

“PENGEMBANGAN *WEBSITE* PROFILE PERSANI BANTUL”
TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Disusun Guna Memenuhi Persyaratan Pembuatan Skripsi



Disusun Oleh :
BISMANTOKO TRI PAMUNGKAS
NIM. 15602244019

PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020

PENGEMBANGAN *WEBSITE* PROFIL PERSANI BANTUL

Oleh :
Bismantoko Tri Pamungkas
NIM : 15602244019

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media informasi berupa *website* yang dapat di gunakan sebagai sumber informasi pengurus kabupaten Persani Bantul, atlet-atlet senam dan masyarakat luas secara *online*.

Metode yang di gunakan adalah *Research and development*. Langkah langkah metode ini mengadaptasi dari langkah penelitian Sugiyono yang terdiri dari 10 langkah, tetapi pada penelitian ini hanya sampai 4 langkah. Peneliti melakukan penelitian sesuai dengan langkah-langkah metode tersebut. Instrumen pengambilan data yaitu melakukan wawancara dengan narasumber pengurus Persani Bantul. Data hasil evaluasi berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Data yang bersifat kualitatif diperoleh melalui proses validasi ahli materi dan ahli media serta pengumpulan data berupa keritik dan saran dengan melakukan penyebaran angket/kuisiuner kepada beberapa responden di lengkapi dengan wawancara oleh beberapa narasumber. Sedangkan data yang bersifat kuantitatif yang berupa penilaian yang di ambil melalui angket kuisiuner uji coba produk. Pada saat uji coba, di analisis hasil data angket kuisiuner tersebut dianalisis menggunakan metode analisis kuantitatif. Persentase dimasukan untuk mengetahui hasil penilian yang berupa angka sehingga dapat di tafsirkan dalam kalimat kuantitatif.

Hasil data analisis pada penilaian pengembangan ini , dapat di simpulkan bahwa hasil penilaian produk “ Pengembangan *Website* Profil Persani Bantul” dapat digunakan sebagai media informasi dengan persentase 91.00% penilaian ahli materi pada keseluruhan produk masuk dalam kategori sangat layak. 97.00% penilaian ahli media 72.00% pada keseluruhan produk masuk dalam kategori layak.

Kata kunci : Media informasi , *Website* , Senam , Persani Bantul

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN *WEBSITE* PROFIL PERSANI BANTUL

Disusun Oleh:
Bismantoko Tri Pamungkas
NIM. 15602244019

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 06 Agustus 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Dr. Endang Rini Sukamti, M.S.

Tanda Tangan

Tanggal

Ketua Penguji/Pembimbing

Ratna Budiarti, M.Or

Sekretaris Penguji

Ch. Fajar Sri W, M.Or

Penguji



19/10-2020



8/10 2020



5/10 2020

Yogyakarta 26 Oktober 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

NIP. 19650301 199001 1 001

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul
PENGEMBANGAN *WEBSITE* PROFIL PERSANI BANTUL

Disusun oleh :

Bismantoko Tri Pamungkas

NIM. 15602244019

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 08 Agustus 2020

Mengetahui
Ketua Program Studi



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

Disetujui
Dosen Pembimbing



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bismantoko Tri Pamungkas
Nim : 15602244019
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Judul TAS : “Pengembangan *Website* Profil Persani Bantul”

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang di tulis atau di terbitkan orang lain. Kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 8 Agustus 2020

Yang Menyatakan,



Bismantoko Tri Pamungkas
15602244019

MOTTO

“Usaha tidak akan mengkhianati hasil.”

Qs. Al-fatihah:06

“Dan Dia mendapatimu sebagai orang yang bingung, lalu Dia memberikan petunjuk.”

Qs. Al-Insyirah: 6

“ Ubah pikiranmu dan kau dapat mengubah duniamu.”

Norman Vincent

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan dan hidayahnya penulis panjatkan berkah dan rahmat yang diberikan sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan *Website* Profil Persani Bantul” dapat dislesaikan dengan lancar.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan berbagai pihak, berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ratna Budiarti., M.Or., Selaku dosen pembimbing akademik serta ahli materi, atas waktu yang diberikan dalam memberikan pendidikan dan ilmu pengetahuan selama kuliah.
2. Ch. Fajar Sri W., M.Or dan Ratna Budiarti., M.Or selaku penguji utama dan sekretaris yang telah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Dr. Endang Rini Sukanti .M.S., Ketua Jurusan PKL dan dosen pembimbing skripsi atas waktu yang diberikan dalam memberikan pendidikan dan ilmu pengetahuan selama kuliah dan penyusunan tugas akhir skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta atas izin yang diberikan untuk melakukan penelitian.
5. Seluruh dosen dan staf program studi PKO Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
6. Ketua Persani Bantul, yang telah memberikan izin dan tempat dalam pelaksanaan penelitian.

Demikian ucapan terimakasih penulis sampaikan, semoga segala bantuan yang telah di berikan semua pihak menjadi amal yang bermanfaat dan mendapat balasan dari Allah, SWT. Amin.

Yogyakarta, 08 Agustus 2020

Penulis

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur atas berkat rahmat Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, kekuatan, dan kelancaran, karya ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta bapak Istanto dan ibu Minarni atas segala doa, pengorbanan dan nasihat yang menjadi sumber kekuatan dan semangat dalam mencapai cita-cita saya, serta dorongan dan motivasi sebagai inspirasi dalam mengemban pendidikan hingga menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
2. Kakak dan adik tercinta yang selalu memotivasi saya agar lebih semangat dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini.
3. Keluarga besar Persani Bantul yang selalu membantu dan memberi semangat dalam mengerjakan tugas akhir skripsi.
4. Kekasih saya Dina puspira anggraika yang selalu memberikan dukungan secara spiritual maupun finansial dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi
5. Keluarga besar PKO C 2016 teman teman satu perjuangan dalam mencari ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta tercinta
6. Sahabat-sahabat terdekat yang selalu menjadi panutan dan tempat untuk saling bertukar pikiran.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Hasil Penelitian	5
G. Asumsi Pengembangan	5
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	
1. Hakikat Pengembangan	8
2. Pengembangan Media	8
3. Pengertian <i>Website</i>	9
4. Pengertian Profil.....	12
5. Pengertian dan Sejarah Persani.....	12
3. Surat Keputusan	13
4. Rab dan Hibah	14
5. Struktur Organisasi	16
6. Website persani Bantul.....	18
7. Pengertian Senam.....	21
8. Pengertian Senam Artistik	22
9. Pengertian Senam Ritmik	22
10. Pengertian <i>Aerobic gymnastics</i>	24
11. Pengertian Senam trampolin	23
12. Alat-alat Senam Artistik Putra Putri	23
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	28
B. Definisi Operasional Variabel.....	28
C. Prosedur Pengembangan	32
D. Desain Produk	33
1. Subjek Uji Coba.....	33
E. Jenis Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Desain Produk.....	36
B. Panduan Membuka <i>Website</i>	49
C. Kelebihan Produk.....	49
D. Kekurangan Produk.....	49

BAB V KESIMPULAN Dan SARAN

A. Simpulan Tentang Produk.....	52
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	52

DAFTAR PUSTAKA.....	53
----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Skema Krangka Berfikir	27
Gambar 2 Halaman Paket <i>Hosting</i>	30
Gambar 3 Metode R&D	33
Gambar 4 Halaman Beranda.....	36
Gambar 5 Halaman berita.....	37
Gambar 6 Halaman Galeri.....	38
Gambar 7 Halaman Daftar Atlet.....	39
Gambar 8 Halaman Kontak.....	40
Gambar 9 Halaman Daftar Wasit.....	41
Gambar 10 Halaman Daftar Pelatih.....	42
Gambar 11 Halaman Sejarah.....	43
Gambar 12 Halaman Prestasi.....	44
Gambar 13 Halaman Susunan Organisasi.....	45
Gambar 14 Halaman Surat Keputusan.....	46
Gambar 15 Halaman Target dan Tujuan.....	47
Gambar 16 Halaman Visi dan Misi.....	48

DAFTAR TABEL

3.1 Tabel RAB.....	15
--------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Surat izin penelitian	59
2. Lampiran 2 Lembar konsultasi	60
3. Lampiran 3 Lembar penilaian ahli materi	61
4. Lampiran 4 Lembar penilaian ahli media.....	62
5. Lampiran 5 Bukti mengambil data	63
6. Lampiran 6 Bukti mengambil data	64
7. Lampiran 7 Bukti mengambil data	65
8. Lampiran 8 Bukti mengambil data	66
9. Lampiran 9 Bukti mengambil data	67
10. Lampiran 10 Bukti mengambil data	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Senam merupakan olahraga yang di dalamnya terdapat aktivitas fisik dengan gerakan yang mengutamakan fleksibilitas/kelenturan, baik dengan musik atau tanpa musik. Heather C Palmer (2003:2) mengatakan bahwa senam merupakan salah satu cabang olahraga yang di dalamnya terdapat berbagai aktivitas gerakan fisik yang ditampilkan mulai dari gerakan yang sederhana hingga gerakan kompleks, serta disusun dan dipilih dengan sedemikian rupa dengan diiringi irama musik sehingga membentuk gerakan yang artistik dan indah untuk ditonton. Selain untuk kesehatan, senam juga diperlombakan di bawah naungan FIG (*Federation Internationale de Gymnastique*). Menurut FIG (2017 : 9), macam-macam senam yang dipertandingkan adalah Senam Umum, Artistik, Senam Ritmik, Trampolin, Aerobik, Akrobatik. Di Indonesia, senam yang diperlombakan adalah senam ritmik, senam artistik putra, senam artistik putri, dan senam aerobik. Pengurus Besar Persatuan Senam Indonesia (PB Pesani) mengadakan pertandingan senam seperti PON, praPON, PON remaja, POPNAS, Kejurnas sedangkan untuk Pengda Persani mengadakan pertandingan senam seperti PORDA, Kejurda, POPDA, O2SN tingkat Propinsi, dan untuk Pengkab Persani mengadakan pertandingan senam seperti POR pelajar dan O2SN daerah.

Persani Bantul telah mengikuti pertandingan senam dari tingkat daerah, Propinsi maupun sampai tingkat Nasional. Persani Bantul telah menjaring beberapa atlet yang telah mengikuti *event* pertandingan yang di selenggarakan di daerah kabupaten bantul dari pertandingan POR pelajar O2SN tingkat kabupaten maupun pertandingan lainnya di tingkat daerah kabupaten Bantul. Kemudian atlet-atlet Bantul yang memiliki kopetensi dan memiliki prestasi dibina oleh persani DIY untuk mengikuti event pertandingan kejenjang yang lebih tinggi untuk mewakili daerah. Dalam proses pengembangan dan pembinaan atlet, teknologi sangat diperlukan. Perkembangan zaman yang sudah semakin maju menuntut semua hal menjadi lebih mudah diakses.

Perkembangan teknologi informasi sudah menjadi elemen penting bagi seluruh lapisan masyarakat khususnya atlet Persani DIY dalam bersosialisasi dan berinteraksi. Saat ini perkembangan teknologi informasi sudah menjadi elemen penting bagi seluruh lapisan masyarakat dalam bersosialisasi dan berinteraksi.

Teknologi informasi ini sendiri merupakan sebuah bidang ilmu yang mempelajari tentang perangkat-perangkat informasi baik itu perangkat lunak maupun perangkat keras yang berfungsi untuk mengolah dan menghasilkan informasi maupun menyampaikan suatu informasi tersebut ke perangkat informasi lainnya. Senam merupakan salah satu olahraga yang diminati di Daerah Istimewa Yogyakarta tetapi dalam hal informasi tentang olahraga senam belum terdapat sistem aplikasi yang bisa dilakukan secara *online*. Sehingga selama ini yang digunakan masih menggunakan sistem informasi yang lama tentang informasi pengurus daerah persani Bantul masih belum diketahui secara terstruktur dan optimal. Sistem lama yang dilakukan adalah dengan hanya mencatat para anggota pengurus persani Bantul secara manual. Hal ini menimbulkan beberapa kendala diantaranya proses pendataan anggota menjadi lama dan kurang efisien dan masih minimnya informasi prestasi atlet-atlet Persani Bantul yang belum banyak diketahui oleh masyarakat umum dan pencatatan prestasi-prestasi atlet masih menggunakan cara manual, selain pencatatan prestasi atlet masyarakat pun belum banyak yang mengetahui tentang kegiatan-kegiatan Persani Bantul seperti jadwal latihan maupun agenda-agenda lainnya.

