja untuk mengetahui prestasi apa saja yang telah diraih oleh atlet dan pelatih di Mataram *Basketball School*.

Setelah dilakukan penilaian pada sampel yang dipilih maka *website database* prestasi ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu :

1. Kelebihan

- a. *Website database* prestasi ini mudah diakses di berbagai *search engine*
- b. *Website database* prestasi ini dapat di buka secara umum tanpa perlu menjadi member dari Mataram *Basketball School* terlebih dahulu.
- c. *Website database* prestasi ini dapat dijadikan media untuk menarik minat atlet yang belum bergabung bersama Mataram *Basketball School*.

2. Kekurangan

- a. Ada beberapa penilai masih memberi nilai pada tampilan yang menunjukan bahwa tampilan dari *website database* prestasi ini masih bisa di buat lebih menarik.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan terhadap sampel yang dipilih mendapatkan skor total 575 dari 750 dengan presentase 76,6% yang di kategorikan layak, maka dapat diartikan bahwa *website* ini layak untuk di gunakan sebagai tugas akhir skripsi dan dapat digunakan secara umum untuk melihat prestasi yang telah diraih oleh Mataram *Basketball School*.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian ini menunjukkan atlet dan pelatih yang ada di Mataram *Basketball School* memiliki prestasi yang cukup membanggakan, hal ini perlu di ketahui kepada setiap atlet yang bergabung dan masyarakat umum sebagai sebuah informasi bahwa di kota Yogyakarta terdapat sebuah klub yang memiliki atlet dan pelatih yang memiliki prestasi kejuaraan tingkat kota sampai kejuaraan tingkat internasional

Website ini dapat dilihat dengan cara mencari alamat web mataramjogja.xyz pada aplikasi *search engine* yang ada pada *smartphone* ataupun komputer, didalam *website* ini terdapat tampilan menu berupa: *Home* atau halaman depan, *About* yang berisi kata sambutan, Prestasi yang berisi tentang prestasi pertandingan yang pernah diraih oleh Mataram *Basketball School*, Pelatih yang berisi tentang daftar pelatih dan prestasi yang telah diraih para pelatih selama menjadi atlet bola basket dan prestasi selama menjadi pelatih, Jadwal Latihan yang berisi tentang jadwal Latihan dan kelompok umur, Siswa yang berisi tentang atlet Mataram *Basketball School* yang memiliki prestasi, *Gallery* yang berisi foto dokumentasi saat Latihan rutin, *Contact* yang berisi tentang kolom pesan yang ingin ditulis pada *website* ini dan kontak yang bisa di hubungi beserta dengan lokasi kantor Mataram *Basketball School*.. Kemudian berdasarkan hasil penilaian dari sampel pelatih, orangtua atlet dan atlet Mataram *Basketball School* menyatakan *website* ini layak dengan skor total 575 dari 750 dengan presentase 76,6%.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut:

1. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dibuat oleh manusia, *website* ini sangat efisien digunakan untuk melihat prestasi apa saja yang telah diraih oleh Mataram *Basketball School*.
2. Semua masyarakat secara umum dapat melihat prestasi yang telah diraih oleh Mataram *Basketball School* dengan cara membuka alamat *website* *mataramjogja.xyz* melalui berbagai macam aplikasi *search engine* yang tersedia di *smartphone* dan komputer dengan mudah.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya:

1. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan sampel masih dalam lingkup klub Mataram *Basketball School*, belum mencakup sampel secara luas seperti masyarakat umum yang belum tergabung dalam klub Mataram *Basketball School*. Mungkin nantinya dibutuhkan penelitian lebih lanjut yang mencakup sampel secara luas.
2. Untuk tampilan setiap halaman *website database* prestasi Mataram *Basketball School* ini masih ada beberapa yang harus di sempurnakan dan dibuat lebih menarik lagi.