Selain itu juga sering terjadinya kesalahan pencatatan data para anggota pengurus persani Bantul sering tidak adanya data yang jelas. Persani Bantul merupakan bagian dari Pengda persani DIY yang memiliki 4 persani kabupaten meliputi, Sleman, Bantul, Kulonprogo, Gunungkidul dan 1 Persani kota (Kota Yogyakarta). Bidang yang sangat penting dalam penggunaan website mencakup, bidang prestasi, bidang organisasi, bidang umum dan keuangan. Untuk itu dibutuhkan suatu sistem aplikasi media yang dapat memperlancar kegiatan pengembangan data anggota pengurus persani Bantul dalam menyampaikan informasi tersebut kepada masyarakat luas, sehingga masyarakat

lebih mudah mengetahui informasi tentang persani Bantul secara mudah yakni melalui media *website*. Sistem baru ini akan dibangun menggunakan *website*, sehingga masyarakat yang ingin mengetahui informasi tentang persani dan anggota pengurus persani Bantul dapat dilihat secara online dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan internet. Pendataan profil persani Bantul secara online, juga dapat mempermudah dan mempercepat masyarakat mengetahuinya, sehingga lebih cepat dan efisien dalam segi waktu. Dengan Latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “*Pengembangan Website Profile Persani Bantul*”. Pengalaman peneliti di persani Bantul sebelumnya peneliti menjadi atlet senam artistik putra di Bantul, dan sekarang peneliti baru menyelesaikan study di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Setelah itu peneliti juga menjadi pelatih senam artistik junior di Bantul, selain menjadi atlet dan pelatih peneliti juga menjadi salah satu pengurus persani Bantul. Data yang saya peroleh menunjukkan bahwa ada lima Kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta dimana ada lima pegkab persani tetapi belum adanya *website* untuk daerah masing-masing pegkab Persani. Hal ini membuktikan bahwa penerapan teknologi informasi dengan memanfaatkan *website* masih sangat kurang dan penggunaan *website* juga belum maksimal karena dari lima pegkab persani di Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu Pengkab Kota, Pengkab Sleman, Pengkab Bantul, Pengkab Kulon progo dan Pengkab Gunung Kidul belum menggunakan *website*, di daerah-daerah tersebut sangat kurang karena belum adanya media informasi tentang olah raga menggunakan media internet. Hal ini merupakan salah satu kekurangan sistem olahraga senam di Yogyakarta. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan sistem informasi pegkab Persani berbasis *website*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam mengakses informasi yang terbaru, akurat dan cepat.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi :

1. Pengembangan *profile* pengurus persani Bantul melalui *website* yang belum banyak diketahui oleh anggota persani Bantul maupun masyarakat umum.
2. Masih minimnya informasi kegiatan persani Bantul yang belum banyak diketahui masyarakat umum.
3. Masih minim nya informasi tentang prestasi atlet persani Bantul yang belum diketahui masyarakat umum.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas serta untuk menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini maka dibuat batasan-batasan permasalahan dalam penelitian ini hanya membahas “Pengembangan *Website* Profile Persani Bantul”

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana cara mengembangkan *profile* Persani Bantul berbasis *website* yang dapat diakses siapapun dengan menggunakan media internet.?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan system informasi persani berbasis *website* di Kabupaten Bantul.

F. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai salah satu karya ilmiah yang diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta pengembangan system informasi pemkab persani berbasis *website*.
- b. Sebagai bahan bacaan bagi para peneliti yang ingin mengkaji lebih lanjut tentang system informasi persani berbasis *website*.
- c. Menambahkan wawasan dan memperkaya kajian tentang sistem informasi pemkab persani berbasis *website*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi para atlet , memberikan kemudahan dalam mengakses informasi
- b. Bagi persani Bantul, bisa menjadikan wahana dalam mengembangkan dan meningkatkan pemkab persani Bantul.

G. ASUMSI PENGEMBANGAN

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan *website* profile Persani Bantul dapat memudahkan anggota Persani dan masyarakat untuk mengetahui secara detail tentang organisasi Persani Bantul dan menjadi salah satu sarana media promosi Persani Bantul dan seluruh masyarakat Bantul.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dihasilkan oleh penelitian pengembangan ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. *Website Profile* Persani Bantul berbasis *online*.
2. Sistem data ini disertakan juga untuk dokumen/hasil yang dicetak.
3. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman yang berupa:
 - a. HTML (*HyperText Markup Language*) sebagai bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat halaman *website*. Kumpulan *web*, *server*, dari seluruh dunia yang berfungsi menyediakan data dan informasi. Melalui WWW atau bisa di sebut *web* kita dapat mengakses informasi berupa teks, gambar, suara, video, dan animasi.
 - b. CSS (*Cascading Style Sheet*) pemrograman web ini untuk mengendalikan komponen pada sebuah web sehingga lebih terstruktur. CSS lebih cenderung pada *style*, seperti ukuran gambar, warna teks dan tebal, ukuran dan warna border, warna *hyperlink* dan mouse over, spasi antara paragraf, antara teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lain.
 - c. *Javascript* sebagai bahasa pemrograman yang bersifat *client side programming* yang digunakan untuk membuat *website* yang interaktif . jika menggabungkan program java script dan HTML, akan membuat tampilan HTML lebih menarik. Seperti gambar bergerak atau slider, tampilan icon yang sesuai dengan data yang di butuhkan.
 - d. PHP (*Hypertext Preprocessor Program*) sebagai bahasa pemrograman yang bersifat *server side programming* yang digunakan untuk membuat *website*
 - e. dinamis yang membutuhkan manajemen data. Pemrograman PHP ini tentu memerlukan database untuk menampilkan beberapa data. Database sendiri pada hakikatnya adalah kumulan dari banyak tabel.

- f. Pengembangan *database* menggunakan perangkat lunak MySQL. Sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau yang di kenal dengan DBMS (Database management system), database ini multithread, multi-user. Kekuatan MySQL tidak di topang oleh sebuah komunitas, seperti Apache, yang di kembangkan oleh komuitas umum dan hak cipta kode sumber dimilliki olehmasing-masing , tetapi MySQL di dukung penuh oleh sebuah perusahaan profesional dan komersil. Yakni MySQL AB dari Swedia. MySQL adalah *Realtional Database Management System* (RDBMS) yang di distribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap orang bebas menggunakan MySQL, namun tidakm boleh di jadikan produk turunan yang bersifat *closed source* atau komersial. Sebagai database server, MySQL dapat dikatakan lebih unggul di bandingkan database server lainnya, terutama dalam kecepatan .

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengembangan

Sugiyono (2014: 297) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. *Borg and Gall* dalam Sugiyono (2014:4) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sri Kantun (2013:76) menyatakan penelitian pengembangan bukanlah penelitian untuk menemukan teori, melainkan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk, dan diuji secara keefektifan dan kelayakannya. Pengembangan sangat dituntut oleh proses yang sistematis. Pengembangan merupakan usaha dalam mengembangkan suatu produk yang efektif dan efisien berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan dan dapat berfungsi dengan tujuan pembuatan produk.

2. Pengembangan Media

Sutopo (2003: 44-46) menyatakan bahwa pengembangan media melalui tiga tahapan yakni mendesain, memproduksi, dan mengevaluasi. Mendesain pedoman untuk membuat desain visual yang baik harus mencakup (1) kejelasan visual; (2) konsistensi; (3) estesis (meliputi kesatuan, keseimbangan, irama, konsistensi; dan (4) kecepatan *download*. Selanjutnya, produksi dilakukan

setelah pengumpulan bahan atau materi untuk dibuat suatu media yang efektif dan menarik.

Evaluasi dilakukan sebagai *feedback* untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan dan kualitas media yang dibuat.

Maksudnya adalah tahapan pertama dalam mengembangkan produk dimulai dari perencanaan . Dalam proses merencanakan terdapat tahap analisis, yang dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama adalah analisis kebutuhan, yaitu sebagaimana untuk menentukan kesenjangan antara realitas yang ada dan sesuatu yang ingin dicapai. Kedua adalah analisis dari awal sampai akhir. Perencanaan yang baik sangat penting bagi kegiatan perkembangan produk. Produk akan lebih baik jika direncanakan sebelum mendisain dan mengembangkannya.

Berdasarkan definisi ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media adalah pengembangan sebuah alat atau perantara penyalur informasi dari komunikator kepada komunikan. Pengembangan media harus membuka *website* melalui tahapan pengembangan seperti perencanaan, desain, produksi, dan evaluasi.

3. Pengertian Website

Website merupakan sebuah halaman berisi informasi yang dapat dilihat jika komputer anda terkoneksi dengan internet. Dengan adanya *website*, semua orang di Dunia bisa mendapatkan dengan mengelola informasi dengan berbagai sumber yang tersedia di internet. *Website* sendiri pada saat ini bisa memuat berbagai macam media, mulai dari teks, gambar, suara, bahkan video. (Wahana, 2010:1). *Website* merupakan media informasi yang berkembang pesat dewasa ini. Dengan *website*, semua orang dapat menampilkan informasi yang dapat dinikmati oleh seluruh pengguna internet, bahkan mereka dapat memperoleh pendapatan dari sebuah *website*. (Wahana, 2010:2) .

Website adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah *Browser*. Sebagai contoh, untuk alamat *website* Niagahoster adalah <https://www.niagahoster.co.id>, jika diakses maka akan tampil home page. Sedangkan untuk halaman *web* adalah bagian yang diberi tanda kotak berwarna merah. Ketika diklik akan mengarah kehalaman baru berupa informasi yang berada dengan home page.

a. Cara Membuka *Website*

Untuk dapat membuka *website* diperlukan sebuah browser seperti *firefox, edge, Safari, Chrome*. Contohnya adalah yang saat ini sedang anda lakukan., yaitu membuka *website* Niagahoster melalui *browser*. Untuk membuka *website* cukup dengan mengetikan URL di kolom browser. Sebagai contoh; silahkan ketikan URL [http://www. Niagahoster.co.id](http://www.Niagahoster.co.id), jika diakses maka akan tampil halaman depan atau home page dari *website*. Selain itu *website* dapat diakses dengan mencari kata kunci tertentu dimesin pencari seperti *Goggle*. Misalnya anda mengetikan kata kunci “pengertian *website*” di *Goggle*, kemudian memilih *website* yang tampil dihasil.

b. Jenis-jenis *website*

Website merupakan media untuk menampilkan informasi. Awal kemunculannya, informasi yang ditampilkan pada *website* hanya berupa tulisan. Saat ini berbagai jenis *website* dapat anda temukan dengan mudah, tidak hanya menampilkan informasi berupa tulisan saja berikut diantaranya:

1) *Website* Pribadi

Saat ini tersedia berbagai layanan yang dapat anda gunakan untuk membuat *website* pribadi. Mulai dari yang gratis sampai layanan berbayar. Alamat *website* seperti contoh diatas tidak disarankan untuk anda yang ingin memiliki konten lengkap, seperti dengan adanya video dan banyak gambar. Biasanya, penyedia layanan *website* gratis akan memberikan resource yang terbatas, selain itu untuk alamat *website* anda akan sulit bersaing dengan mesin pencari. Oleh karena itu kami menyarankan anda untuk membuat *website* melalui layanan penyedia domain dan hosting. Sehingga anda dapat membuat *website* yang lebih profesional dengan alamat www.namaanda.com.

2) Blog

Blog biasanya berisi artikel yang bertujuan untuk berbagi pengetahuan, ide atau pengalaman penulis. Untuk contoh blog adalah apa yang saat ini anda sedang baca yaitu blog Niagahoster. Tujuan dari blog ini adalah untuk berbagi pengetahuan yang berhubungan dengan web hosting, internet marketing dan hal lainnya. Untuk artikel yang diterbitkan setiap blog berbeda-beda, mulai dari satu hari artikel atau bahkan satu artikel dalam satu minggu. Hal ini tergantung dari kualitas artikel yang dibuat dan jumlah penulisnya.

c. Manfaat dan Fungsi *Website*

Untuk membangun sebuah *website* sebenarnya bisa dibilang mudah sekaligus sulit. Nah tentu bagi mereka yang memutuskan membuat *website* memiliki sebuah tujuan tertentu. Apa saja sih tujuan dan manfaat kegunaan yang kita bisa dapatkan dari sebuah *website*? Berikut ini penjelasannya:

- 1) Sebagai sarana untuk mempromosikan sebuah produk atau barang dagangan. Dengan memanfaatkan internet yang mempunyai jangkauan luas, promosi melalui *website* merupakan salah satu cara paling efektif dan banyak disukai
- 2) Sebagai tempat interaksi bagi penjual maupun pelanggan yang jaraknya jauh pun bisa dilakukan dengan mudah.

- 3) Sebagai media untuk berbagi informasi, didalam sebuah *website* akan terdapat berbagai macam informasi yang mungkin dibutuhkan oleh orang lain.

4. Pengertian Profil

Ada beberapa pengertian dari para ahli terkait pengertian sebuah profil, profil menurut Sri Muluani (1983:1) profil adalah pandangan sisi, garis besar, atau biografi dari diri seseorang atau kelompok yang memiliki usia yang sama. Menurut Victoria Neufled (2009:41) prfil merupakan grafik, diagram, atau tulisan yang menjelaskan sesuatu keadaan yang mengacu pada data seseorang atau sesuatu. Sedangkan menurut Hasan Alwi (2005:40) profil adalah pandangan mengenai seseorang. Dari berbagai pengertian dan pendapat tentang profil yang di ungkapkan oleh para ahli dapat di meneggrti bahwa penndapat-pendapat tersebut tidak jauh beda bahwa profil adalah sebuah gambaran secara garis besar tergantung dari segi mana memandang.

Misalnya dari segi seninya profil dapat di artikan sebagai gambaran seketsa tampang atau wajah seseorang yang di lihat dari samping. Sedangkan dapat kita simpulkan bahwa profil adalah sekumpulan data yang menjelaskan tentang sesuatu dalam bentuk grafik maupun tabel. Dalam penelitian ini yang di maksud dengan profil adalah gambaran tentang organisasi Persani Bantul. yang di mana peneliti betujuan meengembangkan *website* profil yang dapat di lihat masyarakat umum atau anggota persani secara luas di internet.

5. Sejarah Persani

Senam mulai dikenal di Indonesia pada tahun 1912, ketika senam pertama kali masuk ke Indonesia pada jaman penjajahan Belanda. Masuknya olahraga senam ini bersamaan dengan ditetapkannya pendidikan jasmani sebagai pelajaran wajib di sekolah-sekolah. Dengan sendirinya senam sebagai bagian dari penjaskes juga

diajarkan di sekolah .Agus Mahendra (2012:2-3). Peristiwa penting dalam olahraga senam di jaman kemerdekaan terjadi pada tahun 60-an. Peristiwa penting pertama adalah didirikannya induk organisasi senam Indonesia pada 14 Juli 1963. Induk organisasi tersebut disebut PERSANI, yang merupakan singkatan dari Persatuan Senam Indonesia. Ketua PB Persani pertama adalah Bapak R. Suhadi. senam dipertandingkan untuk pertama kalinya di PON VII di Surabaya. Namun demikian, karena kekhususan alat serta minimnya sumber daya manusia yang terlibat.

6. Surat Keputusan

Surat keputusan adalah surat yang berisi suatu keputusan yang dibuat oleh pimpinan suatu organisasi atau lembaga tersebut, seperti yang ditetapkan oleh PB Persani Indonesia yaitu:

- a. Menimbang : bahwa dengan tersusunnya personalia Pengurus Kabupaten Persatuan Senam Indonesia Bantul (Pengkab PERSANI Bantul) Masa Bakti 2016-2020, dipandang perlu untuk mengukuhkan kepengurusan tersebut. Bahwa sehubungan dengan butir “1” tersebut diatas, untuk tertib administrasi dan organisasi, dipandang perlu untuk menerbitkan Surat Keputusan Pengukuhan.
- b. Mengingat : Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Pengurus Daerah Persatuan Senam Indonesia Daerah Istimewa Yogyakarta (Pengda PERSANI DIY).
- c. Memperlihatkan : Surat dari Komite Olahraga Nasional Indonesia Kabupaten Bantul nomor: 138/KONI/XI/2016, tanggal 24 November 2016hal rekomedasi pelantikan Penurus Pengurus Kabupaten Persatuan Senam Indonesia Bantul Masa Bakti 2019-2020.
- d. Menetapkan : 1. Mengesahkan personalia pengurus Kabupaten Persatuan Senam Indonesia Bantul (Pengkab PERSANI) MasaBakti 2016-2020 sebagaimana tercantum dalam lampiran Surat Keputusan ini dan lampiran tersebut merupakan bagian dari Surat Keputusan ini. 2. Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini, maka akan

diadakan perbaikan. 3. Surat Keputusan ini berlaku terhitung sejak tanggal ditetapkan dan berakhir sampai dengan 21 Oktober 2020.

7. RAB DANA HIBAH

Pembangunan yang salah satunya dibidang olahraga merupakan suatu proses yang terus menerus dan berkelanjutan yang menghasilkan suatu yang bermanfaat atau suatu perubahan yang terpadu. Proses tersebut akan berdampak bagi lingkungan sekitarnya seperti peningkatan prestasi dibidang olahraga. Pembangunan dibidang olahraga adalah seluruh proses kegiatan pembangunan yang dilaksanakan di suatu wilayah dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembangunan Nasional yang mencakup aspek, pembangunan ini dilaksanakan secara terpadu dengan mengembangkan swadaya gotong royong masyarakat. Sejalan dengan perumbuhan dan perkembangan pembangunan yang meliputi berbagai sektor, salah satunya dibidang olahraga. Sedangkan fasilitas olahraga tersebut terasa sangat kurang, khususnya untuk kegiatan dan fasilitas pendukung bagi cabang olahraga senam untuk meraih prestasi dan menciptakan bibit olahragawan. Oleh karena itu demi lancar dan suksesnya kegiatan cabang olahraga Senam dengan ini kami mengajukan RAB Dana Hibah kepada Pemerintah Kabupaten Bantul melalui KONI Kabupaten Bantul.

Pengembangan sarana dan prasarana kegiatan pada hakekatnya merupakan tanggungjawab bersama antara Pemerintah dan masyarakat. Keberhasilan berprestasi tersebut akan ditentukan oleh berbagai hal, diantaranya keterpaduan program pembangunan, dukungan dari Pemerintah serta peran serta masyarakat dalam mensukseskan pembangunan.

Oleh karena itu untuk mendukung terciptanya keterpaduan pembangunan dan pelestarian pembangunan yang telah dilaksanakan oleh Pemerintah dan masyarakat, kepercayaan pada cabang olahraga SENAM untuk melaksanakan kegiatan pembangunan yang salah satunya pembangunan dibidang olahraga SENAM yang sumber dananya terdiri dari bantuan

Pemerintah, swadaya, dan bantuan lain yang tidak mengikat. Kegiatan dilaksanakan dalam tahun 2019, bertempat di wilayah Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Maksud dan tujuan :

1. Mengembangkan bakat dan potensi
2. Menjadi media penyaluran bakat anak-anak untuk berprestasi
3. Memajukan olahraga senam
4. Menambah sportivitas antar atlet

Rencana anggaran dana

Rencana Anggaran kegiatan dan fasilitas diperkirakan menelan biaya sebesar Rp.65.000.000,00 (Enam Puluh Juta Rupiah).

Rencana Anggaran Biaya (RAB) Tahap I, selengkapnya sebagai berikut :

Tabel 1 Rencana Anggaran Biaya (RAB) Tahap 1

NO	JENIS KEGIATAN / URAIAN	VOLUME		JUMLAH ANGGARAN
		Jumlah	Satuan	
I	Kesekretariatan			560.000
I	Pengadaan ATK			560.000
II	Rapat-rapat	14	3x	840.000
II	Kepengurusan			1.250.000
I	Pengurus	1s	1 semester	1.250.000
IV	Sarana Prasarana			7.070.000
I	Pengadaan alat artistic		1 tahun	7.070.000
V	Pembinaan Prestasi			55.280.000
1	<i>Try Out</i> dan <i>Try In</i>		1 semester	30.960.000
2	Tranport Pelatih		1 semester	23.040.000

3	Latian Fisik		1 semester	1.280.000
	JUMLAH			65.000.000

5. STRUKTUR ORGANISASI

Menurut pendapat Charington (2004:23) bahwa struktur organisasi berkaitan dengan hubungan yang relatif tetap di antara berbagai tugas yang ada dalam organisasi. Perubahan struktur organisasi akan berdampak pada tujuan, strategi dan teknologi desain pekerjaan dan sumber daya manusia. Adapun perubahan organisasi faktor utama yang dijadikan alasan untuk melakukan perubahan adalah lingkungan eksternal yang selalu berubah dan dinamis, sehingga mendorong organisasi untuk berusaha menyesuaikan dengan perubahan-perubahan. Dari beberapa definisi tentang struktur organisasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa struktur organisasi adalah hubungan yang relatif tetap di antara berbagai tugas yang ada dalam organisasi dan didalamnya terdapat komponen secara terstruktur pembagian tugas dan kewenangan serta mekanisme koordinasi antar bagian dalam struktur organisasi tersebut. Setelah mencantumkan pengurus dan anggota yang tercantum dalam surat keputusan yang di berikan PB Persani Indonesia kepada Persani DIY. Persani DIY juga mendata Pengurus Kota dan Pengurus Kabupaten Persani DIY yang di dalam nya terdapat pengurus perwakilan Kota dan Kabupaten yaitu:

1. Penasehat : 1. Bupati Bantul
- : 2. KA Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Bantul
- : 3. Ketua KONI Bantul
- : 4. Camat Bambalipuro

- | | |
|----------------------|---------------------------------|
| 2. Ketua Umum | : Sunarto, SH., M.M. |
| Ketua | : 1. Drs. Daeng Daeda, M.Pd. |
| Ketua II | : 2. Drs. Isbandana, M.M. |
| 3. Sekretaris I | : Dwija |
| Sekretaris II | : Kurniawan Aris Yudanto, SH. |
| 4. Bendahara I | : Dariyah, S.Pd. |
| Bendahara II | : Tatik Mulhastuti, S.Pd. |
| 5. Bidang Prestasi | : 1. Sukarman, S.Pd. |
| | : 2. Yoyok Budi Prasetyo, S.Pd. |
| | : 3. Daliman Prastowo, S.Pd. |
| | : 4. Dwi Relowati, S.Pd. |
| | : 5. Hayatun Muslihah, S.Pd. |
| | : 6. Dra. Mimiek Yuni Astuti |
| 6. Bidang Perwasitan | : 1. Drs. Isbandana, M.M. |
| | : 2. Dariyah, S.Pd. |
| | : 3. Celien Mamengki, S.Pd. |
| 7. Bidang Litbang | : 1. Suwardi, S.Pd., M.M. |
| | : 2. Medi Siswantara, M.Pd. |
| 8. Bidang Pembinaan | : 1. Heru Marwanto |
| Umum | : 2. Bismantoko Tri Pamungkas |

6. *Website Persani Bantul*

Website persani saat ini menjadi tren tren terbaru didunia olahraga serta mendapatkan perhatian dan tanggapan yang baik dari berbagai pihak, baik dari persani,atlet dan masyarakat, keberadaan *website* ini banyak manfaat

yang bisa dirasakan langsung oleh semua pihak, salah satunya memberikan informasi persani yang terbaru, akurat dan cepat. Selain itu persani juga dapat dijadikan sarana promosi mengenai, kualitas, keunggulan serta kelebihan-kelebihan nya persani tersebut. *Website* merupakan halaman situs system informasi yang dapat diakses secara cepat. *Website* ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus-menerus menjadi pesan-pesan elektronik, termasuk e-mail, transmisi file, dan komunikasi dua arah antar individu atau komputer. *World wide web (WWW)* atau juga dikenal dengan *website* adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung dengan internet.