D. Saran

Tampilan dari *website database* prestasi Mataram *Basketball School* ini masih kurang menarik bagi beberapa sampel yang menilai, tentunya *website*

ini perlu dikembangkan dan diperbaiki lagi agar dapat lebih menarik masyarakat secara umum untuk mengakses dan mengetahui prestasi yang telah diraih Mataram *Basketball School*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril, 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta, Era Intermedia.
- AlimSumarno. (2012). *Perbedaan Penelitian dan Pengembangan*.
<http://blog.elearning.unesa.ac.id/alim-sumarno/perbedaan-penelitian-dan-pengembangan>. diakses pada 19 juli 2020
- Djoko Pekik Irianto. 2002. *Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutanta, Edhy. 2011. *Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Harsuki. 2003. *Perkembangan Olahraga Terkini*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Husdarta. 2010. *Sejarah dan Filsafat Olahraga*. Bandung: Alfabeta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia tahun 1996
- Lutan, Rusli. 2000. *Manajemen Olahraga*. Jakarta : Depdikbud
- Myers, D. G. (2010). *Social Psychology* New York: McGraw-Hill.
- Olahraga Prestasi.(2005) Undang-undang RI No. 3 tentang Sistem Keolahragaan Nasional
- Rubianto Hadi. 2007. *Ilmu Kepelatihan Dasar*. Semarang: CV. Cipta Prima Nusantara.
- Simarmata, Janner & Paryudi, Imam. (2006), *Basis Data*, Andi Offset, Yogyakarta
- Sudibyo Setyobroto. 1992. *Psikologi Kepelatihan*. Jakarta : CV. Jaya Sakti
- Sugiyono.(2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

Sugiyono.(2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan, R&D.*
Bandung.Afabeta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung. Alfabeta.

Tohar. 2002. Ilmu Kepelatihan Lanjut. PLKO FIK UNNES

LAMPIRAN

Lampiran 5.1 Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 277/UN34.16/PT.01.04/2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

15 Juni 2020

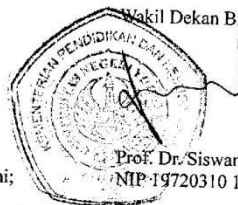
Yth. Ketua Pelatih Mataram Basketball School
Jl. Kranggan No.7, Cokrodiningratan, Kec. Jetis, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta
55233

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Afif Nino Aprilian Nu'man
NIM : 16602244039
Program Studi : Pend. Kepelatihan Olahraga - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Database profil prestasi Mataram Basketball School
Waktu Penelitian : 8 - 15 Mei 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

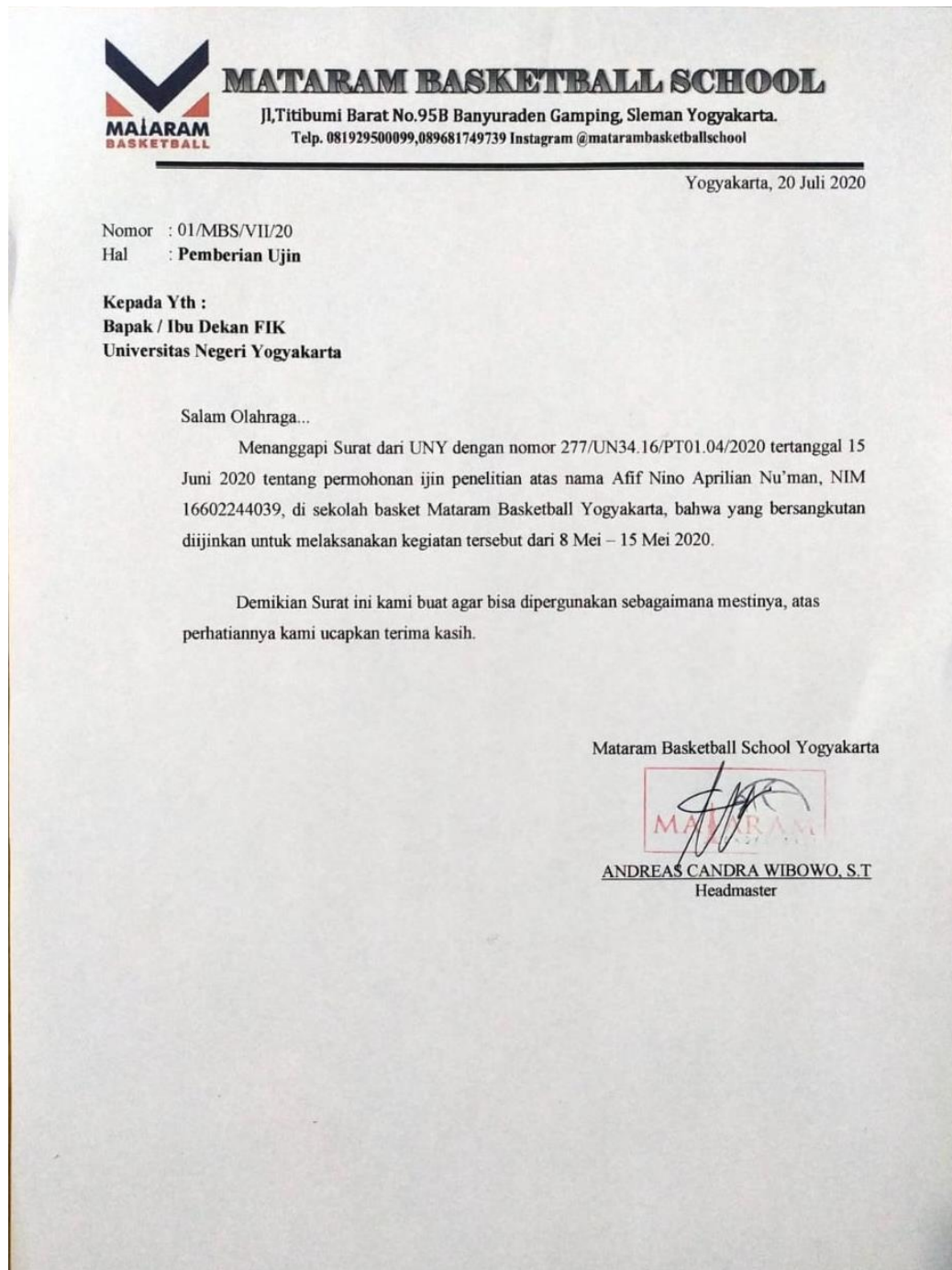


Wakil Dekan Bidang Akademik,

Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.
NIP-19720310 199903 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 5.2 Surat Balasan Ijin Penelitian



Lampiran 5.3 Lembar Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI DATABASE PROFIL PRESTASI MATARAM BASKETBALL SCHOOL

Nama *reviewer* : Caly Setiawan Ph.D

NIP : 197504142001121001

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli media tentang DATABASE PROFIL PRESTASI MATARAM BASKETBALL SCHOOL.
2. Pendapat, kritik, komentar, penilaian dan saran Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media database ini, sehubungan dengan hal tersebut dimohon Bapak dapat memberikan penilaian pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda centang “√” pada kolom di bawah bilangan 1, 2, 3, 4 dan 5.

Contoh :

No.	Deskripsi	5	4	3	2	1
1.	Penyajian tesk dan gambar disertai dengan rujukan/sumber acuan				√	

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju.

Penilaian Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Usability						
1	Menu-menu yang ada di website mudah dipahami	√				
2	Tulisan teks yang digunakan pada menu dalam website mudah di pahami		√			
3	Menu yang dipilih dapat menampilkan halaman dengan cepat	√				
4	Website dapat diakses dengan mudah	√				
5	Alamat website mudah diingat	√				

6	Konten dalam website informatif					√
Aspek Functionality						
7	Menu navigasi utama berfungsi dengan baik	√				
8	Menu Log in (masuk) berfungsi dengan baik					√
9	Menu Log out (keluar) berfungsi dengan baik					√
10	Menu Database berfungsi dengan baik		√			
Aspek Visual						
11	Penggunaan Bahasa dalam website sudah baik		√			
12	Teks/tulisan dalam website mudah dipahami		√			
13	Desain tampilan website sederhana atau mudah dipahami	√				
14	Desain tampilan website cukup menarik	√				
15	Pemilihan warna web secara umum sudah baik	√				
16	Pemilihan warna menu atau navigasi sudah baik	√				
17	Pemilihan tata letak menu navigasi dalam web sudah baik	√				
18	Penggunaan tata letak (layout) web sudah konsisten		√			

Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
6.	Judul skripsinya data base prestasi, tapi tidak ada konten yang menyajikan prestasi.	Diberikan konten prestasi
8 & 9	Tidak ada LOGIN & LOGOUT.	Login & logout ini untuk siapa? Jika memang tidak perlu, jangan tanyakan di angket ini. Jika diperlukan ya harus ada di website.