Website ini menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet. *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dihubungkan dengan jaringan-jaringan (*hyperlink*). Hariyanto (2015: 6) “menyatakan bahwa untuk memaksimalkan fungsi *website* dibutuhkan konten-konten untuk menempatkan beragam informasi agar tujuan *website* bisa tercapai”. Hariyanto (2015: 6-8)

1) Konten *Tag*

Konten ini berfungsi untuk menampilkan slogan atau tag dari persani terkait. Slogan atau tag ini diharapkan mampu mengangkat citra persani.

2) Konten *Social Icon*

Pesatnya perkembangan media social saat ini membuat konektivitas pihak satu dengan lainnya semakin dekat. Media sosial memegang peranan penting untuk membangun jaringan. Sosial ikon ini berfungsi untuk membuat koneksi antara *website* persani dengan akun-akun media sosial persani.

3) Konten *Header*

Konten *header* membuat logo persani dan nama persani, bisa juga untuk menampilkan *image* atau tag keunggulan persani.

4) Konten Menu

Konten ini berfungsi sebagai terminal navigasi untuk mengunjungi semua halaman yang disediakan. Adapun menu yang disediakan dalam *website* persani ada dua kategori, yaitu menu utama dan sub menu.

5) Halaman Beranda

Beranda *website* memberikan peranan penting dalam memberikan kesan pertama kepada pengunjung. Hampir semua pengunjung *website* pertama kali melihat halaman berandanya terlebih dahulu, lalu kemudian menelusuri isi dari konten-konten yang lain apabila *website* tersebut menarik.

6) Halaman Pendukung

Halaman pendukung yang dimaksud di sini adalah halaman yang memuat konten dinamis yang mencakup beberapa hal sebagai berikut.

- a) Halaman profil persani. Halaman profil memuat visi misi persani, sejarah singkat, fasilitas persani dan lain-lain.
- b) Halaman pengumuman dan agenda. Halaman ini dapat ditampilkan secara dinamis berupa informasi, agenda kegiatan, maupun pengumuman penting.
- c) Halaman informasi. Halaman informasi merupakan inti dari *website* persani. Halaman ini memegang peranan untuk menampilkan informasi persani, baik bentuk berita, artikel, video dan gambar pendukung lainnya.
- d) Halaman galeri foto. Setiap pengkab persani memiliki kegiatan yang rutin dilakukan, halaman ini memuat dokumentasi kegiatan rutin dengan memajang foto-foto maupun video.

7. Pengertian Senam

Menurut Hidayat dalam Hendra Agusta (2009: 9), mendefinisikan senam sebagai "... suatu latihan tubuh yang terpilih dan dikonstruksi dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual." Menurut

Muhajir (2006: 70) Senam adalah terjemahan dari kata "*Gymnastiek*" dalam (bahasa Indonesia), "*Gymnastic*" dalam (bahasa Inggris) "*Gymnnastiek* berasal dari kata "*Gymnos*" (bahasa Yunani). *Gymnos* berarti telanjang, *Gymnastiek* pada jaman kuno memang dilakukan dengan badan setengah telanjang agar gerakan dapat dilakukan tanpa gangguan, sehingga menjadi sempurna. Senam adalah olahraga dengan gerakan-gerakan latihan fisik secara sistematis, dan dirangkai secara keseluruhan dengan tujuan membentuk dan mengembangkan kepribadian secara harmonis. Menurut Peter H Werner dalam Muhajir (2006: 70), "senam ialah latihan tubuh pada lantai atau pada alat yang dirancang untuk meningkatkan daya tahan, kekuatan kelenturan, kelincahan, koordinasi, serta kontrol diri". Untuk memberikan batasan senam yang tepat, sangat sukar oleh karena itu semua pengertian dan bidang yang terkandung didalamnya harus tercakup namun batasan itu harus ada. Oleh karena itu kita harus memberikan batasan yang mendekati kebenaran, merumuskan apa itu senam, ciri dan kaidah kaidahnya yaitu: gerakan gerakannya selalu dibuat atau diciptakan dengan sengaja, gerakanya harus selalu berguna untuk mencapai tujuan tertentu (meningkatkan kelenturan, memperbaiki sikap dan gerakan/keindahan tubuh, menambah ketrampilan, meningkatkan keindahan gerak, meningkatkan kesehatan tubuh), Gerakannya harus selalu tersusun dan sistematis. Menurut Muhajir (2006: 71) senam adalah kegiatan utama paling bermanfaat untuk mengembangkan komponen fisik dan kompnen gerak. Senam guling belakang merupakan salah satu jenis senam lantai yang dilakukan dengan gerak-gerak fisik sistematis dengan tujuan membentuk dan mengembangkan kepribadian secara harmonis. Senam mempunyai banyak jenis, diantaranya adalah senam lantai senam ketangkasan, senam aerobik, maupun senam ritmik. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, senam adalah sebagai salah satu cabang olahraga merupakan terjemahan langsung dari bahasa Inggris *Gymnastics*. Senam merupakan suatu latihan tubuh yang terpilih dan dikonstruk dengan sengaja, dilakukan secara sadar

dan terencana disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual

8. Pengertian Senam Artistik

Menurut Agus, Mahendra (2012:11) Senam artistik diartikan sebagai senam yang menggabungkan aspek tumbling dan akrobatik untuk mendapatkan efek-efek artistik dari gerakangerakan yang dilakukan pada alat-alat sebagai berikut:

Artistik Putra:

1. Lantai (*Floor Exercises*)
2. Kuda Pelana (*Pommel Horse*)
3. Gelang-gelang (*Rings*)
4. Kuda Lompat (*Vaulting Horse*)
5. Palang Sejajar (*Parallel Bars*)
6. Palang Tunggal
(*Horizontal Bar*)

Artistik Putri:

1. Kuda Lompat (*Vaulting Horse*)
2. Palang Bertingkat (*Uneven Bars*)
3. Balok Keseimbangan (*Balance Beam*)
4. Lantai (*Floor Exercises*)

Efek artistik dihasilkan dari besaran (*amplitudo*) gerakan serta kesempurnaan gerak dalam menguasai tubuh ketika melakukan berbagai

posisi. Gerakan-gerakan tumbling digabung dengan akrobatik yang dilaksanakan secara terkontrol, mampu memberikan pengaruh mengejutkan yang mengundang rasa keindahan.

9. Pengertian Senam Ritmik

Menurut Agus, Mahendra (2012:13) Senam ritmik adalah senam yang dikembangkan dari senam irama sehingga dapat dipertandingkan. Komposisi gerak yang diantarkan melalui tuntunan irama musik dalam menghasilkan gerak-gerak tubuh dan alat yang artistik, menjadi ciri dari senam ritmik sprotif ini. Adapun alat-alat yang digunakan adalah:

1. Pita (*Ribbon*)
2. Tali (*Rope*)
3. Simpai (*Hoop*)
4. Gada (*Clubs*)
5. Bola (*Ball*)

10. Pengertian *Aerobic Gymnastic*

Menurut Agus, Mahendra (2012:15) *Aerobics Gymnastic* merupakan pengembangan dari senam aerobik. Agar pantas dipertandingkan, latihan-latihan senam aerobik yang berupa tarian atau kalistenik tertentu digabung dengan gerakan- gerakan akrobatik yang sulit. *Aerobic Gymnastic* saat ini mempertandingkan empat kategori, yaitu : *single* putra, *single* putri, pasangan campuran, dan *trio*. Sedangkan senam umum untuk kebugaran adalah segala jenis senam di luar kelima jenis senam di atas. Dengan demikian. Senam-senam seperti

senam aerobik, senam pagi, SKJ, senam wanita, dan lain sebagainya termasuk ke dalam senam umum.

11. Trampolin

Menurut Agus, Mahendra (2012:13) Senam Trampolin merupakan pengembangan dari satu bentuk latihan yang dilakukan di atas trampolin. Trampolin adalah sejenis alat pantul yang terbuat dari rajutan kain yang dipasang pada kerangka besi berbentuk segi empat, sehingga memiliki daya pantul yang sangat besar. Pada mulanya penggunaan trampolin ini hanya untuk membantu penguasaan keterampilan akrobatik untuk senam artistik atau untuk para peloncat indah.

12. Alat-Alat Senam artistik Putra Putri

Senam artistik sudah dikenal semenjak tahun 1963 di Indonesia pada perayaan GANEFO (Games of the New Emerging Forces) atau pesta olahraga Negara-negara berkembang yang diadakan pada tanggal 10 November 1963 di Jakarta. Pada pesta olahraga tersebut, senam artistik dengan berbagai macam alat-alat senamnya termasuk dalam cabang olahraga yang dilombakan. Atas persetujuan berbagai tokoh olahraga yang ada di Indonesia, dibentuklah persatuan senam Indonesia (PERSANI) pada tanggal 14 Juli 1963. Tujuannya untuk mencetak atlet-atlet senam yang akan maju dalam pesta olahraga tersebut, walau terkesan mendadak pembentukannya. Tetapi tidak menyurutkan para atlet untuk berlomba dalam kancah pertandingan internasional tersebut. Dalam pertandingan olahraga senam artistik tersebut, ada beberapa macam jenis senam yang dipertandingkan. Saat itu menggunakan berbagai peralatan penunjang seperti:

1. Meja Lompat (atlet putra dan putri)

Pada cabang perlombaan ini, meja lompat digunakan untuk pertandingan atlet putra dan putri untuk melakukan kompetisi. Tetapi dengan perbedaan yang sedikit diantara keduanya. Para pesenam akan berlari dengan menggunakan jalur yang sudah disediakan. Jalur lari mempunyai panjang maksimal sekitar 25 M, sebelum melakukan lompatan ke meja lompat. Berhasil tidaknya atlet melakukan lompatan, tergantung dari kecepatan ketika berlari.

2. Alat Lantai (atlet putra dan putri)

Pada pertandingan senam ini hanya atlet putra yang melakukan kompetisi. Lantai yang digunakan mempunyai ukuran sekitar 12 Mx12 M. Senam lantai tersebut berlangsung dalam waktu 60-70 detik dalam melakukan satu kali gerakan senam. Biasanya secara umum, senam dilakukan dalam 4 macam gerakan. Dipertandingan ini pesenam harus mampu menunjukkan berbagai macam rangkaian senam. Ketrampilan yang berfokus pada kekuatan tubuh dipertontonkan oleh pesenam seperti keseimbangan, lompatan, gerakan memutar dan *handstand*.

3. Kuda Pelana (khusus atlet putra)

Pada pertandingan senam ini, para atlet menggunakan alat dengan nama kuda-kuda pelana. Pesenam diharuskan melakukan berbagai gerakan memutar dan berayun. Baik searah dengan jarum jam maupun berlawanan. Selain gerakan tersebut, pesenam juga akan melakukan beberapa ketrampilan sesuai dengan keinginannya.

4. Gelang-gelang (khusus atlet putra)

Pada pertandingan ini, seorang atlet diharuskan mempunyai fisik dan kelenturan tubuh yang baik. Karena termasuk peralatan senam yang paling membutuhkan kekuatan fisik yang prima. Alat senam ini berbentuk gelang dan digantung menggunakan tali yang kuat setinggi 5,8M dari lantai. Atlet senam harus mampu melakukan berbagai gerakan yang membutuhkan kekuatan, tenaga, gerakan dinamis, dan keseimbangan yang kuat untuk

meraih point yang bagus. Para atlet senam juga diwajibkan untuk melakukan 2-3 kali gerakan statis.

5. Palang Sejajar (khusus atlet putra)

Pada pertandingan ini, para atlet senam diharuskan mempunyai keseimbangan dan kekuatan fisik yang baik. Menggunakan alat berbentuk palang sejajar, dengan ketinggian sekitar 1,75 M diatas lantai. Atlet senam diharuskan melakukan serangkaian gerakan berayun, keseimbangan badan, dan gerakan lompatan atau pelepasan dari alat senam. Pada gerakan terakhir ini dituntut untuk mampu berdiri dengan sempurna setelah mendarat. Sehingga keseimbangan tubuh yang baik dibutuhkan untuk mencapai point yang tinggi.

6. Palang Tunggal (khusus atlet putra)

Pada pertandingan ini, atlet senam menggunakan alat senam yang berbentuk palang. Mempunyai tinggi 2,5 M diatas lantai dengan tebal berdiameter 2,4 cm. Disini para atlet diharuskan melakukan gerakan berputar beberapa kali dan diharuskan mendarat dengan sikap sempurna. Itulah alat-alat senam yang digunakan dalam olahraga senam. Para atlet senam, baik itu putra maupun putri akan dinilai dari tingkat kesulitan, pelaksanaan dan ketrampilan yang ditunjukkan ketika melakukan kompetisi.

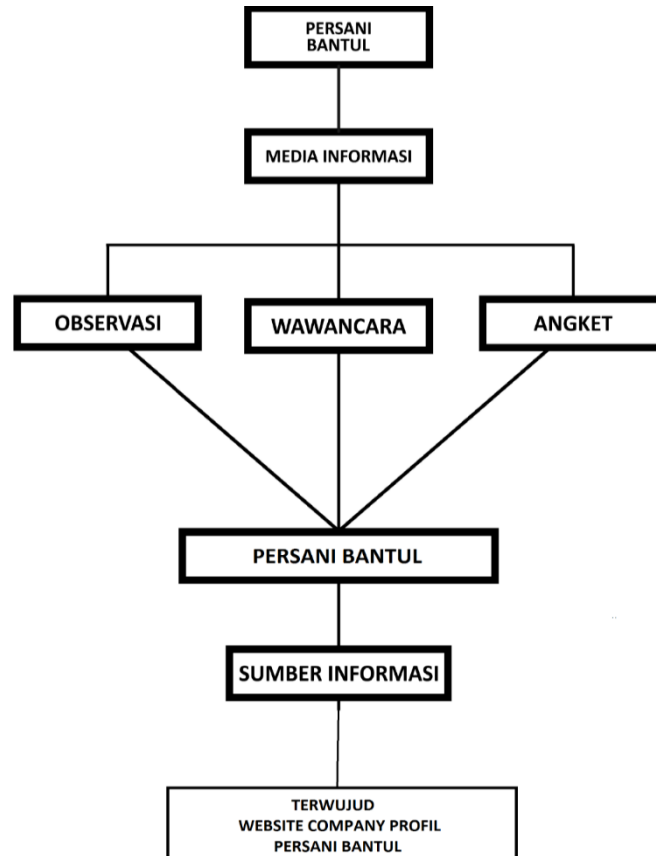
B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan ini menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga peneliti dapat memperkaya teori-teori yang akan di gunakan di penelitian. Dari penelitian yang relevan di temukan beberapa penelitian yang memiliki judul hampir sama sehingga di harapkan mampu memberikan referensi yang lebih luas agar dapat menjadi data komparasi atau pembanding di dalam penelitian. Ada pun beberapa penelitian,jurnal atau karya tulis ilmiah yang terkait dan relevan dengan penelitian yang akan di lakukan yaitu

sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Kurniawan , 2016 (<http://repository.umy.ac.id>) dengan judul penelitian pengembangan *website* untuk studio foto *Zonazona Photography* di Yogyakarta. Dengan menjelaskan hasil penelitian bahwa pengembangan *website Zonazona Photography* dapat memberikan informasi mengenai produk, dan memudahkan untuk konsumen atau member dalam memesan jasa melalui sistem online dengan memanfaatkan internet melalui media.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ginanjar Akbar , Tri IriyantoTjendrowaseno, 2015 ([http:// ijns.apmmi.org](http://ijns.apmmi.org)) dengan judul penelitian *Wbsite Profile* Sekolah sebagai media Informasi dan Promosi. Dengan menjelaskan hasil penelitian *Website Profile* Sekolah menjadi sarana atau media yang lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi dan promosi kepada para siswa dan masyarakat luas.
3. Sedangkan Penelitian yang dilakukan oleh Kharisma Mahardika Putra, 2019 (<http://eprints.uny.ac.id/64962>) dengan judul penelitian Pengembangan *Website* Profile Perguruan Kareate Inkai DIY. Dengan menjelaskan hasil penelitian Pengembangan *Website* Profile Perguruan Karate INKAI DIY memudahkan atlet, anggota pengurus dan masyarakat umum dalam mencari sumber informasi.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ina Febiyanti dengan judul penelitian pengembangan *website*. Dengan menjelaskan hasil penelitian Pengembangan *Website* Profil Persani DIY, memudahkan atlet, anggota pengurus dan masyarakat umum dalam mencari sumber informasi.

Kerangka Berfikir



Gambar 1 Skema Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah suatu penelitian pra pengembangan yaitu *Reserach dan Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tertentu. Sugiyono (2016 : 297). Untuk dapat menghasilkan suatu produk tertentu dibutuhkan suatu analisis yang bersifat sebagai kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya berfungsi di masyarakat luas.

Metode penelitian dan pengembangan dapat digunakan pada bidang-bidang ilmu alam dan teknik, hampir semua produk teknologi menggunakan metode penelitian dan pengembangan, namun dapat pula diterapkan dalam bidang ilmu sosial, manajemen dan pendidikan. Dalam bidang pendidikan dan kepelatihan, metode penelitian dan pengembangan ini difokuskan untuk mengetahui sistem informasi tentang PERSANI Bantul, yang akan dikembangkan melalui produk *website* company profile PERSANI Bantul.

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel ditunjukkan untuk menjelaskan definisi operasional masing-masing langkah dalam pembuatan *website* profile Persani Bantul yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut ini adalah definisi masing-masing langkah yang termasuk dalam pembuatan *website* profil Persani Bantul :

1. Tentukan Tujuan Pembuatan *Website*

Silakan tentukan tujuan *website*-mu terlebih dahulu. Tujuan ini nantinya berpengaruh besar terhadap cara membuat *website* yang sesuai dengan keinginan kamu. Biasanya, ada beberapa tujuan yang bisa kamu tentukan sesuai dengan ketertarikan atau *niche*-mu. Contohnya, membuat *website* untuk pribadi (*portfolio*), *website* bisnis, *website* toko online, dll.

2. Tentukan *Platform Website*

Platform atau lebih tepatnya disebut CMS (Content Management System). Dengan adanya CMS kamu bisa membuat dan merubah konten *website* kamu tanpa harus mengerti bahasa pemrograman. Buang jauh-jauh pemikiran *programming* atau *coding* yang susah dan rumit untuk membuat *website*. Dengan CMS membuat *website* akan jauh lebih mudah. Pada kali ini kita akan membahas cara membuat *website* menggunakan CMS *WordPress*. Kenapa *WordPress*? *WordPress* adalah pilihan yang ideal bagi kamu yang baru pertama kali membuat *website*.

3. Register *Hosting* dan Nama *Domain*

Langkah selanjutnya dalam cara membuat *website*, adalah memilih *hosting* terbaik. *Hosting* terbaik harus memiliki 3 poin utama berikut yaitu:

- a. Keamanan yang tinggi
- b. Kecepatan *load* yang baik
- c. Dapat diandalkan 24/7

Selanjutnya harus menentukan nama *domain* yang pas untuk *website*-mu. Pilih nama *domain* yang unik, *catchy* dan gampang diingat. Hal ini nantinya akan berguna untuk peningkatan *traffic website*. Sekarang mari mulai pesan dan daftarkan *hosting* dan domain lalu pilih paket *cloud hosting* yang diinginkan dan bebas memilih paket yang sesuai dengan *budget* dan kebutuhanmu. Bisa menggunakan paket Warrior untuk mendapatkan beberapa tema & plugin *WordPress* premium tanpa mengeluarkan biaya tambahan dan mendapatkan *storage* yang cukup besar untuk menampung data *website*. Tapi sekali lagi, gunakan paket *hosting* yang cocok dan sesuai dengan *budget* yang dipersiapkan,

Warrior

Konfigurasi Domain

☒ Daftar domain baru di Dewaweb
☐ Transfer domain saya dari provider lain
☐ Sudah punya domain dan mau beli hosting saja

1

domainapayaa .com - gratis Cek Domain

domainapayaa.com

Rp. 0 tanpa Whois Privacy Protection

Untuk domain .co.id, .net.id, .sch.id, .ponpes.id ada persyaratan dokumen khusus. [Klik di sini](#) untuk melihat persyaratannya. Dewaweb menjual semua jenis domain extension (TLD). Untuk yang belum ada di daftar, silahkan kirim tiket untuk mendapatkan harga terbaik.

2

Siklus Billing

Rp. 90.000 Bulanan	Rp. 270.000 3 bulan	Rp. 540.000 6 bulan	Rp. 1.080.000 Tahunan Gratis Domain	Rp. 2.160.000 2 tahun Gratis Domain	Rp. 3.240.000 3 tahun Gratis Domain
-----------------------	------------------------	------------------------	---	---	---

Opsi Konfigurasi

Lokasi Server

Singapore

Auto Install Aplikasi Web

Script Name Admin Username * Admin Password *

WordPress domainapaya

4

SubTotal: Rp. 1.080.000

5

Tambah ke Cart Tutup

Gambar 2 Halaman Paket *Hosting*

1. Masukkan nama domain yang diinginkan.
2. Pilih siklus paket billing (disarankan minimal 1 tahun).
3. Pilih lokasi server.
4. Pilih *platform WordPress*.
5. Setelah itu, klik *Tambah ke Cart*.

Catatan: Untuk paket Warrior ke atas, akan mendapatkan *free* domain.

Perhatikan kembali biaya yang harus dibayarkan. Jangan lupa, klik “Click here to add it” untuk menambahkan kode voucher dari promo yang sedang berlangsung, lalu klik “*Checkout*.” Bisa juga gunakan kode promo: “NEWSERVER” untuk mendapatkan diskon 50%. Berlaku untuk *cloud hosting* minimal paket Hunter (1/2/3 tahun). Di halaman *Checkout*, isi data yang diminta

untuk mendaftar sebagai member atau login jika sudah mempunyai akun klien di Dewaweb. Jika sudah selesai, jangan lupa beri tanda centang pada persetujuan syarat dan ketentuan. Klik “Selesaikan Order. Ikuti langkah-langkah yang diperlukan untuk menjalankan proses pembayaran dan pilih metode pembayaran sesuai keinginan seperti gambar berikut: Setelah melakukan pembayaran akan menerima email konfirmasi pembayaran yang diikuti oleh informasi mengenai pesananmu beserta *link* untuk login sebagai pengguna di akun cPanel. Cara lainnya, bisa juga mengetikkan (namadomainmmu).com/cpaneldiwebbrowser milikmu lalu masukkan *username* dan *password*. Perhatikan baik-baik karena email ini berisi informasi yang mungkin akan kamu butuhkan ketika mengurus *website* melalui cPanel.

4. Instalasi dan Pengaturan *Website*

Saat ini, bisa juga segera menginstal cPanel melalui halaman registrasi Dewaweb. Tapi, jika melewatkan pilihan CMS *WordPress* pada halaman registrasi, berikut ini adalah cara yang bisa kamu terapkan untuk melakukan instalasi *WordPress* di *website* mu.

1. Klik link pada email yang mengarahkanmu ke login *cPanel*, lalu login menggunakan *username* dan *password*-mu.
2. Setelah sampai di halaman utama *cPanel*, *scroll* ke bawah lalu klik “*WordPress*” di kolom *Softcaulous Apps Installer*, atau cari “*Softaculous*” dan klik “*WordPress*. ”
3. setelah kamu mengklik “*WordPress*,” klik *Install Now* untuk segera menginstal *WordPress*.
4. Isi data yang diperlukan, beberapa poin penting yang perlu diisi adalah nama dan deskripsi situs, profil admin, plugin, serta tema. Tapi tenang, jika belum dapat menentukan, kamu bisa mengubah nama dan deskripsi situs,

plugin, serta tema setelah selesai menginstal *WordPress*. Jika sudah, klik tombol “*Install.*”

5. Pengaturan *Website*

Setelah berhasil melakukan instalasi CMS *WordPress*, sekarang sudah bisa melanjutkan ke tahap berikutnya dalam cara membuat *website*. Login dengan cara membuka url [https://www.\(namadomainkamu\).com/wp-admin/](https://www.(namadomainkamu).com/wp-admin/). Kamu akan masuk ke halaman beranda admin atau *dashboard*. Pertama, kita akan coba mengatur tampilan utama terlebih dulu, yaitu desain untuk tema dan nama situs.

- *Appearance*

Ini adalah menu yang paling menyenangkan bagi kamu yang suka bereksperimen dengan desain *website*, tapi agak merepotkan jika kamu tak tertarik melakukan desain terhadap *website*-mu. Pasalnya, menu *Appearance* berisi tema, *widgets*, pengaturan peletakan menu *website*, editor tema, dan berbagai detail lain terkait desain *website*.

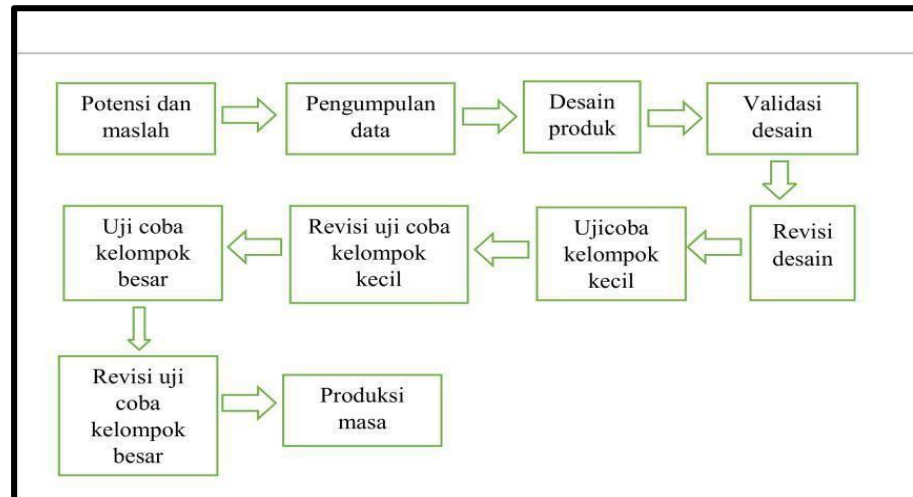
- *Appearance > Themes*

Pada Menu Bar di sebelah kiri, pilih “*Appearance*” dengan ikon kuas, lalu pilih “*Themes.*” Ada ribuan tema yang bisa kamu pilih sesuai keinginanmu. Pada artikel ini, kita akan mencoba tema *Bard*. Klik *Install* lalu *Activate* agar dapat digunakan. Setelah itu, klik “*Customize*” agar kamu bisa menyesuaikan dengan keinginanmu.

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian pra pengembangan ini melewati beberapa tahapan dan langkah-langkah seperti yang telah dijelaskan oleh Sugiyono (2016:298). Akan tetapi penelitian pengembangan ini dilakukan mulai dari tahap desain produk, validasi, revisi, dan uji coba di lapangan. Penelitian ini tidak melakukan proses produksi massal. Produk yang dihasilkan penelitian ini merupakan data organisasi

PERSANI Bantul. Prosedur pengembangan media pembelajaran ini mengacu langkah-langka yang ditulis oleh Sugiyono (2016:298). Berikut ini gambar alur desain penelitian:



Gambar 3 Metode Research Development (R&D)

D. Desain Produk

Produk dalam pengembangan ini adalah data tentang PERSANI Bantul yang berbasis *website* yang dengan bentuk berupa aplikasi. Dalam aplikasi disajikan dengan warna tulisan dengan *background* yang berbeda mulai dari data seluruh anggota sampai jadwal dan agenda yang akan dilaksanakan. Produk ini didesain agar membantu anggota senam dan masyarakat untuk memudahkan bila ingin mengakses atau mencari info PERSANI DIY melalui *website*.

1. Subjek Uji Coba :

Penelitian pengembangan ini, menggolongkan subyek uji coba menjadi dua, yaitu:

Subyek Uji Coba Ahli

1) Ahli Materi

Ahli materi adalah seseorang yang di rujuk untuk memberikan informasi terkait dengan penelitian yang akan di lakukan. sehingga

dapat memberikan informasi yang memiliki validitas yang dapat di pertanggung jawabkan. oleh karena itu peneliti akan menetapkan seorang ahli materi untuk menunjang penelitian yang akan di lakukan. Ada pun Ahli materi yang dimaksud adalah para pendiri dan anggota PERSANI DIY, yaitu ibu Ratna Budiarti M.Or.

2) **Ahli Media**

Ahli media pada penelitian ini /pakar yang biasa menangani dalam hal media pembuatan *website* Validasi dilakukan dengan menggunakan angket tentang desain media yang diberikan kepada ahli media pembuatan *website*. Subjek penelitian pengembangan *website profile* PERSANI Bantul Teknik penentuan subyek ujicoba dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan metode *simple random sampling*. Sugiyono (2009:218) menyatakan bahwa *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel atau subjek yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel atau subjek. Ahli media pada penelitian ini yaitu saudara Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor.,M.Or.

E. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data dalam bentuk angka dari hasil angket validasi yang diberikan kepada validator, yaitu ahli materi dan ahli media dalam penelitian ini serta perhitungan dari uji *T-Test* terhadap perbandingan selisih rata-rata pengukuran secara manual menggunakan meteran dengan pengukuran menggunakan produk yang dikembangkan. Penilaian dalam angket adalah dengan memberikan keterangan terhadap pertanyaan dan pernyataan yang tercantum pada angket dengan memberikan tanda chek list pada setiap kolom yang sesuai.

Tabel 4.2
Pedoman Konversi Nilai (Sugiyono, 2011 : 207-208)

Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
80% s.d 100%	A	Sangat layak/efektif
70% s.d 79%	B	Layak/efektif
60% s.d 69%	C	Cukup layak/efektif
45% s.d 59%	D	Kurang layak/efektif
< 44%	E	Sangat kurang layak

<p>Rumus : $\frac{SH}{SK} \times 100\% = \frac{39}{40} \times 100\% = 97\%$</p>

Perhitungan nilai :

Hasil perhitungan yang diperoleh menggunakan rumus dari nilai total validasi ahli materi adalah 96%, dimana angka tersebut terdapat pada rentang nilai 80% s.d 100%. Berdasarkan tabel pedoman konversi nilai Sugiyono, nilai tersebut masuk ke dalam kategori A dengan keterangan sangat layak/efektif. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, disimpulkan bahwa alat sudah layak.

KOMENTAR /SARAN PERBAIKAN LAIN

Website layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya

KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa *website* profil ini.

- a. Layak untuk uji produk tanpa revisi (✓)
- b. Layak untuk uji produk dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak uji produk

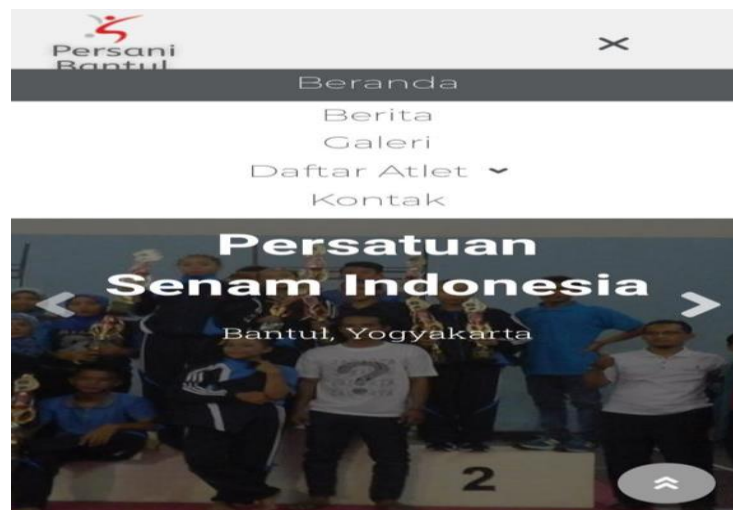
BAB IV

HASIL PENELITIAN

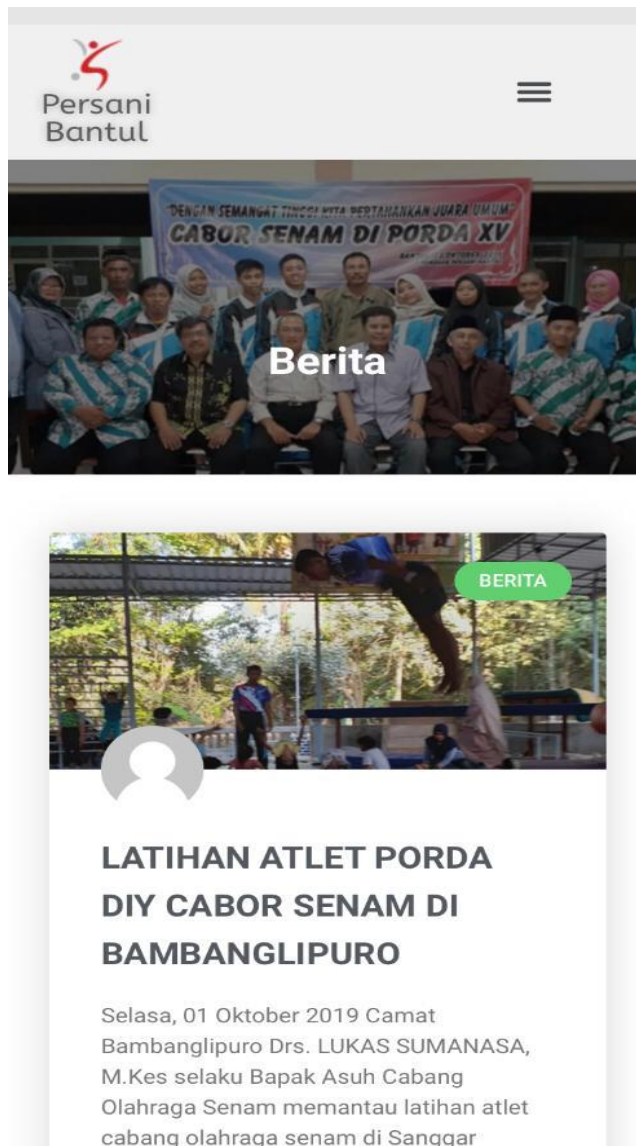
A. DESAIN PRODUK

Penelitian pengembangan ini dilakukan atas dasar kekurangan dan keterbatasan informasi tentang Persani Bantul. Penelitian ini juga bertujuan untuk memperlancar kegiatan pengolahan data anggota Persani Bantul, menyampaikan informasi tersebut kepada masyarakat luas sehingga masyarakat lebih mudah mengetahui *website* informasi tentang informasi Persani Bantul secara mudah melalui. Sistem baru ini akan dibangun menggunakan web sehingga masyarakat yang ingin mengetahui siapa saja anggota persani Bantul dapat melihat secara online dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan internet.

Hasil dari desain yang dilakukan adalah rancangan pengembangan *website* profil Persani Bantul. Karena pendataan sebelumnya hanya mencatat para anggota Persani Bantul secara manual. Produk awal yang dihasilkan ialah *website* profil Persani Bantul disajikan pada gambar berikut :



Gambar 4 Halaman beranda *website* profil Persani Bantul




Gambar 5. Halaman Berita Website Profile Persani Bantul




Photos



Gambar 6. Halaman Galeri *Website* Profil Persani Bantul



Persani
Bantul



Daftar Atlet

Daftar Atlet

Nama

:

Sekar Lestari

Tempat,
tanggal
lahir

:

Bantul, 04 Januari 2002

Alamat

:

Kebongan Jomblang,
Mulyodadi, Bambang Lipuro,
Bantul, DIY

Sekolah

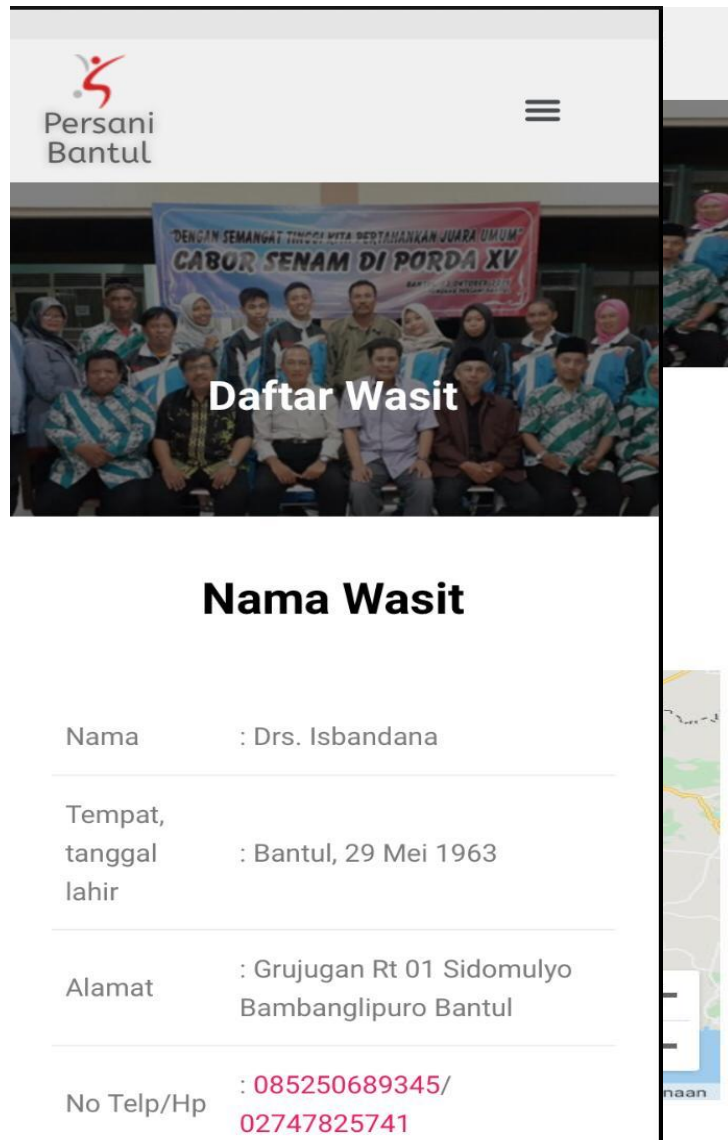
:

SMA N 1 Bambang Lipuro
Bantul

Gambar 7. Halaman Daftar Atlet *Website* profil Persani Bantul



Gambar 8 Halaman kontak *website* profil Persani Bantul



Gambar 9. Halaman Wasit *Website* profil Persani Bantul



Daftar Pelatih

Nama Pelatih

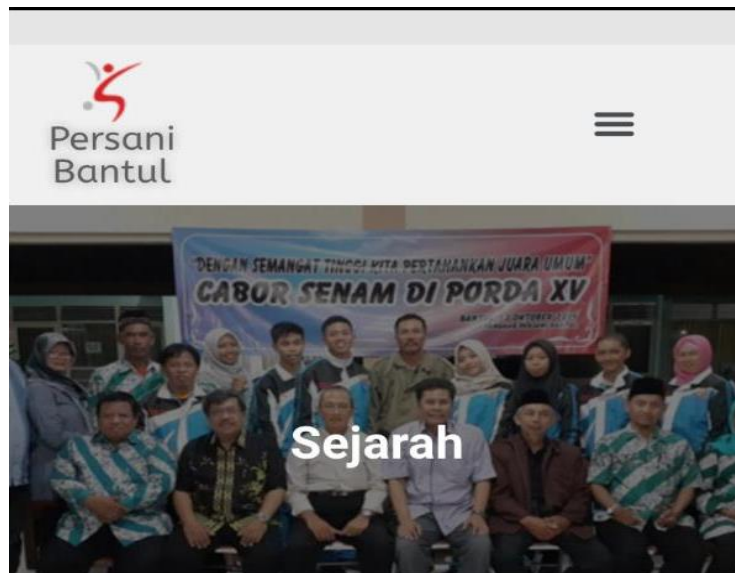
Nama : Sukarman. S.pd

Tempat,
tanggal
lahir : Bantul, 23 Juli 1963

Alamat : DK 4 Destan Mulyodadi
Bambanglipuro Bantul

No Telp/Hp : 081392976797

Gambar 10 Halaman Daftar Pelatih *website* profil Persani Bantul



SEJARAH SENAM

Senam berasal dari kata gymnastic (inggris) dan gymnastiek (Belanda). Gymnastic merupakan kata serapan bahasa yunani yaitu Gymnos yang artinya telanjang. Dibahasa yunani, gymnastic diturunkan dari kata gymnazien yang artinya berlatih atau melatih diri. Latihan itu diperlukan untuk latian pemuda yunani kuno (sekitar tahun 1000SM sampai sekitar tahun 476M) untuk menjadi warga Negara yang baik sesuai cita-cita Negara dan juga menjadikan penduduknya sebagai manusia yang harmonis.

Gambar 11 Halaman Sejarah *website* profil Persani Bantul




Prestasi

DAFTAR JUARA PESERTA PORDA DIY TAHUN 2015

CABANG OLAHRAGA SENAM

KONTINGEN KABUPATEN BANTUL

NO	NAMA	JUARA	KETERA/
1.	SEKAR LESTARI	EMAS	LANTAI
2.	SEKAR LESTARI	EMAS	BALAN BEAM
3.	SEKAR LESTARI	EMAS	BEREGI

Gambar 12. Halaman Daftar Prestasi *Website* profil Persani Bantul



Gambar 13. Halaman Susunan Organisasi *website* profil Persani Bantul



Surat Keputusan

SURAT KEPUTUSAN

Nomor : 78/PSN/XII/2016

TENTANG,

PENGUKUHAN PERSONALIA

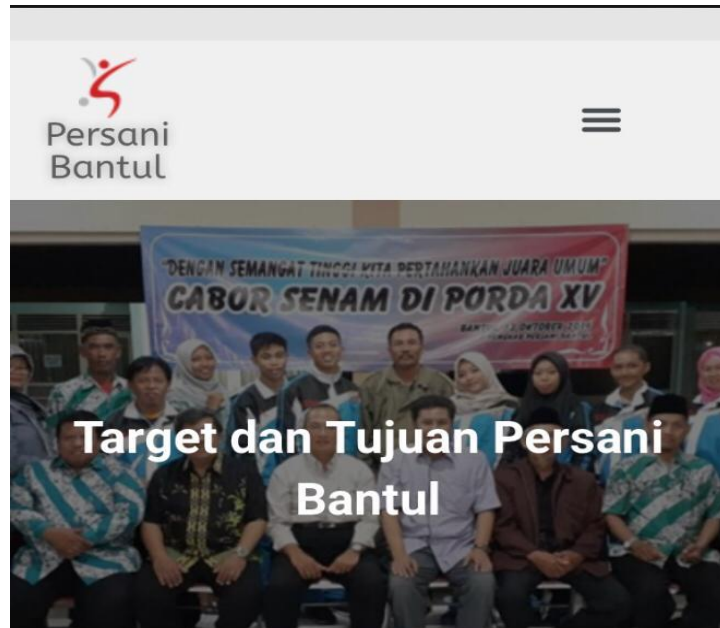
**PENURUS KABUPATEN PERSATUAN SENAM
INDONESIA BANTUL**

(PENKAB PERSANI BANTUL)

MASA BAKTI 2016-2020

bahwa dengan

Gambar 14. Halaman Surat Keputusan *Website* profil Persani Bantul



Target dan Tujuan Persani Bantul

Target dan Tujuan Persani Bantul

Menyelenggarakan kegiatan bersama untuk pengembangan atlet Bantul, baik dalam kegiatan latihan maupun kompetisi.

Menjadi tuan rumah untuk penyelenggaraan multi event skala kabupaten. Menjadi wadah bagi atlet, pelatih dan wasit.

Gambar 15. Halaman Target dan Tujuan *website* profil Persani Bantul



Visi Misi Persani Bantul

Visi :

Menjadi organisasi olahraga kebanggaan kabupaten Bantul dan unggul dalam prestasi bertaraf nasional.

Misi :

Meningkatkan kompetensi atlet daerah, pelatih dan wasit untuk tampil berprestasi di nasional.

Meningkatkan hubungan dan kerja sama dengan daerah di seluruh Indonesia dengan

Gambar 16. Halaman Visi dan Misi *Website* profil Persani Bantul

B. PANDUAN MEMBUKA WEB

Untuk dapat membuka *website* diperlukan sebuah browser seperti firefox, edge, Safari, Chrome. Contohnya adalah yang saat ini sedang anda lakukan., yaitu membuka *website* Niagahoster melalui browser. Untuk mebuka *website* cukup dengan mengetikan URL di kolom browser. Sebagai contoh; silahkan ketikan URL *http://peranibantul.com*, jika diakses maka akan tampil halaman depan atau home page dari *website* Niagahoster. Selain itu *website* dapat diakses dengan mencari kata kunci tertentu dimesin pencari seperti Goggle. Misalnya anda mengetikan kata kunci “pengertian *website*” di *Goggle*, kemudian memilih *website* yang tampil dihasil

C. KELEBIHAN PRODUK

- Konsep pada produk bukan hanya berupa database tetapi bisa juga sebagai media pembelajaran.
- Terdapat update info terbaru.
- Mudah untuk diakses.

D. KEKURANGAN PRODUK

- Info tentang produk belum tersebar keseluruh pengurus Persani maupun atlet dan wasit Persani Bantul.

E. Keterbatasan Penelitian

Beberapa hal yang menjadi Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sulitnya mencari data data terbaru
2. Di butuhkan waktu untuk proses pengembangan, identifikasi , validasi yang lebih lama untuk meningkatkan kualitas produk.
3. Keterbatasan anggaran dana berpengaruh terhadap kualitas produk

yang di kembangkan. Oleh karena itu perlu di perhatikan mengenai alokasi dana yang digunakan untuk pemeliharaan dan pengembangan *website* agar lebih updating pada fitur-fitur web yang akan di perbaharui.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Dari hasil analisis data, dapat diambil kesimpulan bahwa :

Telah dikembangkan *website* profil Persani Bantul yang membantu memudahkan informasi tentang Persani Bantul. Tahap pengembangan dimulai dari : (1) studi pendahuluan, (2) desain draf awal, (3) validasi , ; (3) produk akhir. *Website* Profil Persani Bantul yang dikembangkan layak digunakan sebagai pusat informasi data terpadu, hal tersebut didasarkan pada penilaian ahli, yaitu penilaian ahli terhadap produk presentase sebesar 100% masuk dalam kategori layak.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan untuk memanfaatkan produk permainan hasil dari penelitian ini antara lain :

1. Saran Pemanfatan

- a. Bagi manajemen Persani, produk *website* profil Persani Bantul ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif sarana dan prasarana promosi Persani Bantul kepada masyarakat luas dengan berbagai informasi dipangkalan data terpadu.
- b. Bagi masyarakat, dapat memanfaatkan *website* profil Persani Bantul sebagai salah satu alternatif untuk memilih atau mengetahui perkembangan Persani Bantul.

2. Saran Pengembangan Produk dan Peneliti lanjutan

- a. Dibutuhkan waktu untuk proses pengembangan, identifikasi dan validasi yang lebih lama untuk meningkatkan kualitas produk.

- b. Keterbatasan anggaran dana berpengaruh terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Oleh karena itu harus diperhatikan mengenai alokasi dana yang digunakan untuk melakukan pengembangan dan pemeliharaan *website*.
- c. *Website* Profil Persani Bantul ini dikembangkan lagi agar menjadi lebih baik, caranya bisa dengan menambahkan fitur-fitur pendukung lain sehingga tampak lebih modern dan menarik bagi masyarakat luas untuk mengunjungi *website* profil Persani Bantul.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Federation Internationale de Gymnastique. (2017). *2017-2020 Code of Points Rhythmic Gymnastics*. United States: FIG.
- Hidayat, R. (2010). *Cara praktis membangun website gratis*. Jakarta: Elex media komputindo.
- Palmer, H. C. (2003). *Teaching Rhythmic Gymnastics. A developmentally Appropriate Approach*. United States: Human Kinetics.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tohirudin, M. (2011). *Pintar Membuat Web dengan Joomla*. Jakarta: Kanaya Press.
- Yaumin, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sumber Internet dan Jurnal :

- Agus Mahendra 2012 “*Senam SMP*”
(http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/196308241989031-AGUS_MAHENDRA/Senam_SMP_Agus_Mahendra/B1SENAM.pdf) Di Akses 03 November 2019
- Ginanjar Akbar, Tri irianto Tjendrowaseno, 2015 “*Website Profile Sekolah Sebagai Media Informasi dan Promosi.*”
(<http://www.ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/1316>) Di Akses 10 November 2019
- Sri Kantun. 2013. *Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, VII, 2, hlm. 76-89.

Wahyu Kurniawan, 2016 “Pengembangan *Website* untuk Studio foto Zonazona Photography di Yogyakarta.”

(<http://repository.umy.ac.id/handle/123456789/7246>) Di Akses 06 November 2019



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 : 114/UN34.16/PP.01/2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

11 Februari 2020

Yth. Ketua Pengda Persani bantul

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

Nama : Bismantoko Tri Pamungkas
NIM : 15602244019
Program Studi : Pend. Keperawatan Olahraga - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan website profil Persani bantul
Waktu Penelitian : 11 - 19 Februari 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.



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

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Bismatoko Tri Pamungkas
NIM : 15602244019
Pembimbing : Dr. Endang Rini Sukanti, M.S

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
	20/01/20	Baca Panduan Skripsi Menggunakan kata bahasa dan Tata tulis yang benar	
	05/02/20	Revisi Bab I, II dan III	
	17/02/20	Konsultasi Hasil produk Kelelahan dan kekurangan	
	03/03/20	Bab IV. Penulisan Penelitian yang dilakukan Produk yang dihasilkan	
	01/03/20	Bab V. Simpulan dan Revisi dan Revisi	
	20/03/20	Daftar Pustaka	
	05/04/20	Finalisasi Hasil	

Kajur PKL,

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

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

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Identitas

Nama : Ratna Budiarti, M.Or
Pendidikan : S2
Pangkat : Penata
Golongan : IIIc

Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek (V) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda

Keterangan :

- 4 = Sangat bagus/ Sangat sesuai
3 = Bagus/ Sesuai
2 = Kurang bagus/ Kurang Sesuai
1 = Tidak bagus/ Tidak sesuai
3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Materi terhadap desain produk *website* profil Persani Bantul

NO	PERNYATAAN	HASIL PENILAIAN			
		4	3	2	1
1.	Pengembangan <i>website</i> profil Persani Bantul dapat digunakan sebagai pusat data Persani se Kabupaten Bantul.	√			
2.	Kejelasan panduan dalam <i>website</i> profil Persani Bantul.		√		

3.	Alamat url https://persanibantul.com/ benar dan mudah diakses.	√			
4.	Tampilan sub menu <i>website</i> terdapat “beranda, tentang kami, galeri, berita, kontak”.	√			
5.	Pada fitur “beranda” berisi tentang berita <i>slide show</i> foto-foto dan kontak.	√			
6.	Pada fitur “tentang kami” berisi tentang daftar atlet , daftar pelatih, daftar wasit, sejarah, prestasi, SK, susunan organisasi, target dan tujuan, visi misi.	√			
7.	Pada fitur “galeri” berisi tentang foto-foto atlet dan pengurus Persani Bantul dan video perlombaan atlet.	√			
8.	Pada fitur “berita” berisi informasi atlet Persani Bantul	√			
9.	Pada fitur “kontak” berisi tentang responden, peta, alamat dan kontak Persani Bantul.	√			
10.	Pada fitur “sejarah” berisi tentang sejarah senam.	√			
	Jumlah Nilai	39			

Nilai ideal atau nilai maksimum yang di peroleh dalam proses validasi oleh ahli materi adalah 40. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi di peroleh nilai 39. Berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh dari validasi yang dilakukan ahli materi, langkah selanjutnya untuk menentukan tingkat kelayakan alat yang dikembangkan, data diolah menggunakan rumus perhitungan kelayakan menurut Sugiyono (2013:559) dengan acuan penilaian pada pedoman konversi nilai berikut :

Tabel 4.2
Pedoman Konversi Nilai (Sugiyono, 2011 : 207-208)

Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
80% s.d 100%	A	Sangat layak/efektif
70% s.d 79%	B	Layak/efektif

60% s.d 69%	C	Cukup layak/efektif
45% s.d 59%	D	Kurang layak/efektif
< 44%	E	Sangat kurang layak

$$\text{Rumus : } \frac{SH}{SK} \times 100\% = \frac{39}{40} \times 100\% = 97\%$$

Perhitungan nilai :

Hasil perhitungan yang diperoleh menggunakan rumus dari nilai total validasi ahli materi adalah 96%, dimana angka tersebut terdapat pada rentang nilai 80% s.d 100%. Berdasarkan tabel pedoman konversi nilai Sugiyono, nilai tersebut masuk ke dalam kategori A dengan keterangan sangat layak/efektif. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, disimpulkan bahwa alat sudah layak.

KOMENTAR /SARAN PERBAIKAN LAIN

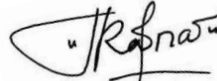
Website layak untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya

KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa *website* profil ini.

- a. Layak untuk uji produk tanpa revisi (✓)
- b. Layak untuk uji produk dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak uji produk

Ahli Materi



Ratna Budiarti., M.Or

NIP. 198105122010122003

B. Identitas

Nama : *Faidilah Lurniawan, S-Pd-Kor., M.Or*

Pendidikan :

Pangkat :

Golongan :

C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek (V) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda

Keterangan :

- | | |
|---|-------------------------------|
| 4 | = Sangat bagus/ Sangat sesuai |
| 3 | = Bagus/ Sesuai |
| 2 | = Kurang bagus/ Kurang Sesuai |
| 1 | = Tidak bagus/ Tidak sesuai |

3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. LEMBAR PENILAIAN EVALUASI

NO	PERNYATAAN	HASIL PENILAIAN			
		4	3	2	1
1.	Pengembangan <i>website</i> profil Persani Bantul dapat digunakan sebagai pusat data Persani se Kabupaten Bantul.		✓		
2.	Kejelasan panduan dalam <i>website</i> profil Persani Bantul.		✓		
3.	Alamat url https://persanibantul.com/ benar dan mudah diakses.	✓			
4.	Tampilan sub menu <i>website</i> terdapat "beranda,tentang kami, galeri, berita, kontak".		✓		
5.	Pada fitur "beranda" berisi tentang berita slide show foto-foto dan kontak.		✓		
6.	Pada fitur "tentang kami" berisi tentang daftar atlet , daftar pelatih, daftar wasit, sejarah, prestasi, SK, susunan organisasi, target dan tujuan, visi misi.			✓	
7.	Pada fitur "galeri" berisi tentang foto-foto atlet dan pengurus Persani Bantul dan video perlombaan atlet.			✓	
8.	Pada fitur "berita" berisi informasi atlet Persani Bantul		✓		
9.	Pada fitur "kontak" berisi tentang responden, peta, alamat dan kontak Persani Bantul.		✓		
10.	Pada fitur "sejarah" berisi tentang sejarah senam.		✓		

E. KOMENTAR /SARAN PERBAIKAN LAIN

~ Symbol / logo diganti gambar yg lebih real & menarik
 ~ Symbol orang diganti foto real org tersebut
 ~ tampilan scr umum dibuat lebih menarik (terlalu sederhana)
 ~ gambar & diberi keterangan



Bu Dariyah
 khir dilihat hari ini pukul 20.37

Sekretariat : Bebekan Mulyodadi Bambanglipuro Bantul 55764
 Tlp. (0274) 8269035 HP. 08157916351 . 081392976797
 Email: persani.kab.bantul@gmail.com

DATA JUARA PESERTA POPDA PROVINSI DIY TAHUN 2015
CABANG OLAHRAGA SENAM
KONTINGEN KABUPATEN BANTUL

NAMA ATLET	TOTAL MEDALI YANG DIPEROLEH			KETERANGAN
	EMAS	PERAK	PERG	
Murni Larasati	1	1		Meja, olround
Sekar Lestari	2			Lantai, olround
Bayu Nurseto	1	2		Kuda p, lantai
Restu Fauzi	3			Meja, palang
Akhira Innakawati		1	1	
Gita Pratiwi		1	1	
	7	5	2	

Bantul, 10 April 2015
 Ketua II Persani Bantul

PERSATUAN SENAM INDONESIA
 PENGKAB KABUPATEN BANTUL
 Sekretariat : Bebekan Mulyodadi Bambanglipuro Bantul 55764
 Tlp. (0274) 8269035 HP. 08157916351 . 081392976797
 Email: persani.kab.bantul@gmail.com

DATA JUARA PESERTA POPDA DIY TAHUN 2015
CABANG OLAHRAGA SENAM
KONTINGEN KABUPATEN BANTUL

NO	NAMA	L/P	JUARA	KETERANGAN
1	Sekar Lestari	P	I	Lantai
2	Sekar Lestari	P	III	Meja Lompat
3	Sekar Lestari	P	I	Balnce Beam
4	Sekar Lestari	P	I	Final Lantai
5	Murni Larasati	P	II	Lantai
6	Murni Larasati	P	I	Meja Lompat
7	Murni Larasati	P	I	Final BB
8	Restu Fauzi	L	III	Lantai
9	Bayu Nurseto	L	II	Lantai
10	Restu Fauzi	L	I	Meja Lompat
11	Bayu Nurseto	L	II	Meja Lompat
12	Bayu Nurseto	L	II	Kuda Pelana
13	Restu Fauzi	L	I	Palang Sejajar
14	Bayu Nurseto	L	II	Palang Sejajar
15	Bayu Nurseto	L	II	Final Lantai
16	Restu Fauzi	L	I	Final Meja Lompat
17	Bayu Nurseto	L	I	Final Kuda Pelana
18	Restu Fauzi	L	I	Final Palang S
19	Akhira Innakawati	P	II	
20	Gita Pratiwi	P	II	