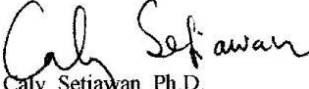
Komentar/Saran :

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ~~1. Layak untuk diuji cobakan~~
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
- ~~3. Tidak layak untuk diuji cobakan~~

Yogyakarta, 13 Maret 2020
Ahli media,


Caly Setiawan Ph.D.
NIP 197504142001121001

Lampiran 5.4 Lembar Penilaian

Tampilan website mudah di pahami

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☒ 4

☐ 5

Halaman yang tersedia di website mencakup informasi yang di butuhkan

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☒ 4

☐ 5

Halaman Prestasi sudah lengkap

☐ 1

☐ 2

☒ 3

☐ 4

☐ 5

Halaman siswa berisi informasi prestasi yang perlu di ketahui

- ☐ 1
 - ☐ 2
 - ☐ 3
 - ☒ 4
 - ☐ 5
-

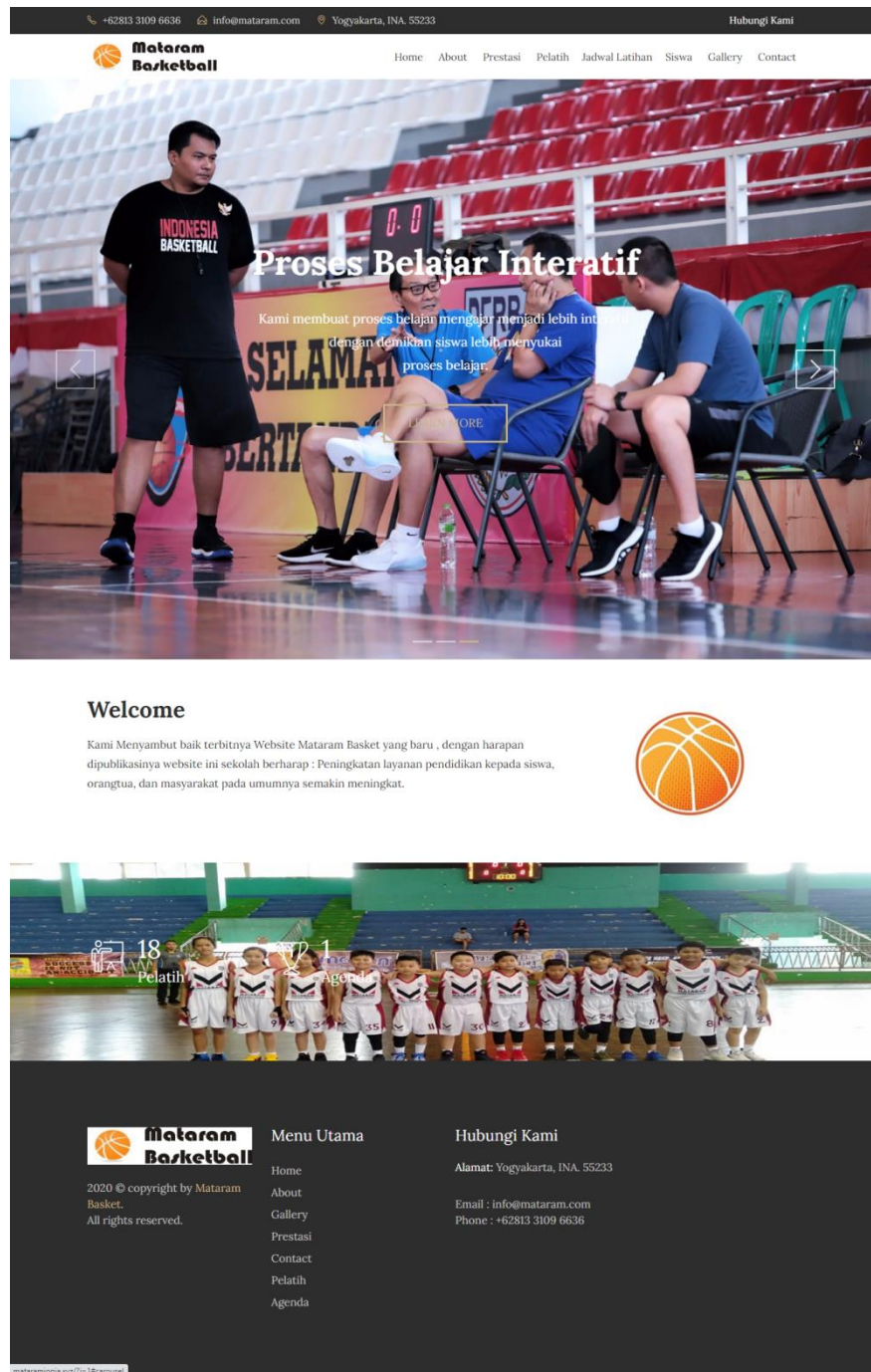
Halaman Pelatih berisi informasi prestasi yang perlu di ketahui

- ☐ 1
 - ☐ 2
 - ☒ 3
 - ☐ 4
 - ☐ 5
-

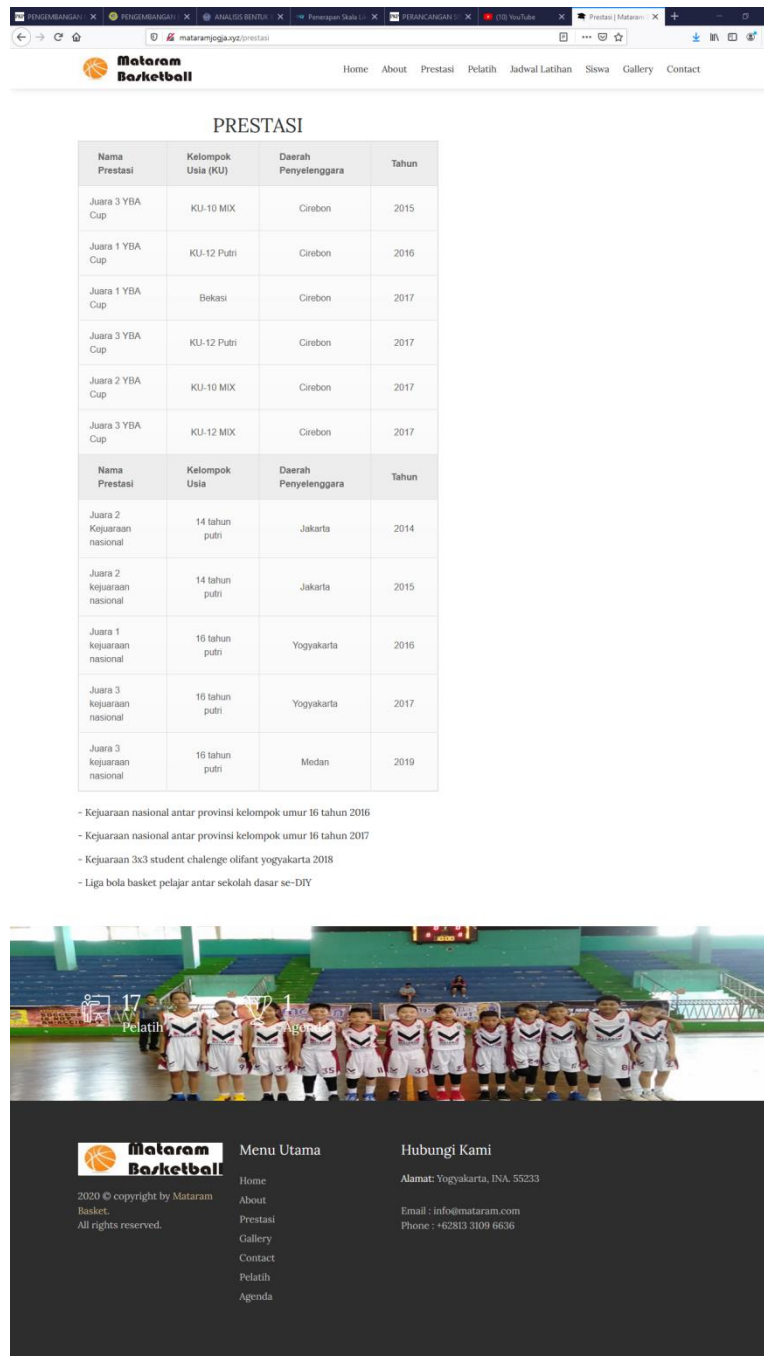
Website layak untuk digunakan sebagai tugas akhir skripsi

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☒ 4
- ☐ 5

Lampiran 5.5 Tampilan Website



Lampiran 5.6 Tampilan Halaman Prestasi



Mataram Basketball

Home About Prestasi Pelatih Jadwal Latihan Siswa Gallery Contact

PRESTASI

Nama Prestasi	Kelompok Usia (KU)	Daerah Penyelenggara	Tahun
Juara 3 YBA Cup	KU-10 MIX	Cirebon	2015
Juara 1 YBA Cup	KU-12 Putri	Cirebon	2016
Juara 1 YBA Cup	Bekasi	Cirebon	2017
Juara 3 YBA Cup	KU-12 Putri	Cirebon	2017
Juara 2 YBA Cup	KU-10 MIX	Cirebon	2017
Juara 3 YBA Cup	KU-12 MIX	Cirebon	2017
Nama Prestasi	Kelompok Usia	Daerah Penyelenggara	Tahun
Juara 2 Kejuaraan nasional	14 tahun putri	Jakarta	2014
Juara 2 kejuaraan nasional	14 tahun putri	Jakarta	2015
Juara 1 kejuaraan nasional	16 tahun putri	Yogyakarta	2016
Juara 3 kejuaraan nasional	16 tahun putri	Yogyakarta	2017
Juara 3 kejuaraan nasional	16 tahun putri	Medan	2019

- Kejuaraan nasional antar provinsi kelompok umur 16 tahun 2016
- Kejuaraan nasional antar provinsi kelompok umur 16 tahun 2017
- Kejuaraan 3x3 student challenge olifant yogyakarta 2018
- Liga bola basket pelajar antar sekolah dasar se-DIY

Mataram Basketball

2020 © copyright by Mataram Basket.
All rights reserved.

Menu Utama

- Home
- About
- Prestasi
- Gallery
- Contact
- Pelatih
- Agenda

Hubungi Kami

Alamat: Yogyakarta, INA, 55233

Email : info@mataram.com
Phone : +62813 3109 6636


Lampiran 5.7 Tampilan Halaman Prestasi Atlet

+62813 3109 6636

info@mataram.com


Yogyakarta, INA. 55233

Hubungi Kami


 **Mataram Basketball**

Home About Prestasi Pelatih Jadwal Latihan Siswa Gallery Contact


Siswa




Dearren Alvado Glendyap
SMA BOPKRI 1 YOGYAKARTA
DBL AllStar Indonesia 2019




Adward Wirayuda
SMA KOLESE DE BRITTO DEPOK
DBL AllStar Jogja Series 2018




Aimee Tampu Franciene
SMAN 4 YOGYAKARTA
Timnas Indonesia Asianschool
Games (2018&2019)



Angelica Jenifer Candra
SMP Pangudi Luhur 1 Jogjakarta
Tim Jr NBA Asia Pacific



Audrey Gunajaya
SMAN 2 YOGYAKARTA
DBL AllStar Jogja Series 2018

 **Mataram Basketball**




2020 © copyright by Mataram Basket.
All rights reserved.

Menu Utama

Home
About
Gallery
Prestasi
Pelatih
Siswa
Jadwal Latihan

Hubungi Kami

Alamat: Yogyakarta, INA. 11001
Email : info@mataram.com
Phone : +91 555 668 986



Lampiran 5.8 Tampilan Halaman Prestasi Pelatih

[HOME](#)
[ABOUT](#)
[PRESTASI](#)
[PELATIH](#)
[JADWAL LATIHAN](#)
[SISWA](#)
[GALLERY](#)
[CONTACT](#)

**Mataram
Basketball**

[Home](#)
[About](#)
[Prestasi](#)
[Pelatih](#)
[Jadwal Latihan](#)
[Siswa](#)
[Gallery](#)
[Contact](#)

STAFF PELATIH

 <p>Andreas Candra Wibowo, ST (C) Magelang</p> <p>20 Desember 1975</p> <p>Prestasi Pemain : Tim Basket Universitas Atmajaya (1995-2000), Prestasi Organisasi : Ketua UKM Basket Universitas Atmajaya (1999-2000), Ketua Pala Presiden Antar Universitas se-Indonesia (2000 dan 2002), Bendahara Perbas Kota Yogyakarta (2011-2016), Ketua Perbas Kota Yogyakarta (2016-2020), Sekertaris Umum Perbas (2017-2021), Manajer Tim Kejurnas KU 14 DIY Juara 2 (2015), Manajer Tim Kejurnas KU 16 DIY Juara 1 (2016), Manajer Tim Kejurnas KU 16 DIY Juara 3 (2017), Manajer Tim Kejurnas KU 16 DIY Juara 3 (2018), Manajer Tim PORDA Kota Yogyakarta</p>	 <p>Liem Ay Yen (C) Yogyakarta</p> <p>30 Januari 1976</p> <p>Prestasi Pemain : Pemain Profesional KOBANITA, Pemain PON DIY, Prestasi Pelatih : Pelatih Mataram Basketball School</p>	 <p>Rastafari Horonghala (A) Manado</p> <p>16 Juni 1949</p> <p>Prestasi Pemain : Pemain Indonesia Muda, Pemain Tim PON DKI, Prestasi Pelatih : Pelatih Nasional, Pelatih IBL</p>	 <p>Endang Lestari (B) Yogyakarta</p> <p>20 Februari 1976</p> <p>Prestasi Pemain : Pemain KEJURNAS, Pemain POMNAS, Pemain PON, Pemain KOBANITA, Prestasi Pelatih : Pelatih KEJURNAS, Pelatih POPWIL, Pelatih PORDA</p>
 <p>Iham Rinjani Patriot (C) Kalon Progo</p> <p>26 Mei 1996</p> <p>Prestasi Pemain : Juara 1 AA YKPN, Prestasi Pelatih : Juara 2 Piala Raja KU 18, Juara 2 Piala Raja KU 20, Pelatih PORDA</p>	 <p>Hendra Pradipta (B) Bandung</p> <p>27 Agustus 1975</p> <p>Prestasi Pemain : Pemain PORDA Kota Bandung, Pemain Pra PON Jabar, Pemain PON Jabar, Tim Silwangi Kobatama, Prestasi Pelatih : Johannis Winar Basketball School Bandung, Citra Arena Basketball School Bandung, Head Coach SD/SMP/SMA di Bandung.</p>	 <p>Thomas Raju Andika Sukoco (C) Bandar Lampung</p> <p>30 Juni 1995</p> <p>Prestasi Pelatih : Pelatih basket SD Bulit Utama, Pelatih basket SMA Pangudi Luhur, Pelatih Mataram Basketball School</p>	 <p>Rinto Widyanto (B) Yogyakarta</p> <p>9 Februari 1980</p> <p>Prestasi Pemain : Pemain Basket Mewakil Tingkat Daerah, Pemain Basket Mewakil Tingkat Provinsi, Kobatama Dengan tim BLORY Semarang, Prestasi Pelatih : Pelatih Tim Daerah, Pelatih Tim Provinsi</p>

1 2 3 Next >>

**Mataram
Basketball**

2020 © copyright by Mataram Basket.
All rights reserved.

Menu Utama

[Home](#)
[About](#)
[Prestasi](#)
[Gallery](#)
[Contact](#)
[Pelatih](#)
[Agenda](#)

Hubungi Kami

Alamat: Yogyakarta, INA, 55233
 Email : info@mataram.com
 Phone : +62813 3109 6636

Lampiran 5.9 Lembar Konsultasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
PROGRAM PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta. 55281.

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Afif Nino Aprilian Nu'man
NIM : 16602241039
Pembimbing : Budi Aryanto, M.Pd

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1	4-12-19	Konsultasi Judul Skripsi	87
2	11-12-19	Menentukan Judul Skripsi "Database Prestasi"	87
3	8-1-20	Penyesuaian Judul Skripsi "Website Database Prestasi"	87
4	19-2-20	Konsultasi Validasi dan Instrumen Validasi	87
5	17-3-20	Konsultasi Revisi Website Database	87
6	21-4-20	Revisi Bab 1-3	87
7	5-6-20	Melanjutkan Pengambilan data dan Pembuatan Bab 4	87
8	12-6-20	Konsultasi data dan Bab 4	87
9	30-6-20	Konsultasi Bab 5 dan Revisi bab 4	87

Kajur PKL,

Dr. Endang Rini Sukanti, M.S
NIP. 19600407 198601 2 001

*) Blangko ini kalau sudah selesai
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL