

**PENGEMBANGAN DATABASE MELALUI WEBSITE BAGI SISWA SSB
TERAFILIASI SE KABUPATEN REMBANG U-12**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk memenuhi persyaratan Guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan



Oleh:
SHODIKIN
NIM 17602244009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN DATABASE MELALUI WEBSITE BAGI SISWA SSB
TERAFILIASI SE KABUPATEN REMBANG U-12**

Disusun Oleh:

Shodikin

NIM. 17602244009

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

Yogyakarta, Juli 2022

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Drs. Fauzi, M.Si.
NIP. 19631228199021002



Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.
NIP. 19840521 200812 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Shodikin

NIM : 17602244009

Program Studi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga

Judul TAS : **PENGEMBANGAN DATABASE MELALUI
WEBSITE BAGI SISWA SSB TERAFILIASI SE KABUPATEN
REMBANG U-12**

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 atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 2 Juli 2022

Yang menyatakan,



Shodikin

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN DATABASE MELALUI WEBSITE BAGI SISWA SSB
TERAFILIASI SE KABUPATEN REMBANG U-12

Disusun Oleh:
Shodikin
NIM. 17602244009

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta pada Tanggal 21 September 2022

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or.		2-10-2022
Ketua Penguji/Pembimbing		
Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor., M.Or.		8-10-2022
Sekretaris		
Drs. Subagyo Irianto, M.Pd.		9-10-2022
Penguji		

Yogyakarta, 2022

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988121001

MOTTO

Seribu orang boleh saja tidak mempercayai impianmu, tapi pastikan dari seribu orang tersebut, dirimu sendiri bukan salah satunya.

(Shodikin)

Aku adalah cerminan diriku di depan cermin

(Shodikin)

Sesibuk apapun pekerjaanmu, jangan engkau tinggalkan sholat 5 waktu.

(Shodikin)

Berfikirlah positif, tidak peduli seberapa keras hidupmu.

(Ali bin Abi Thalib)

Kepada Allah (Tuhan) adalah kembalinya kamu, kamu semua, dan Dia akan memberi tahu kamu tentang apa yang biasa kamu lakukan.

(QS. Al-Ma'idah: 105)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orangtua saya Bapak Dasrun dan Ibu Sri Winarsih yang selalu memberikan dukungan serta do'a yang selalu dipanjatkan untuk saya dan yang selalu saya sayangi.
2. Keluarga, saudara, kakak dan adik saya, yang selalu memotivasi saya dan memberikan dukungan baik secara moral maupun materil.
3. Sahabat, teman-teman seperjuang yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya untuk segera menyelesaikan kuliah.
4. Pejuaan hati yang selalu menjadi *support system* dalam pengerjaan skripsi ini, yang menjadikan saya lebih bersemangat lagi dalam Menyusun skripsi.
5. Teman- teman PKO A2017.

PENGEMBANGAN DATABASE MELALUI WEBSITE BAGI SISWA SSB TERAFILIASI SE KABUPATEN REMBANG U-12

Disusun Oleh:
SHODIKIN
NIM. 17602244009

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan database melalui website bagi siswa SSB terafiliasi di Kabupaten Rembang U-12. Tujuannya untuk memberikan kemudahan bagi siswa SSB, pelatih, orangtua siswa untuk mendapatkan informasi perihal SSB yang ada di Kabupaten Rembang.

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development atau pengembangan. Ada beberapa tahap yang dilakukan dalam proses pengembangan media ini, yaitu : analisi kebutuhan, pengumpulan data, mendesain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Subyek uji coba skala kecil yang dilakukan pada 10 pelatih. Dan uji coba skala besar dilakukan pada 10 pelatih, 1 sekretaris, 1 ketua wasit, 1 komite teknik, 1 komite pengawas, 1 komite pembinaan, 1 keamanan PSSI, 1 media PSSI, 1 bendahara PSSI, 1 komite teknik, 1 orangtua siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pengembangan ini berupa angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pengembangan database melalui website bagi siswa SSB terafiliasi di Kabupaten Rembang layak digunakan sebagai referensi informasi bagi siswa, pelatih, dan orangtua siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil penilaian yang telah dilaksanakan oleh ahli materi, ahli media dan uji coba lapangan. Hasil akhir yang didapatkan dari penelitian menunjukkan penilaian ahli materi mendapatkan hasil 99,4% (layak), ahli media 94,64% (layak) sedangkan untuk uji coba kelompok kecil diperoleh hasil sebesar 97,38 % menyatakan bahwasanya Website ini (layak) digunakan, dan hasil penelitian pada uji coba besar diperoleh hasil sebesar 96,19 % menyatakan (layak) digunakan. Dengan hasil diatas sudah dapat disimpulkan bahwasannya pengembangan database siswa SSB Terafiliasi se Kabupaten Rembang yang berbasis website layak digunakan.

Kata kunci: SSB, Database, Website, Kabupaten Rembang

DEVELOPMENT OF DATABASE THROUGH THE WEBSITE FOR SSB STUDENTS AFFILIATED IN REMBANG DISTRICT U-12

by:
Shodikin
NIM. 17602244009

ABSTRACT

This study aims to develop a database through a website for affiliated SSB students in Rembang U-12 Regency. The goal is to make it easier for SSB students, coaches, parents of students to get information about SSB in Rembang Regency.

This research is a Research and Development research or development. There are several stages carried out in the process of developing this media, namely: needs analysis, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision. The subject of a small-scale trial conducted on 10 trainers. And a large-scale trial was carried out on 10 coaches, 1 secretary, 1 head referee, 1 technical committee, 1 supervisory committee, 1 coaching committee, 1 PSSI security, 1 PSSI media, 1 PSSI treasurer, 1 technical committee, 1 parent. The instrument used in this development data collection is a questionnaire. The data analysis technique used is quantitative and qualitative data analysis techniques.

The results showed that the database development media through the website for affiliated SSB students in Rembang Regency was appropriate to be used as an information reference for students, trainers, and parents of students. This is shown from the results of the assessment that has been carried out by material experts, media experts and field trials. The final results obtained from the study showed that the material expert's assessment obtained 99.4% results (Eligible), the data expertist 94,64% (Eligible) while for small group trials the results were 97.38% stating that this website was feasible to use, and the results of research in large trials obtained results of 96.19% said it was feasible to use. With the above results, it can be concluded that the website-based development of a website-based SSB affiliated student database in Rembang Regency is feasible.

Keywords: SSB, Database, Website, Rembang Regency

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia- Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Database Melalui Website bagi Siswa SSB Trafiliasi se- Kabupaten Rembang U-12” dengan baik. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini pasti mengalami banyak kesulitan dan juga kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat bantuan dari berbagai macam pihak, khususnya pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M.Or. selaku dosen pembimbing TAS yang telah banyak memberikan dukungan, semangat dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Drs. Herwin. M.Pd. dan Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor.,M.Or selaku ahli materi dan media yang telah memberikan masukan sehingga TAS ini terlaksana sesuai dengan tujuan yang hendak dituju.
3. Ketua penguji, sekretaris dan penguji yang telah mengkoreksi serta menguji TAS secara komperhensif.
4. Drs. Fauzi .M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga berserta dosen dan staf UNY yang telah memberikan fasilitas selama proses penyusunan TAS ini berlangsung.

5. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan Pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Assosiasi Kabupaten PSSI Rembang yang telah memberikan izin penelitian serta fasilitas dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini.

Yogyakarta, 2 Juli 2022

Shodikin

NIM. 17602244009

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan	8
F. Manfaat	8
G. Keaslian Gagasan	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Hakikat Pengembangan	10
2. Hakikat Sepakbola.....	12
3. Hakikat SSB	16
4. Hakikat <i>Website</i>	20
5. Database	22
6. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	24

7. Kabupaten Rembang	25
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir	29
D. Pertanyaan Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian.....	31
B. Prosedur Penelitian.....	31
1. Potensi dan Masalah	32
2. Pengumpulan Data	33
3. Desain Produk	33
4. Validasi Desain.....	33
5. Revisi Desain.....	33
6. Uji Coba Produk.....	34
7. Revisi Produk	35
C. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	35
1. Observasi	35
2. Angket	35
D. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian	41
1. Studi Pendahuluan	41
2. Validasi Ahli.....	41
3. Uji Coba Produk.....	49
B. Analisis Data	51
C. Pembahasan.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Implikasi Penelitian.....	57
C. Saran-saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	36
Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	37
Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Responden	38
Tabel 4. Pedoman Penilaian Skor	40
Tabel 5. Kualifikasi Penilaian Total.....	40
Tabel 6. Data Hasil Penilaian <i>Website</i> oleh Ahli Materi	44
Tabel 7. Data Hasil Penilaian <i>Website</i> oleh Ahli Media.....	49
Tabel 8. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	50
Tabel 9. Data Hasil Uji Coba Skala Besar	51
Tabel 10. Saran dari Responden.....	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	29
Gambar 2. Tampilan Layar Icon SSBKU.com	44
Gambar 3. Tampilan <i>Website</i> Sebelum Revisi Ahli Materi.....	46
Gambar 4. Tampilan <i>Website</i> Sesudah Revisi Ahli Materi.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	62
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dan Pengembangan BAPPEDA Kabupaten Rembang	63
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian dari ASKAB PSSI REMBANG	64
Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi 1	65
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi 2	66
Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Ahli Media 1.....	67
Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Ahli Media 2.....	68
Lampiran 8. Angket Penilaian Ahli Materi.....	69
Lampiran 9. Angket Penilaian Ahli Media	71
Lampiran 10. Instrumen Penelitian Responden	73
Lampiran 11. Angket Penilaian Responden Orangtua Wali Murid	75
Lampiran 12. Angket Penilaian Responden Sekertaris ASKAB PSSI Kabupaten Rembang.	78
Lampiran 13. Angket Penilaian Responden Pelatih.....	81
Lampiran 14. Angket Penilaian Responden Ketua Komite Wasit.....	84
Lampiran 15. Data Skor Penilaian Ahli Materi	87
Lampiran 16. Data Skor Penilaian Ahli Media.....	88
Lampiran 17. Data Skor Penilaian Uji Coba Skala Kecil	89
Lampiran 18. Data Skor Penilaian Uji Coba Skala Besar.....	90
Lampiran 19. Tampilan <i>Website</i>	91
Lampiran 20. Dokumentasi.....	98

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi adalah istilah untuk menyebutkan teknologi yang membantu memudahkan manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengkomunikasikan dan menyebarkan informasi. Teknologi Informasi menyatukan komputasi dan komunikasi untuk data, suara, dan video. Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer, tetapi juga seperti telepon, televisi, peralatan elektronik rumah tangga, dan handphone atau smartphone.

Era sekarang hampir seluruh lini kehidupan mengalami perkembangan, teknologi, *fashion*, bahkan bidang olahraga tak luput dari sentuhan inovasi. Semua perkembangan yang terjadi dewasa ini tentu saja merupakan hasil kerja keras orang-orang hebat yang visioner, individu-individu yang memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar sehingga bersedia mengorbankan waktu, pikiran dan tenaga untuk melakukan sebuah tindakan dalam rangka menciptakan ataupun memperbaiki segala sesuatu yang dirasa kurang agar mencapai fungsi optimal.

Menurut lembaga riset pasar e-Marketer, populasi pengguna internet di Indonesia mencapai 83,7 juta orang pada tahun 2014, diperkirakan pada tahun 2017 akan mencapai 112 juta orang di Indonesia yang akan menggunakan internet, mengalahkan Jepang di peringkat ke-5 yang pertumbuhan jumlah pengguna internetnya lebih lambat. Secara keseluruhan, jumlah pengguna internet di seluruh dunia diproyeksikan bakal mencapai 3 miliar orang pada 2015. Tiga tahun setelahnya, pada 2018, diperkirakan sebanyak 3,6 miliar manusia di bumi bakal

mengakses internet setidaknya sekali tiap satu bulan (Sumber :Kominfo.go.id). Hal ini merupakan suatu peluang yang sangat besar terutama dalam dunia pendidikan khususnya bidang olahraga guna mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*. Banyaknya pengguna internet tersebut memberikan gambaran kepada kita bahwa mayoritas orang mencari informasi sekarang ini melalui internet, dan pelatih maupun lembaga-lembaga keolahragaan dapat menggunakan media internet untuk meningkatkan mutu dan bibit pemain generasi muda melalui *website*.

Banyak perubahan kearah yang lebih positif akibat dari sentuhan tangan para innovator dan orang-orang kreatif yang melakukan kegiatan pengembangan untuk menciptakan kemajuan. Menurut KBBI, pengembangan adalah sebuah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Artinya seseorang atau kelompok yang melakukan pengembangan, mereka adalah orang-orang tanggap dan memiliki kemajuan berfikir untuk membuat segala sesuatu menjadi lebih baik, lebih maju dan berguna bagi masyarakat luas.

Kemajuan teknologi di dalam olahraga bermanfaat dalam menghasilkan kualitas yang lebih baik, salah satunya adalah pada segi prestasi. Prestasi tinggi di bidang olahraga tidak lepas dari tingkat keterampilan yang dimiliki pemain/atlet. Kemampuan keterampilan yang baik adalah hal yang penting untuk mencapai prestasi tinggi. Keterampilan akan menampilkan hasil yang maksimal dengan pengeluaran energi atau waktu yang minimal. Pemain yang terlatih tentu memiliki keterampilan yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak terlatih. Pemain yang terlatih akan lebih efektif dalam gerak sehingga pengeluaran energinya pun lebih efisien.

Bidang olahraga, termasuk juga di dalamnya terdapat pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam peradaban manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan segala sumber daya yang dimiliki. Menurut UU No. 20 tahun 2003 yang dikutip oleh Sanjaya (2011: 2) tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Keterampilan dalam olahraga tentunya haruslah di tunjang oleh beberapa komponen-komponen kondisi fisik sangat penting sebagai penunjang keterampilannya (Azmi, 2018). Setiap jenis olahraga memiliki karakteristik yang berbeda yang artinya kebutuhan untuk menunjang keterampilannya pun akan sedikit atau banyak yang berbeda.

Sepakbola merupakan salah satu cabang olah raga yang banyak digemari dimasyarakat. Seseorang dalam bermain mempunyai tujuan yang tidak sama, ada yang hanya sekedar mengisi waktu luang dan adapula yang melakukannya sebagai olahraga rekreasi atau juga untuk mencapai prestasi. Untuk mempermulus jalan tercapainya prestasi yang tertinggi, pemerintah mencoba untuk berperan aktif meningkatkan prestasi dalam berbagai cabang olahraga dengan cara melakukan pembinaan dari pusat sampai ke daerah. Hal ini seperti yang dijelaskan UU RI No. 3 Tahun 2005 tentang sistem keolahragaan Nasional menyatakan bahwa: (1).Pembinaan dan pengembangan keolahragaan dilaksanakan melalui tahap pengenalan olahraga, pemantauan, pemanduan, serta pengembangan bakat dan

peningkatan prestasi. (2).Pembinaan dan pengembangan keolahragaan dilaksanakan melalui jalur keluarga, jalur pendidikan, dan jalur masyarakat yang berbasis pada pembangunan olahraga untuk semua orang.

Era modern saat ini permainan sepakbola berkembang dengan pesat diseluruh dunia, hampir semua negara melakukan pembinaan di usia dini termasuk di negara kita. Dalam hal ini pemerintah menitik beratkan pada sekolah-sekolah sepakbola sebagai tempat untuk membina olahraga pendidikan termasuk sepakbola ini. Hal ini terbukti dengan banyaknya bermunculan sekolah-sekolah sepakbola yang melakukan pembinaan secara teratur, terarah dan berkelanjutan, diantaranya, SSB terafiliasi se-Kabupaten Rembang U-12. Namun sayangnya, belum ada *website* yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan pemain SSB yang ada di Kabupaten Remabang yang tersedia.

Pembinaan sepakbola usia dini di Indonesia, terutama di Kabupaten Rembang dinilai masih belum maksimal banyak keluhan yang ada pada kondisi nyata dilapangan, orang tua wali murid mengeluhkan sedikitnya sumber informasi tentang ssb dikabupaten rembang dan pelatih banyak mengalami kesulitan ketika dihadapkan dengan pengumpulan data yang diminta dari askab pssi rembang banyak menyita waktu , tenaga dan anggaran yang diperlukan dengan secara langsung mendatangi ke kantor askab pssi dalam pengumpulan data tersebut. Pada proses pembinaan usia dini, tentunya peran seorang pelatih tidak dapat dikesampingkan. Selain pelatih, siswa juga menjadi kunci kesuksesan dalam membangun sebuah SSB. Beberapa kasus dapat terlihat faktor yang menyebabkan siswa SSB tidak bertahan lama dalam berlatih yaitu dikarenakan dari para anggota

yang tidak terpenuhi dari ssb yang memakai jasa para pemain diluar ssb hal ini membuat pemain ssb itu sendiri merasa dirugikan karena mereka yang membuat ssb berkembang dengan biaya biaya yang dikeluarkan dari orangtua sehingga banyak orang tua memutuskan untuk memindahkan anaknya ke ssb yang bisa memberikan jam tanding untuk anak anaknya. Faktor lain yang tidak kalah menentukan adalah peran orang tua siswa SSB dalam memberikan dukungan kepada anaknya untuk giat dan gemar dalam menjalani proses latihan. Orang tua juga berperan sebagai jembatan antara pengelola SSB dengan siswa SSB, menyangkut informasi mengenai administrasi ataupun yang lainnya.

Mengenai sistem informasi, masih banyak para orang tua yang mengalami kesulitan dalam mencari database ssb yang ada dikabupaten rembang dengan tidak adanya sumber yang bisa diakses melalui jejaring sosial mesia untuk mendapatkan informasi perihal SSB terafiliasi yang ada di Kabupaten Rembang. Selain orang tua siswa SSB, para pelatih juga mengalami kesulitan dalam pengaksesan data atau pengumpulan data ke ASKAB PSSI Kabupaten Rembang. Terdapat kesulitan PSSI Rembang dalam penginputan atau pengumpulan data siswa SSB yang ada di Rembang, maka dari itu sangat diperlukannya pengadaan database melalui *website* untuk memfasilitasi baik siswa SSB, pelatih, maupun orang tua siswa demi menunjang pengadaan data siswa maupun pelatih.

Salah satu cara yang dapat mempermudah para pengguna *website* terutama untuk kalangan penggiat sepak bola yang menggunakan *smartphone* maka *website* akan disambungkan ke navigasi sederhana yang akan berkaitan dengan pengaksesan informasi perkembangan pemain SSB yang ada di Kabupaten

Rembang. Untuk itu, dalam skripsi ini akan dibangun sebuah sistem “Pengembangan Database Melalui *Website* Bagi Siswa SSB Terafiliasi se Kabupaten Rembang U-12”. *Website* bertujuan sebagai alat bantu untuk PSSI Kabupaten dan para pelatih yang sudah di kaitkan dengan *website* agar mudah untuk mencari data pemain yang terdapat di Kabupaten Rembang.

Peneliti melakukan observasi ke SSB dan menanyakan sebuah informasi yang berkaitan dengan pengembangan *website* ini yang ingin dibuat melalui percakapan ke Asosiasi Sepak Bola Kabupaten tentang tim SSB yang sudah terafiliasi. Kemudian, peneliti akan meminta kontak SSB yang sudah terdaftar, dan menghubungi pihak SSB yang bersangkutan dan meminta data. Namun, ternyata belum adanya *website* informasi data pemain SSB U-12 di daerah Rembang. Dengan berkembangnya Teknologi dan tentunya semakin banyaknya pengguna *smartphone*, bisa dijadikan latar belakang dalam dasar penelitian.

Melihat latar belakang tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan mengambil judul “Pengembangan Database Melalui Website Bagi Siswa SSB Terafiliasi se Kabupaten Rembang U-12”

B. Identifikasi Masalah

Latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya sumber referensi untuk pihak ASKAB dalam memonitoring perkembangan SSB Kabupaten Rembang.
2. Belum adanya ketersediaan dan pemanfaatan media *website* bagi orangtua, pelatih dan ASKAB dalam mengembangkan SSB di Kabupaten Rembang.

3. Perlunya sumber referensi yang menarik dan mudah dipahami oleh pelatih dan penggiat sepak bola perihal informasi database siswa ssb yang ada di Rembang.
4. Banyaknya pencurian umur ketika penyelenggaraan kompetisi dan turnamen yang dilakukan dari official pelatih yang berambisi pada juara tidak berfokus pada pengembangan sepak bola bagi pemain usian dini dengan memasang dokumen pemain lain agar pemainnya dapat bermain ditingkat dibawah usia seharusnya.
5. Banyaknya orang tua yang kesulitan mendapatkan informasi perihal SSB yang ada di Kabupaten Rembang
6. Terdapat kesulitan PSSI Rembang dalam penginputan atau pengumpulan data siswa SSB yang ada di Kabupaten Rembang

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas agar permasalahan lebih spesifik, terfokus dan tidak menjadi luas, perlu ada batasan-batasan sehingga ruang lingkup lebih jelas. Untuk itu, dalam penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada penyediaan sumber referensi untuk pihak ASKAB dalam memonitoring perkembangan SSB Kabupaten Rembang, dan pengadaan serta pemanfaatan media *website* bagi orangtua, pelatih juga ASKAB dalam mengembangkan SSB di Kabupaten Rembang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan yang sudah ditulis diatas, Rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut: Bagaimana cara mengembangkan Database Melalui *Website* Bagi Siswa SSB Terafiliasi Se-Kabupaten Rembang?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan peneliti adalah mengembangkan media pengembangan informasi terkait pemain SSB, jadwal, dan lokasi latihan melalui *website* guna membantu memberikan kemudahan masyarakat untuk mencari informasi seputar SSB yang ada di Kabupaten Rembang.

F. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan adanya pengembangan ini yaitu:

1. Manfaat Praktis
 - a. Untuk pelatih sebagai media penunjang untuk pengenalan diri dan ssb ke masyarakat luas.
 - b. Untuk Orang tua dan pemain sebagai media untuk membantu mencari informasi database SSB yang diinginkan dan sesuai dengan kriteria yang diinginkan.
2. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat menambah wawasan bagi mahasiswa fakultas ilmu keolahragaan UNY dan mendi refrensi kedepannya sehingga bisa mengembangkan lagi dengan baik.
 - b. Dapat dijadikan sebagai sebuah produk baru di dunia olahraga bagi Perguruan tinggi UNY.

G. Keaslian Gagasan

Penelitian yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. *Website* ini adalah alat bantu untuk mencari informasi pemain SSB U-12, jadwal dan lokasi latihan SSB yang ada di Kabupaten Rembang.

2. *Website* di operasikan melalui *smartphone* maupun *laptop/computer* dengan adanya sambungan koneksi internet.
3. Tampilan *website* informasi pemain SSB U-12 terafiliasi yang ada di Kabupaten Rembang menggunakan tampilan yang sederhana terdiri dari profil pemain, pilihan SSB, jadwal latihan, lokasi latihan.
4. Untuk tampilan halaman *website* terdiri dari logo SSB, data pemain berserta foto yang dapat diakses dengan cara *login* menggunakan kode yang diberikan admin, jadwal dan lokasi latihan.
5. Dalam *website* tersebut pengunjung langsung sudah mendapatkan info seputar pemain SSB U-12 dan bisa melihat alamat ataupun jalan menuju tempat pelatihan SSB tersebut

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengembangan

Media merupakan salah satu bentuk alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan dan memudahkan kinerja. Tuntutan terhadap kemajuan teknologi mengharuskan adanya pengembangan. Inovasi terhadap suatu media selalu dilakukan guna mendapatkan kualitas yang lebih baik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.

Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolution*) dan perubahan secara bertahap. 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 analisi kontekstual.

Dunia pendidikan penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang tergolong masih baru. Penelitian dan pengembangan atau R&D adalah cara terbaru

untuk membuat dan mengembangkan produk baru. *“what is research and development? It is process used to develop and validate education product”* menurut Borg & Gall (2007:569). *Reseach and Development* (R&D) merupakan suatu cara yang sangat baik untuk memperbaiki praktek menurut Sukmadinata (2009: 74).

Menurut pendapat yang dikemukakan diatas bisa dikatakan bahwasannya pengembangan merupakan suatu penelitian yang disusun terencana menggunakan langkah khusus untuk memperbaiki dan menyempurnakan agar mendapatkan produk baru dengan mutu dan kualitas yang lebih baik. Inovasi pengembangan yang baik diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada menggunakan model atau media sesuai dengan target yang dituju.

Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan. pengembangan yang berarti suatu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan keahlian teoritis, konseptual, dan moral. Edwin B. Flippo mendefinisikan pengembangan sebagai berikut: Pendidikan berhubungan dengan peningkatan pengetahuan umum dan pemahaman atas lingkungan kita secara menyeluruh, sedangkan Andrew F. Sikula mendefinisikan pengembangan adalah suatu proses pendidikan jangka panjang menggunakan suatu prosedur yang sistematis dan terorganisasi dengan mana manajer belajar pengetahuan konseptual dan teoritis untuk tujuan umum (Evelopment Country.co.id).

Saat ini terdapat kesenjangan antara penelitian yang dilakukan oleh perguruan tinggi (yang kebanyakan berorientasi pada penelitian dasar untuk mengembangkan teori), dengan kebutuhan masyarakat terhadap penelitian yang

hasilnya langsung dapat dimanfaatkan. Hal tersebut mengarah pada tuntutan yang hasilnya langsung dapat dimanfaatkan/diterapkan oleh masyarakat daerah semakin kuat. Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, maka jenis penelitian pengembangan (R&D) merupakan jawaban yang tepat.

Penelitian pengembangan bukanlah penelitian untuk menemukan teori, melainkan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan, merupakan jenis penelitian yang relatif baru yang lebih dikenal dengan R&D. Strategi dalam R&D dimaksudkan untuk mengembangkan suatu produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut bisa berupa media pembelajaran, model pembelajaran, program komputer, pelatihan, bimbingan, alat evaluasi dan sebagainya. Melihat dari pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

2. Hakikat Sepakbola

a. Pengertian Sepakbola

Sepak bola merupakan salah satu permainan olahraga beregu yang paling populer di seluruh penjuru dunia ini. Berbagai kalangan, berbagai usia, maupun status sosial dapat menikmati permainan ini. Baik untuk memainkannya maupun sekedar menikmati kelangsungan pertandingan dan perkembangannya. Sepak bola sudah menjadi bagian dari kehidupan bermasyarakat di seluruh penjuru

dunia.Keberadannya membawa perubahan dalam segi segi kehidupan masyarakat.Sepak bola dapat dijadikan sebuah hobi, profesi, juga rekreasi.

Seperti halnya di zaman modern seperti sekarang ini, sepak bola bukan hanya sekedar olahraga biasa sepak bola juga merupakan sebuah *fashion* (gaya hidup). Tarigan (2001: 1) dalam bukunya mengemukakan bahwa, sepakbola merupakan permainan beregu yang paling populer didunia dan bahkan telah menjadi permainan Nasional bagi setiap negara di Eropa, Amerika Selatan, Asia, Afrika dan bahkan pada saat ini melalui masa yang tidak begitu lama permainan itu kian digemari di Amerika Serikat (AS). Selain karena cirri-cirinya yang memberikan kesan peran bagi pemain untuk memperagakan ketrampilannya dengan leluasa, disertai peraturan dan unsur-unsur cabang olahraga.

Sepakbola terutama di Amerika/Eropa berkembang karena faktor pengelolaan organisasi yang sangat maju. Dalam pertandingan, olahraga ini dimainkan oleh dua kelompok berlawanan yang masing-masing berjuang untuk memasukkan bola ke gawang kelompok lawan. Masing-masing kelompok beranggotakan sebelas pemain, dan karenanya kelompok tersebut juga dinamakan kesebelasan. Sucipto, et al. (2000: 7) mendefinisikan “sepakbola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dengan seorang penjaga gawang, yang dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang boleh menggunakan lengannya didaerah tendangan hukumannya”.

Permainan beregu dimaksudkan disini adalah permianan sepak bola merupakan permaianan yang dimainkan oleh dua tim.Setiap tim maksimal memiliki sebelas pemain, salahsatunya haruslah penjaga gawang. Kadang-kadang ada

peraturan kejuaraan yang mengharuskan jumlah minimum pemain dalam sebuah tim (biasanya delapan). Sang penjaga gawang diperbolehkan untuk mengambil bola dengan tangan atau lengannya di dalam kotak penalti di depan gawangnya. Pemain lainnya dalam kedua tim dilarang untuk memegang bola dengan tangan atau lengan mereka ketika bola masih dalam permainan, namun boleh menggunakan bagian tubuh lainnya. Pengecualian terhadap peraturan ini berlaku ketika bola ditendang keluar melewati garis dan lemparan dalam dilakukan untuk mengembalikan bola ke dalam permainan.

Sejumlah pemain (jumlahnya berbeda tergantung liga dan negara) dapat digantikan oleh pemain cadangan pada masa permainan. Alasan umum digantikannya seorang pemain termasuk cedera, keletihan, kekurangefektifan, perubahan taktik, atau untuk membuang sedikit waktu pada akhir sebuah pertandingan. Dalam pertandingan standar, pemain yang telah diganti tidak boleh kembali bermain dalam pertandingan tersebut. Sepak bola pun menjadi semakin seru karena tujuan permainannya yang bertarung habis-habisan agar satu dari dua tim yang dalam pertandingan tersebut dinyatakan sebagai pemenang pertandingan.

Inggris menjadi negara pertama yang memperkenalkan sepak bola modern pada tahun 1863 dengan membuat aturan yang baku, peraturan yang dibentuk menjadi acuan seperti halnya ukuran lapangan, ukuran serta berat bola yang, peraturan pelanggaran dll. Seiring dengan perkembangan zaman peraturan yang dibuat mengalami perubahan melihat situasi yang dihadapi lapangan.

b. Tujuan Sepakbola

Tujuan sepakbola adalah dua tim yang masing-masing terdiri dari 11 orang bertarung untuk memasukkan sebuah bola bundar ke gawang lawan (mencetak gol). Tim yang mencetak lebih banyak gol adalah sang pemenang (biasanya dalam jangka waktu 90 menit, tetapi ada cara lainnya untuk menentukan pemenang jika hasilnya seri. akan diadakan penambahan waktu 2 x 15 menit dan apabila dalam penambahan waktu hasilnya masih seri akan diadakan adu penalti, yang setiap timnya akan diberikan lima kali kesempatan untuk menendang bola ke arah gawang dari titik penalti yang berada di dalam daerah kiper hingga hasilnya bisa ditentukan. Peraturan terpenting dalam mencapai tujuan ini adalah para pemain (kecuali penjaga gawang) tidak boleh menyentuh bola dengan tangan mereka selama masih dalam permainan.

c. Sejarah Sepakbola

Indonesia, sesuai dengan situs *online* resmi persatuan sepak bola seluruh Indonesia (PSSI), pada awalnya olahraga sepak bola dibawa oleh para penjajah dan terus berkembang ke seluruh pelosok tanah air. Kemudian atas prakarsa seseorang yang bernama Ir. Suratin, pada saat itu berdirilah suatu induk organisasi olahraga yang menangani segala sesuatu yang berkaitan dengan sepak bola. Organisasi tersebut berdiri pada tanggal 19 April 1930 dan diberi nama Persatuan Sepak bola Seluruh Indonesia atau yang lebih dikenal dengan singkatan PSSI. Kemudian pada tanggal 24 Juli 1992 PSSI diterima sebagai salah satu anggota *Federation International the Football Association* (FIFA). FIFA adalah federasi sepak bola Internasional yang menangani segala sesuatu yang berkaitan dengan sepak bola.

Dengan berdirinya PSSI serta terdaftar dalam keanggotaan FIFA, perkembangan olahraga sepak bola di Indonesia bertambah maju, hingga sekarang PSSI telah banyak mencatat prestasi yang cukup membanggakan bagi kancah persepakbolaan di tanah air baik itu di tingkat dunia maupun di kawasan Asia sendiri.

3. Hakikat SSB

Sekolah sepakbola (SSB) merupakan sebuah organisasi olahraga khususnya sepakbola yang memiliki fungsi mengembangkan potensi yang dimiliki atlet. Menurut Soedjono, (1999: 2) yang dikutip oleh Dwi Wahyu Utomo, (2011: 17). Tidak dipungkiri lagi bahwa sepakbola adalah olahraga yang sangat digemari di seluruh dunia dan di Indonesia juga pada khususnya karena apabila telah menjadi siswa yang profesional maka harga diri siswa tersebut menjadi naik dan bahkan dihormati oleh orang lain tidak sedikit pula yang menjadikan sepakbola adalah sebagai pekerjaan. Maka dari itu sekolah sepakbola saat ini banyak mencari dan banyak yang mendirikan mengingat semakin tingginya animo orang-orang yang menyukai permainan ini. Sekolah sepakbola atau yang biasa disingkat SSB merupakan wadah pembinaan usia muda di Indonesia.

Jumlah anak-anak yang aktif dalam olahraga mencapai jutaan. Baru-baru ini, Asosiasi Perlengkapan Olahraga Nasional melaporkan terdapat 13 juta orang bermain sepakbola. Jumlah tersebut pasti telah memberi pengaruh yang sangat jelas bagi banyak aspek dalam kebudayaan kita. Dalam situasi perkembangan sepakbola modern, serta di tengah tantangan yang mendera para pembina sepakbola usia muda, seluruh SSB yang ada harus mengambil peran yang lebih optimal. Hal ini karena SSB praktis menjadi satu-satunya tempat bagi anak-anak dan remaja yang

ingin belajar sepakbola (Ganesha Putera, 2010: 17) yang dikutip oleh Lucky Edwardo (2011: 32). Sekolah sepakbola (SSB) merupakan suatu lembaga yang memberikan pengetahuan/mengajarkan tentang teknik dasar sepakbola dan keterampilan bermain sepakbola kepada siswa mulai dari cara dan penguasaan teknik-teknik sepakbola dengan baik dan benar (Subagyo Irianto, 2010: 12).

Sepakbola anak-anak mengalami beragam tahapan-tahapan, layaknya proses bayi dari merangkak, berdiri hingga berjalan. Secara biologis, fisiologis maupun psikologis anak-anak dan remaja di setiap level usia memiliki karakteristik dan ciri tersendiri. SSB merupakan detak jantung pembinaan pesepakbolaan usia muda di Indonesia (Ganesha, 2010: 17). Latihan saat muda berkualitas yang sistematis, metodik serta berkesinambungan merupakan harga mati dalam pembinaan menuju pesepakbola yang profesional dan handal (Ganesha, 2010: 18).

Melatih, pelatih harus menyesuaikan dengan kondisi ini, demi efektifnya materi latihan yang diajarkan kepada pemain. Anak-anak menggabungkan diri pada kegiatan olahraga di SSB kemungkinan terdorong oleh rasa senang yang dialami. Sekalipun dalam kegiatan tersebut terselip segi latihan, namun mereka anggap sebagai permainan atau rekreasi. Meningkatkan olahraga dari kegiatan yang merupakan rekreasi dan kesenangan akan menjai pertandingan atau prestasi yang memerlukan kesempurnaan teknik yang dapat dibina dengan pengarahan tenaga, fasilitas maupun biaya, sehingga menjadi olahraga prestasi yang dapat dikembangkan. SSB merupakan sebuah organisasi olahraga khususnya sepak bola yang memiliki fungsi mengembangkan potensi yang dimiliki atlet.

Tahapan jenjang pada pembinaan anak SSB Menurut Timo, Scheunemann (2008: 34) dibagi atas 3 tingkatan yang berbeda didasarkan pada tingkatan usia yaitu: kelompok tahap pemula (*fun phase*), kelompok tahap menengah (*formative phase*), dan kelompok tingkat mahir (*final youth*) Menurut Peraturan Organisasi Persatuan Sepak bola Seluruh Indonesia (PO-PSSI) tahun 2011, mengenai Sekolah Sepak bola (SSB), Perkumpulan Sepak bola ataupun Klub Sepak bola disekolah-sekolah, merupakan wadah pembinaan sebagai tempat bagi pembinaan Pemain Muda. Keberadaannya dihimpun serta dibina oleh Klub dan Pengcab PSSI.

Kriteria sekolah sepak bola yang baik menurut Sutan Harhara di (forum.vivanews.com), yaitu SSB Harus Mempunyai Manajemen Organisasi yang Baik SSB tak ubahnya sekolah reguler yang tetap membutuhkan orang-orang yang paham dengan pengembangan pendidikan anak dan pengelolaan sebuah organisasi. SSB yang berkualitas biasanya memiliki struktur manajemen yang baik. Misalnya mereka memiliki kepala sekolah, *head coach*, asisten pelatih di berbagai level usia, bendahara, fisioterapis, sekretaris atau bahkan *public relation*. SSB Harus Aktif Berkompetisi dan Berprestasi Menurut ketentuan FIFA, SSB sebaiknya melakoni 600 jam pertandingan pertahunnya. Ini artinya, rata-rata setiap pekan bermain di dua laga resmi. Beberapa SSB besar di Jakarta, Medan, dan Surabaya sadar soal itu. Mereka pun rutin ikut kompetisi reguler di bawah PSSI, beberapa SSB menyiasatinya dengan mengadakan turnamen sendiri. Tidak masalah jika hanya diikuti kurang dari 15 SSB.

Tujuan sekolah sepakbola sebenarnya untuk menampung dan memberikan kesempatan bagi para siswa dan mengembangkan bakatnya. Dari beberapa

pengertian sekolah sepakbola di atas, dapat disimpulkan bahwa sekolah sepakbola (SSB) adalah suatu lembaga yang mengajarkan cara-cara bermain sepakbola dengan baik dan benar. Selain itu yang dimaksud sekolah sepakbola adalah suatu organisasi olahraga khususnya sepakbola yang memiliki fungsi mengembangkan potensi siswa, agar mampu menghasilkan siswa yang berkualitas dalam sepakbola serta mengembangkan potensi anak usia dini. SSB dibentuk untuk menghasilkan atlet yang memiliki kemampuan yang baik, mampu bersaing dengan SSB lainnya, dapat memuaskan masyarakat dan mempertahankan kelangsungan hidup suatu organisasi (Soedjono, 1999: 2).

Mendukung hal tersebut tentunya, orangtua siswa bola sangat besar dan sangat berperan. Menurut Pedoman Dasar PSSI Pasal 35 Ayat 1 dan 2 (Sumber:www.pssi.org.com), “pertumbuhan dan perkembangan anak tidak hanya tergantung pada sekolah saja, akan tetapi juga pada keluarga, masyarakat atau organisasi yang melakukan tugas pembinaan pertumbuhan dan perkembangan seperti: organisasi pemuda, pelajar dan badan-badan pendidikan yang lain seperti Sekolah Sepak Bola (SSB)”. Sekolah sepak bola (SSB) merupakan sebuah organisasi olahraga khususnya sepak bola yang memiliki fungsi mengembangkan potensi yang dimiliki atlet. Jadi tidak mengherankan apabila baru-baru ini sekolah sepakbola kembali pilihan orang tua untuk memberikan pendidikan mengenai olahraga khususnya di bidang sepakbola yang tidak lain memiliki tujuan untuk mendorong putranya menjadi siswa sepakbola dan dapat membanggakan keluarga bahkan negara.

4. Hakikat Website

Website adalah kumpulan dari data web dalam pembagian tertentu dalam sebuah sistem dengan diawali *home page*. *Website* adalah keseluruhan kumpulan dari halaman web dan informasi lainnya (data, gambar, suara, video dan sebagainya) yang dibuat seolah-olah sebagai web server yang tunggal bagi penggunaanya. Menurut Eko Purwanto *website* merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Sehingga, *website* adalah sekumpulan data yang beragam dalam sebuah kesatuan yang sistematis sehingga dengan baik dan dapat di akses secara *online* oleh media internet. Untuk membangun situs diperlukan beberapa unsur yang harus ada agar situs dapat berjalan dengan baik dan sesuai yang diharapkan.

Unsur-unsur yang harus ada dalam situs antara lain Domain name atau biasa disebut nama domain adalah alamat permanen situs di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah situs atau dengan kata lain domain name adalah alamat yang digunakan untuk menemukan situs kita pada dunia internet. Istilah yang umum digunakan adalah URL. Contoh sebuah URL adalah <http://www.yahoo.com>, dapat juga tanpa www. Ada banyak macam nama domain yang dapat kita pilih sesuai dengan keinginan. Berikut beberapa nama domain yang sering digunakan dan tersedia di internet.

Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di situs. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya hosting yang disewa, semakin besar hosting semakin besar pula data yang dapat

dimasukkan dan ditampilkan dalam situs. Hosting juga diperoleh dengan menyewa. Besarnya hosting ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB (Mega Byte) atau GB (Giga Byte). Lama penyewaan hosting rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan hosting dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa web hosting yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun luar negeri.

Setelah melakukan penyewaan domain dan hosting serta penguasaan scripts, unsur situs yang paling penting dan utama adalah design. Design web sangat menentukan kualitas dan keindahan situs. Design sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *website*. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas designer. Semakin banyak penguasaan web designer tentang beragam *software* pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya.

Keberadaan situs tidak ada gunanya dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung internet. Karena efektif tidaknya situs sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk. Untuk mengenalkan situs kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut publikasi atau promosi. Publikasi situs di masyarakat dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti dengan (1) pamflet-pamflet, (2) selebaran, (3) baliho, (4) dan lain sebagainya, tapi cara ini bisa dikatakan masih kurang efektif dan sangat terbatas, cara yang biasanya dilakukan dan paling efektif dengan tak terbatas ruang atau waktu adalah publikasi langsung di internet melalui *search engine* atau mesin pencari, seperti (1) Yahoo, (2) Google, (3) Search Indonesia, (4) dsb.

Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi di olahraga tak terkecuali pada cabang olahraga sepakbola yang menjadikan perkembangan teknologi sebagai sarana penunjang dalam promosi keberadaannya di dunia. Teknologi digital yang banyak di adopsi oleh klub sepak bola di seluruh dunia di gunakan sebagai alat pengenalan ke seluruh masyarakat pengguna teknologi seperti smartphore, laptop dll. *Website* menjadi salah satu yang banyak digunakan oleh klub yang ada di dunia, klub manchester united menggunakan *website* sebagai alat memperkenalkan dan menginformasikan sumber terupdate dari klub tersebut agar memudahkan di akses oleh orang umum, selain informasi pemain yang berlaga di liga kasta tertinggi inggris website yang di gunakan manchester united juga sebagai database pemain usia dini agar memudahkan dalam pantauan, sehingga jika ada klub lain yang menginginkan klub tersebut bisa langsung menghubungi pihak klub.

5. Database

Menurut Raharjo (2015:1) mengatakan bahwa “Istilah database atau disebut juga basis data banyak memiliki definisi. Untuk sebagian kalangan, secara sederhana database diartikan sebagai kumpulan data seperti buku, nomor telepon, daftar pegawai, dan lain sebagainya. Ada juga menyebut database dengan definisi lain yang lebih formal dan tegas”. Basis Data atau Database didefinisikan sebagai kumpulan data yang terintegrasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara cepat. Selain berisi data, database juga berisi metadata. Metadata adalah data yang menjelaskan tentang struktur dari data itu sendiri. Dalam pembuatannya website memerlukan bahasa coding pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan sangat beragam, diantaranya

adalah HTML, Java, PHP, ASP atau gabungannya. Selain itu website pada umumnya juga memerlukan aplikasi database untuk menyimpan dan menampilkan data.

Database menurut (Vikram Vaswani dalam How to do everything with PHP & MySQL, 2005. hal.5) adalah sejumlah koleksi data yang terorganisir dan dikelompokkan menurut criteria tertentu. MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama MySQL AB, pada saat itu bernama TcX Data Konsult AB sekitar tahun 1994-1995. MySQL digunakan oleh banyak portal-portal internet sebagai basis data dari informasi yang ditampilkan pada situs web. Kepopuleran MySQL dimungkinkan karena kemudahan untuk digunakan, cepat secara kinerja query, dan mencukupi untuk kebutuhan basis data perusahaan- perusahaan skala menengah dan kecil.

Hypertext Markup Language (HTML) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web. Menurut Sutarman (2003: 32), HTML dirancang untuk digunakan tanpa tergantung pada suatu platform tertentu (platform independent). Dokumen HTML adalah suatu dokumen teks biasa. Disebut sebagai markup language karena mengandung tanda-tanda (tag) tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan suatu teks dan tingkat kepentingan dari teks tersebut dalam suatu dokumen.

Java Script adalah salah satu bahasa yang juga dipakai untuk membangun sebuah web. Banyak sekali penggunaan tanda Java Script yang tidak memerlukan basis data dan dapat membuat lebih menarik tampilan halaman web, misalnya, ucapan selamat datang, tulisan di menu window, maupun didalam situs web. Menurut (Anggawirya 2007:18), tag Java Script memiliki kemampuan

mengakses semua tampilan browser dengan mudah dan aman. Selain itu, Java Script dapat menggabungkan dokumen-dokumen HTML yang ditulis dengan Java dan Active X, dan merupakan bahasa yang digunakan oleh basis data LiveWire Netscape untuk membuat hubungan antar server web dan basis data server eksternal.

Hipertext PreProcessor (PHP) merupakan bahasa perograman yang banyak dipakai untuk membangun web yang dinamis. PHP disisipkan diantara bahasa HTML. PHP merupakan bahasa server side, sehingga bahasa PHP akan masukan di server, kemudian dikirimkan ke browser berupa “hasil jadi” dalam bentuk HTML, dan kode PHP tidak akan terlihat.

Style Sheets merupakan tempat dimana format dokumen (style) halaman web disimpan. Style Sheets mendiskripsikan bagaimana tampilan dokumen website di browser. Style Sheets juga disebut sebagai template dari dokumen HTML yang menggunakannya. Style Sheets yang bisa digunakan pada semua browser hanya Cascading Style Sheets (CSS) karena telah memenuhi Standar World Wide Web Consortium (W3C) untuk digunakan di web browser.

6. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall, yang menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:28) terbagi menjadi lima tahapan, sebagai berikut yaitu:

Analisa kebutuhan perangkat lunak. Proses pengumpulan kebutuhan perangkat lunak ini diawali dengan menganalisa sistem registrasi anggota hingga mengupdate kegiatan yang ada pada komunitas yang bertujuan untuk

menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak apa saja yang mungkin akan dibutuhkan oleh user. Kemudian, pada tahap desain *website* dibuat atau dirancang sedemikian rupa dan sesuai kebutuhan user. Tahap ini mentraslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya yaitu pengkodean.

Beranjak ke pembuatan kode program, desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Tahap pengkodean ini disesuaikan dengan rancangan desain. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Setelah itu, masuk ke tahap pengujian. Pada tahap pengujian ini yaitu melakukan penyesuaian atau pencocokkan desain dengan pengkodean. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*) tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak yang harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisa spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tetapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru.

7. Kabupaten Rembang

Kabupaten Rembang yang ber-Semboyan: Rembang BANGKIT (Bahagia, Aman, Nyaman, Gotong-royong, Kerja keras, Iman, Takwa), adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang berbatasan dengan Teluk Rembang (Laut

Jawa) di utara, Kabupaten Tuban (Jawa Timur) di timur, Kabupaten Blora di selatan, serta Kabupaten Pati di barat. Secara geografis terletak di ujung timur laut Provinsi Jawa Tengah dan dilalui Jalan Pantai Utara Jawa (Jalur Pantura), pada garis koordinat 111o 00' – 111o 30' Bujur Timur dan 6o 30' – 7o 6' Lintang Selatan. Kabupaten Rembang berbatasan langsung dengan provinsi Jawa Timur, sehingga menjadi gerbang sebelah timur Provinsi Jawa Tengah. Daerah perbatasan dengan Jawa Timur (seperti di Kecamatan Sarang. Bagian selatan wilayah Kabupaten Rembang merupakan daerah perbukitan, bagian dari Pegunungan Kapur Utara, dengan puncaknya Gunung Butak (679 meter). Sebagian wilayah utara, terdapat perbukitan dengan puncaknya Gunung Lasem (ketinggian 806 meter). Kawasan tersebut kini dilindungi dalam Cagar Alam Gunung Butak.

Kabupaten Rembang dengan luas 101.408 hektar terdiri atas lahan sawah sebesar 29.058 hektar (28,65 %), lahan bukan sawah sebesar 39.938 hektar (39,38 %) dan bukan lahan pertanian sebesar 32.412 hektar (31,96 %). Menurut luas penggunaan lahan, lahan terbesar adalah tegalan sebesar 32,94 persen, hutan 23,45 persen dan sawah tadah hujan sebesar 20,08 persen.

Menurut Kantor Pertanahan Kabupaten Rembang, sekitar 11.973 hektar berada pada ketinggian 0-7 m dpl, 56.197 hektar pada ketinggian 8-100 m dpl, 28.688 hektar pada ketinggian 101-500 m dpl dan 3.112 hektar pada ketinggian lebih dari 500 m dpl. Banyaknya hari dan curah hujan selama tahun 2013 relatif lebih tinggi dibanding dengan tahun sebelumnya. Selama tahun 2013, curah hujan tertinggi terjadi di Kecamatan Sulang sebanyak 2.305 mm, sedangkan untuk hari hujan terbanyak terjadi di Kecamatan Bulu sebanyak 131 hari.

Menurut sumber informasi yang dikutip dari (<https://rembangkab.go.id/>) Kabupaten Rembang memiliki visi dan misi yang cukup bagus. Yaitu mewujudkan Rembang Gemilang 2026, dan juga memiliki misi untuk mengembangkan profesionalisasi, modernisasi organisasi dan tata kerja birokrasi. mengembangkan sumber daya manusia yang semakin berkualitas dan terproteksi dalam jaminan sosial. Membangun infrastruktur dan ketahanan ekonomi untuk pertumbuhan berkualitas dan berkeadilan. Mengembangkan Kemandirian Desa berbasis Potensi Lokal.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat dibutuhkan dalam penelitian. Penelitian yang relevan mencakup penelitian yang terdahulu sebelum penelitian ini dilakukan. Fungsi dari penelitian relevan yaitu sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan:

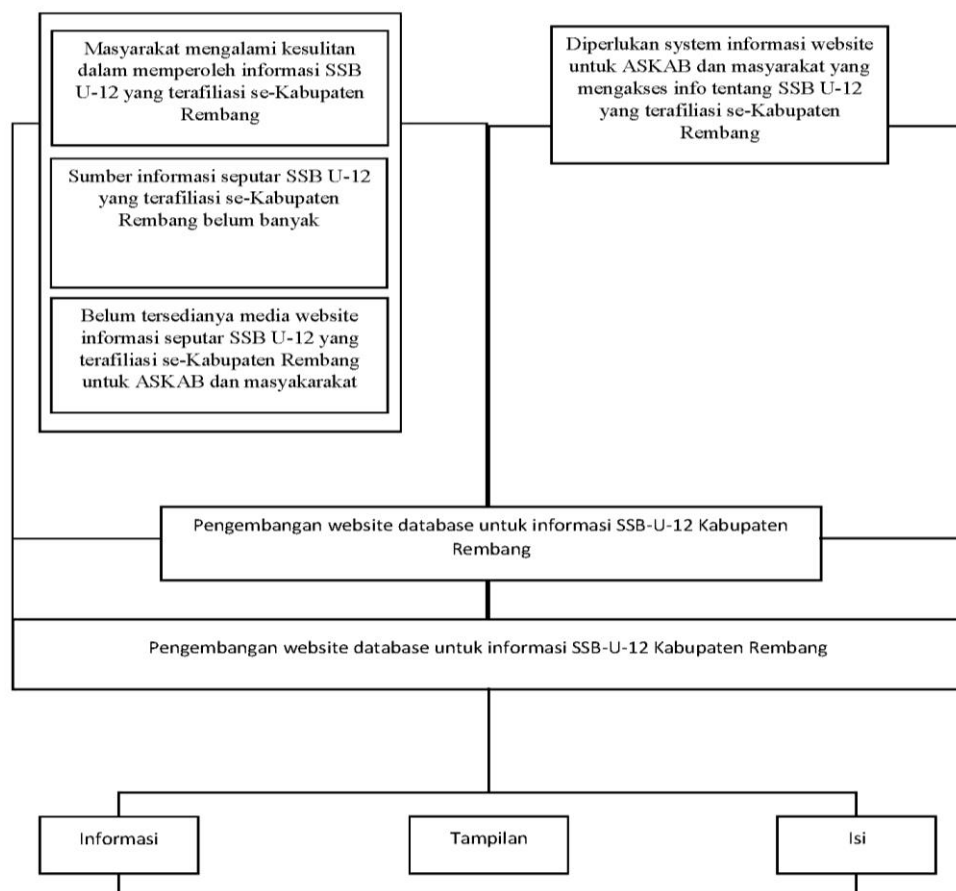
Penelitian yang dilakukan oleh Dimas Chandra Gunawan, dkk (2021) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sepakbola Berbasis Aplikasi Articulate Storyline”. Penelitian produk pengembangan yaitu bertujuan mengembangkan perangkat pembelajaran sepakbola berbasis aplikasi articulate storyline untuk KKG PJOK SD di Kecamatan Sumbermanjing Wetan, Kabupaten Malang. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development atau penelitian pengembangan. Subjek untuk uji coba kelompok kecil melibatkan 10 guru PJOK SD dan subjek untuk kelompok besar melibatkan 41 PJOK SD yaitu Kelompok Kerja Guru (KKG) di Kecamatan Sumbermanjing Wetan. Didapat dari analisis data yaitu dengan persentase 94% dari ahli pembelajaran, persentase 97%

ahli permainan SD, persentase 89% dari ahli pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan, persentase 99% dari ahli media, persentase 95% dari ahli sepakbola, persentase 88% hasil uji coba I, persentase 86% hasil uji coba II. Kesimpulan dalam penelitian pengembangan ini yaitu produk pengembangan aplikasi articulate storyline ini layak dipergunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran sepakbola.

Penelitian selanjutnya, dilakukan oleh Eko Supriyono tahun (2018) dengan judul “Pengembangan Aplikasi Tes Keterampilan Sepakbola Berbasis Web”. Penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk Aplikasi Tes Keterampilan Sepakbola (*Soccer Skill Test*) Berbasis Web dan buku panduan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, melalui 5 tahapan, yaitu: (1) studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, (2) desain produk awal, (3) validasi ahli/revisi, (4) ujicoba lapangan skala kecil/revisi, (5) uji coba skala besar dan produk akhir. Subjek penelitian adalah ahli materi, ahli media, dan pelatih Sekolah Sepakbola di Daerah Istimewa Yogyakarta. Instrumen berupa angket dan observasi. Hasil penelitian yaitu Aplikasi Tes Keterampilan Sepakbola (*Soccer Skill Test*) Berbasis Web yang berisi menu pokok yaitu: (1) Menu Home, (2) Menu Panduan Tes dan Konversi Hasil Tes Keterampilan Sepakbola yang bisa di input secara individu maupun data Excel, (3) Aplikasi tes terdiri dari 7 item tes keterampilan sepakbola yaitu: tes *dribbling*, *passing-control*, *shooting*, *passing* lambung, *juggilng*, *heading*, (4) Menu kontak admin.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi hasil observasi wawancara di lapangan bahwa kurangnya media informasi dan data para pemain SSB U-12 yang berada di Kabupaten Rembang dan teori-teori yang dipaparkan di atas, maka dapat diketahui bahwa dalam membuat database tentang siswa terafiliasi SSB U-12 di Kabupaten Rembang yang berbasis *website*, harus mengetahui parameter-parameter apa saja yang dibutuhkan. Langkah-langkah untuk merancang database *website* untuk siswa SSB U-12 di Kabupaten Rembang berbasis *website* dapat di wujudkan secara konsep untuk mengdalam diagram berikut ini:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana langkah-langkah pengembangan *website* informasi tentang siswa SSB U-12 yang terafiliasi di Kabupaten Rembang?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*). 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 Sugiyono (2013:297).

Berdasarkan definisi di atas dapat dijelaskan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian. Peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu untuk mengumpulkan sejumlah data yang dibutuhkan selanjutnya dilakukan pengembangan sistem dan melakukan pengujian dan evaluasi terhadap sistem yang dibuat.

B. Prosedur Penelitian

Ada beberapa prosedur penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Salah satunya adalah prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010:298). Penelitian pengembangan ini mengacu pada prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, model ini meliputi 1) potensi dan masalah, 2)

pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produk masal.

Langkah yang digunakan dalam pengembangan ini, peneliti membatasi hanya 7 langkah dari 10 langkah tersebut karena hanya sampai tahap 7 sudah dapat menjawab hasil penelitian. Adapun langkah-langkah yang digunakan diantaranya: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu database melalui *website* bagi siswa SSB terafiliasi se-Kabupaten Rembang U-12.

Penelitian yang dilakukan tidak sampai pada tahap uji pemakain dan produksi masal dari produk yang sudah dihasilkan karena, peneliti hanya melihat kelayakan produk berdasarkan penilaian validator, dan penilaian pengguna berdasarkan kemenarikannya serta keterbatasan peneliti sehingga tidak mencakup semua langkah yang ada. Berikut penjelasan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan penulis dalam penelitian:

1. Potensi dan Masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan database berbasis *website* ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuahan dilakukan guna melihat gambaran kondisi di lapangan yang berkaitan dengan data siswa SSB di Kabupaten Rembang, kemudian peneliti menganalisis permasalahan. Analisa kebutuhan ini dilakukan dengan observasi. Observasi ini dilakukan di SSB Kabupaten Rembang, proses yang dilakukan penelitian ini adalah menganalisis literature yang terkait

dengan pengembangan database berbasis *website* yang bertujuan untuk mengetahui masalah atau hambatan yang dihadapi di lapangan sehubungan dengan data siswa SSB di Kabupaten Rembang.

2. Pengumpulan Data

Potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan up to date, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut

3. Desain Produk

Langkah potensi dan masalah serta mengumpulkan informasi, selanjutnya melakukan desain produk pengembangan database berbasis *website* tersebut. Sumber referensi untuk pengembangan ini diperoleh dari sumber yang mengacu pada materi yang digunakan.

4. Validasi Desain

Pengembangan database berbasis *website* ini di validasi oleh dosen yang ahli di bidangnya, yaitu validasi ahli materi dan ahli media. Validator diminta untuk menilai produk awal yang sudah di desain apakah layak untuk di gunakan atau tidak. Kemudian hasil masukan dari validasi tersebut dijadikan acuan untuk revisi produk awal pengembangan database melalui *website* bagi siswa SSB yang terafiliasi se-Kabupaten Rembang U-12.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi, maka dapat diketahui kelemahan dari database tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan

produk yang lebih baik lagi. Apabila perubahan-perubahan yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru tersebut sangat besar dan mendasar, evaluasi formatif yang ke dua perlu dilakukan. Akan tetapi, apabila perubahan itu tidak terlalu besar dan tidak mendasar, produk baru tersebut siap digunakan sebagai acuan untuk membantu menemukan data siswa SSB yang terafiliasi se Kabupaten Rembang.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang dimana data tersebut dibutuhkan untuk menetapkan dasar kebaikan / keefektifan produk yang sudah dibuat. Data yang diperoleh di saat uji coba selanjutnya digunakan untuk dasar memperbaiki dan menyempurnakan produk dari database berbasis *website* informasi siswa SSB U-12 Kabupaten Rembang. Dengan uji coba yang sudah dilakukan maka kualitas dari yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empiris.

Desain yang sudah diuji cobakan akan dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi. Setelah itu baru desain akan diuji cobakan. Uji coba materi bertujuan untuk mengetahui isi dari produk apakah sudah layak, sedangkan uji coba media bertujuan untuk mengetahui seberapa layak tampilan produk. Uji coba materi dan produk sendiri bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan sebagai bahan evaluasi produk yang akan dikembangkan.

Penelitian sendiri dilakukan secara *online* ke pemain ataupun pelatih dikarenakan pandemi covid-19 yang belum bisa dikendalikan, untuk uji coba subjek skala kecil adalah 10 pelatih SSB dengan mengirimkan *link website* ke *smartphone* agar memudahkan untuk mengecek secara mandiri dikarenakan dilakukan secara

online, dan untuk uji coba subjek skala besar adalah 5 orang tua, 5 pelatih, 5 siswa dan 5 akademisi di ambil secara acak.

7. Revisi Produk

Hasil dari perolehan uji coba produk dijadikan sebagai bahan untuk merevisi/ memperbaiki produk dan hasil akhir dari pengembangan database melalui *website* bagi siswa SSB yang terafiliasi se-Kabupaten Rembang U-12 tersebut.

C. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Banyak informasi yang didapat dimana informasi tersebut dilakukan melalui penilaian instrumen yang baik. Penelitian ini menggunakan metode instrumen sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan metode yang dilakukan secara langsung kepada orang tua wali murid, pelatih dan penggiat olahraga sepak bola yang bisa disebut juga sebagai alat pengumpul data melalui pengamatan dan catatan. Untuk kelebihan metode ini adalah banyaknya informasi yang didapatkan secara langsung dengan cara melakukan pengamatan dan mencatat.

2. Angket

Angket merupakan media pengumpulan data yang berupa tabel angket tertutup dan berisi beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh subjek penelitian ahli media, ahli materi dan responden orang tua wali murid, pelatih serta penggiat olahrag sepak bola yang ada di kabupaten rembang. Sedangkan untuk instrumen model pengembangannya dibagi menjadi dua yaitu, pertama validasi produk dan yang kedua uji coba lapangan dengan menggunakan metode kuisioner

Validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media digunakan untuk mendapatkan saran-saran. Lembar validasi tersebut akan digunakan untuk memperoleh penilaian kelayakan media *website* informasi SSB se Kabupaten Rembang. Pada lembar validasi yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert dengan empat pilihan, yaitu:

1 = Tidak Layak

2 = Kurang Layak

3 = Cukup Layak

4 = Layak

Website difungsikan untuk mendapatkan informasi SSB U-12 yang terafiliasi se Kabupaten Rembang yang diinginkan sesuai kriteria. Di bawah ini adalah instrumen yang diberikan kepada para pakar dan praktisi untuk tahap penilaian *website*.

Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Fisik	Kesesuaian Model <i>Website</i> informasi SSB <i>online</i>	1
2		Kegunaan Tampilan icon <i>Website</i>	1
3		Keakuratan lokasi SSB dalam Aplikasi pembantu <i>google maps</i>	1
4		Filter pencarian data siswa pada <i>website</i> menggunakan NISN, nama dan SSB berfungsi dengan baik	1
TOTAL			4
5	Desain	Kejelasan tulisan pada <i>website</i>	1

6		Penataan tombol pada <i>website</i> sudah baik dan benar	1
7		Kesesuaian kategori <i>login</i>	1
8		Kesesuaian kategori pada <i>website</i> sebagai penanda SSB	1
9		Desain icon pada pencarian data siswa SSB mudah dipahami	1
TOTAL			5
10	Pengunaan	Sistem <i>website</i> menjadi suatu yang sangat mudah diakses	1
11		Efektifitas dan efisien waktu dalam mencari siswa SSB secara <i>online</i> yang diinginkan	1
12		Memudahkan masyarakat mencari SSB <i>online</i> yang diinginkan	1
13		<i>Website</i> SSBKU.com yang bisa diakses <i>online</i> meningkatkan pengetahuan masyarakat secara luas terhadap SSB yang ada di Rembang	1
14		<i>Website</i> mudah dikunjungi dengan laptop/komputer maupun <i>smartphone</i>	1
TOTAL			5

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1	Konsep	Konsep <i>website</i> sesuai dengan visi misi	
2	Model	<i>Website</i> sudah bisa dijalankan	
3		Model <i>website</i> yang digunakan sudah sesuai dengan penggunaannya	
4	Menu	Pemberiaan menu kategori pada <i>website</i> yang sudah cukup jelas, dan berfungsi sebagai mana mestinya	

5	Manfaat	<i>Website</i> yang digunakan mudah dipahami sehingga mampu membantu mencari SSB, jadwal dan tempat latihan yang diinginkan	
6		Penempatan tombol mudah digunakan	
7		Pengembangan pengoprasian <i>website</i> sudah sesuai dengan yang diharapkan	
8		Data siswa SSB sudah sesuai sehingga mudah digunakan untuk acuan bukti data menjelang pertandingan resmi	
9		Penunjukan alamat SSB di <i>website</i> sesuai dengan yang ada	
10		Data SSB pada <i>website</i> sudah mencakup sebagian besar SSB yang ada di Kabupaten Rembang	
TOTAL			

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Responden

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1	Manfaat / Penggunaan	Tampilan <i>Website</i> mudah dipahami	1
2		Sudah bisa menemukan data siswa SSB yang akurat	1
3		<i>Website</i> dengan bantuan <i>google maps</i> terkoneksi dengan baik pada alamat latihan SSB	1
4		Kejelasan tulisan pada <i>website</i>	1
5		Penataan icon pada <i>website</i> sudah baik dan benar	1
6		Kesesuaian antara kategori cek data siswa, <i>login</i> pelatih SSB dalam <i>website</i> sudah jelas	1
7		<i>Website</i> mudah dikunjungi dengan <i>smartphone</i> maupun laptop/komputer	1
8		Pemberian menu kategori <i>login</i> pelatih pada <i>website</i> sudah cukup jelas, dan berfungsi sebagai mana mestinya	1
9		Penempatan tombol mudah digunakan dan dipahami	1

10	Penunjukan nama siswa, SSB, jadwal dan lokasi latihan sesuai dengan yang ada	1
11	Kesesuaian icon pada <i>website</i> sebagai penanda pencarian database siswa SSB	1
12	Desain icon pada <i>website</i> mudah dipahami	1
13	Data SSB pada <i>website</i> sudah mencakup sebagian besar SSB yang ada di Kabupaten Rembang	1
14	Bahasa yang digunakan dalam <i>website</i> mudah dipahami	1
15	Foto logo dan siswa pada <i>website</i> ini sudah terlihat jelas	1
16	Laman <i>website</i> mudah dicari	1
17	Nama <i>website</i> mudah diingat	1
18	<i>Website</i> membantu anda dalam mendapatkan informasi mengenai SSB di Kabupaten Rembang	1
19	Dengan tersedianya foto dan data siswa dapat membantu dalam mendapatkan informasi	1
20	<i>Website</i> menggunakan bahasa Indonesia sehingga mudah dipahami berbagai kalangan	1
TOTAL		20

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data yang bersifat kuantitatif berupa hasil angka, dihimpun melalui angket atau kuesioner. Sedangkan data kualitatif berupa saran yang dikemukakan oleh ahli media kemudian dihimpun untuk perbaikan *website* ini.

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, yang berupa pernyataan tidak layak, kurang layak, cukup layak, dan

layak, yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 4, yaitu dengan penskoran dari angka 1 sampai dengan 4.

Pengubahan penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 4. Pedoman Penilaian Skor

Data Kualitatif	Skor
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Untuk pengubahan skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan penilaian sebagai berikut:

Secara matematis dapat dinyatakan dengan persamaan, menurut (Sugiyono 2010: 95) persentase tingkat nilai:

$$Presentase\ kelayakan = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{total\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Tabel 5. Kualifikasi Penilaian Total

No	Persentase	Kelayakan
1	76% - 100 %	Layak
2	56% - 75 %	Cukup Layak
3	40% - 55%	Kurang Layak
4	< 40%	Tidak Layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Studi Pendahuluan

Penelitian ini menggunakan cara observasi, mencari beberapa pelatih, orang tua dan penggiat olahraga untuk bertanya mengenai apakah sudah mengetahui perihal adanya *website* pengelolaan data siswa SSB U-12 di Kabupaten Rembang. Menyusun draf pembuatan *website* yang nantinya akan digunakan pengembangan *website*. Beberapa hal ditemukan dalam penelitian pendahuluan ini, antara lain:

- a. Tingkat pemahaman orang tua wali murid, pelatih dan penggiat olahraga mengenai perkembangan teknologi olahraga sepakbola sangat minim.
- b. Banyak pelatih mengeluhkan pendataan siswa yang dilakukan secara *offline* dari Askab PSSI Rembang.
- c. Terbatasnya sumber informasi mencari SSB yang ada di Rembang.
- d. Kurang efektif dalam pendataan daftar pemain ketika diadakannya kompetisi.

2. Validasi Ahli

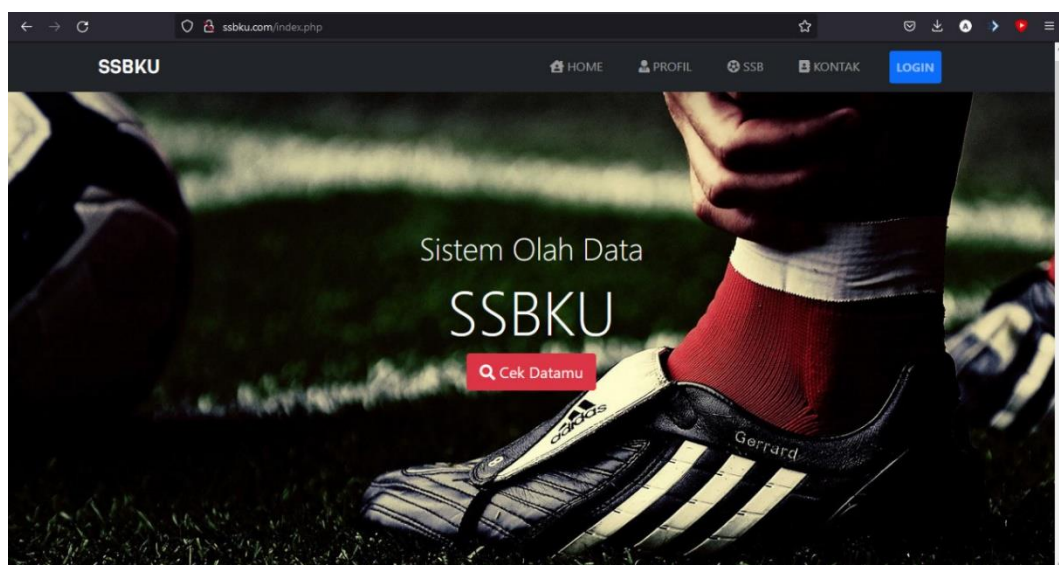
Penelitian pengembangan berbasis *website* ini divalidasi oleh beberapa dosen yang ahli dibidangnya, yakni dosen ahli media dan ahli materi. Kedua dosen ahli tersebut diminta untuk menilai produk awal *website* yang sudah desain apakah layak digunakan atau tidak. Hasil dari penilaian tersebut digunakan sebagai dasar acuan revisi awal dari produk pengembangan database melalui *website* bagi siswa SSB terafiliasi se Kabupaten Rembang U-12. Penilaian para ahli tersebut di atas mendapatkan beberapa revisi sebagai berikut:

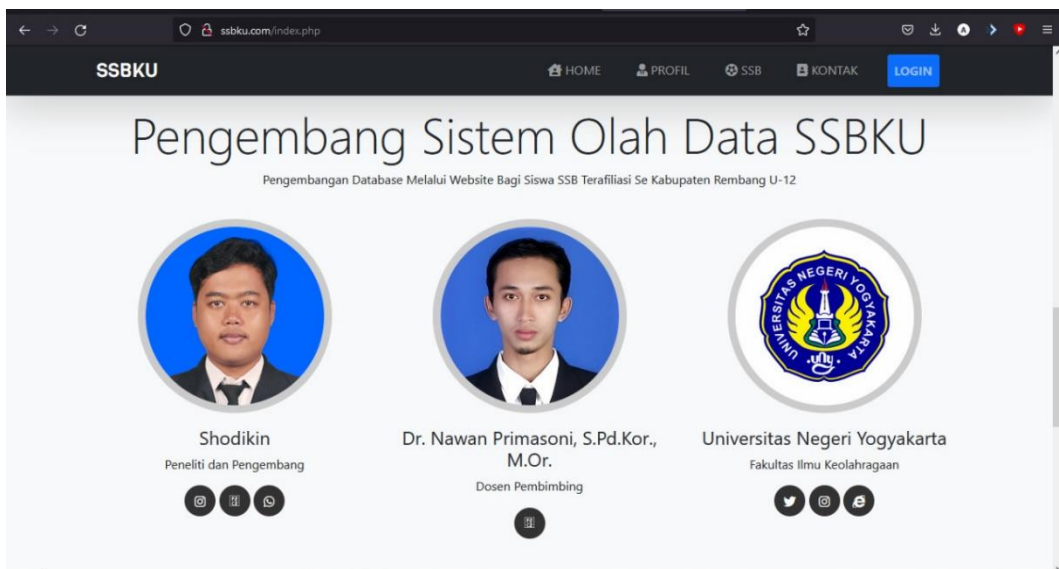
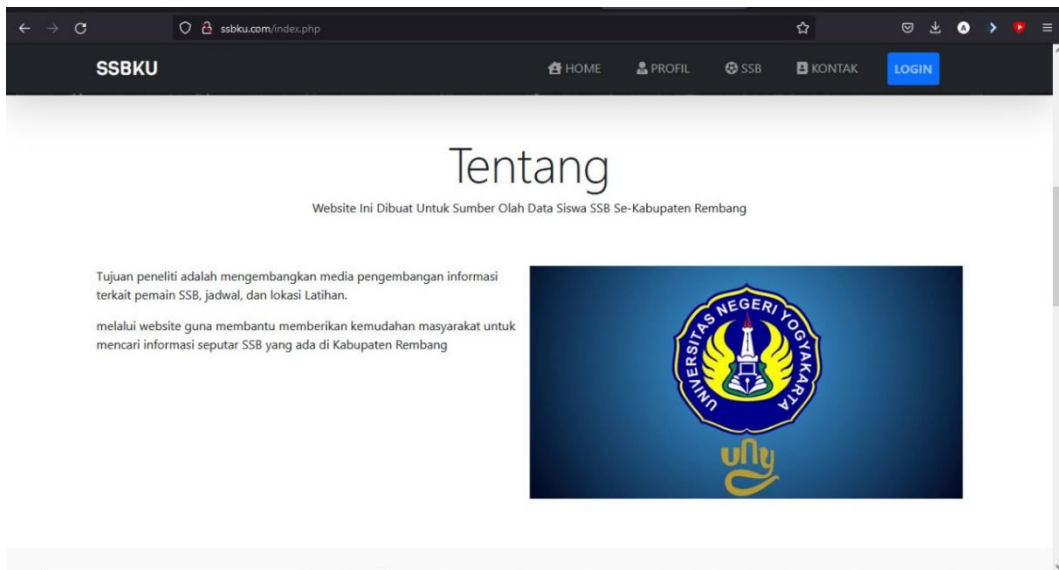
a. Data Validasi Ahli Materi

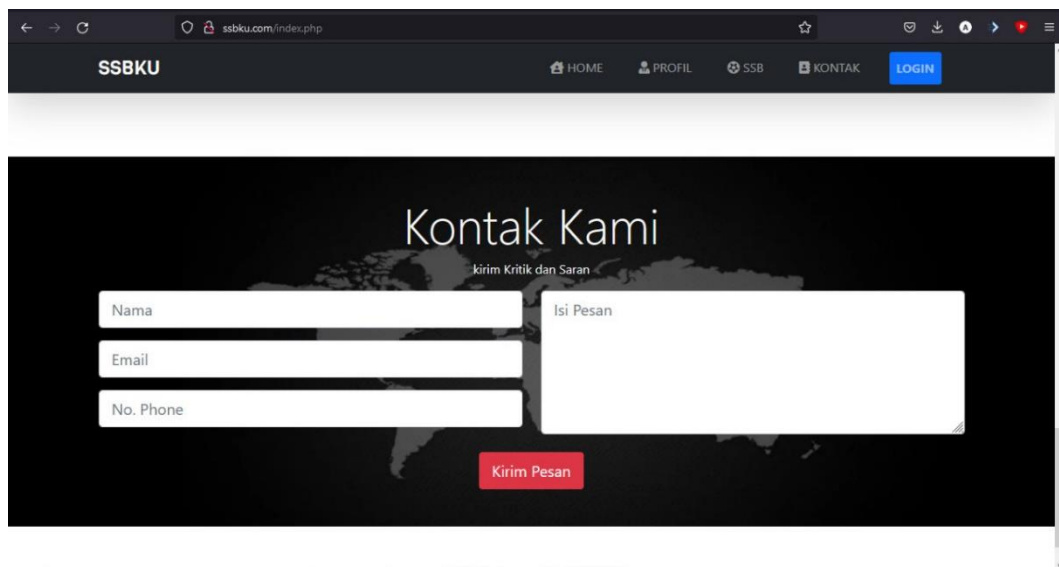
Ahli materi yang mempunyai kredibilitas dan intelektual akademisi baik menjadi penilai dalam penelitian ini adalah Drs. Herwin, M.Pd., yang memiliki keahlian dibidang olahraga sepak bola dan sebagai dosen di Universitas Negeri Yogyakarta. Proses validasi yang dilakukan mendapatkan beberapa saran dan revisi dari ahli materi sehingga produk yang dibuat menjadi layak digunakan sesuai dengan perbaikan yang diberikan. Berikut adalah hasil dan revisi produk *website* sesuai perbaikan yang diberikan:

1) Fitur *Website*

Berdasarkan penilaian dari ahli materi terdapat beberapa revisi dan saran untuk beberapa fitur diperbaiki dan ditambahkan yaitu tampilan pada detail profil SSB dibuat simpel, penambahan fitur jumlah data siswa dan dibuat secara otomatis sesuai dengan data yang dimasukkan, penambahan fitur mutasi pemain yang terkoneksi dengan admin, penambahan hak akses pelatih mengetahui profil SSB dan foto siswa SSB, penambahan fitur status pemain.







Gambar 2. Tampilan Layar Icon SSBKU.com

a) Data Hasil Revisi Ahli Materi

Data hasil revisi dari ahli materi sendiri akan dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki produk yang di kembangkan. Persentase yang didapat dari hasil penilaian dari ahli materi dan juga dari aspek yang dinilai persentase skor mendapatkan total adalah 95 % dengan ketagori baik/layak.

$$\frac{38}{40} \times 100 \% = 95 \% \text{ (Layak)}$$

Data Hasil Penilaian *Website* oleh Ahli Materi

Tabel 6. Data Hasil Penilaian *Website* oleh Ahli Materi

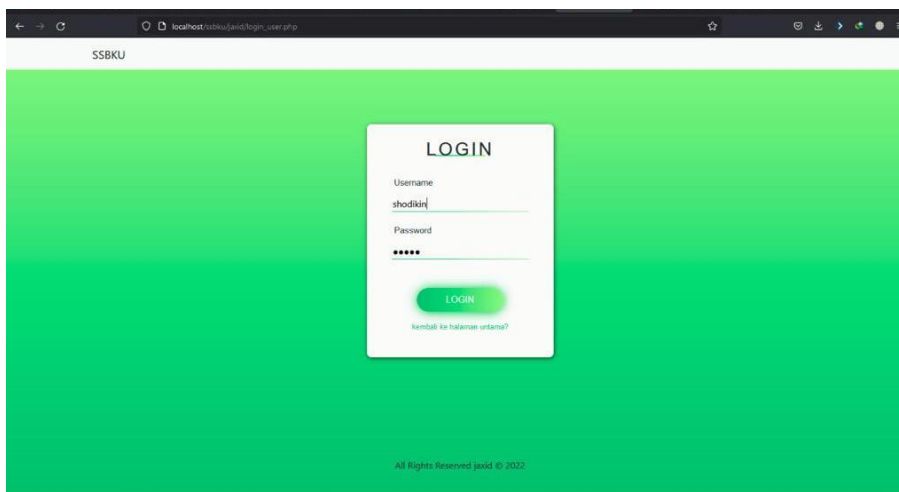
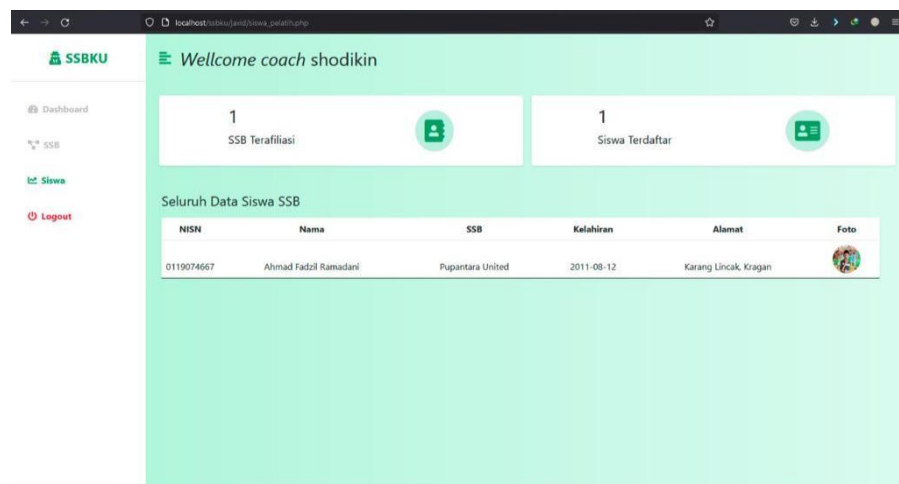
ANGKET PENILAIAN <i>WEBSITE</i> SSBKU.COM OLEH AHLI MATERI						
Aspek yang dinilai	Nomor Butir	Skor Tiap Butir	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
Konsep	1	4	4	4	100.00%	Layak
Model	2	4	8	8	100.00%	Layak
	3	4				
Menu	4	3	11	12	91.67%	Layak
	5	4				
	6	4				
Manfaat/Penggunaan	7	4	15	16	93.75%	Layak
	8	3				
	9	4				
	10	4				
Skor Total			38	40	95.00%	Layak

b) Data Validasi

Penelitian ini divalidasi oleh salah satu dosen Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki keahlian dibidang olahraga sepak bola yaitu Drs. Herwin, M.Pd. Proses penilaian validasi ini mendapat saran dan revisi dari ahli materi itu sendiri sehingga layak digunakan sesuai dengan perbaikan. Di bawah ini adalah hasil dan revisi *website* sesuai dengan perbaikan:


(1) Tampilan Keseluruhan *Website*

Perbaikan tampilan ini sendiri di buat agar pengguna mudah untuk menggunakan *website*, dengan menghilangkan fitur – fitur yang tidak begitu penting, dan juga menambah fitur-fitur yang menarik dan sesuai dengan tema dari *website* ini sendiri sehingga pengguna dapat menikmati *website* dengan mudah dan sebagaimana fungsinya.



Gambar 3. Tampilan Website Sebelum Revisi Ahli Materi

SSBKU Kembali



PUPANTARA UNITED

Pelatih : M Kholid (Licenci D Nasional) & Ahmad Ajik

Kelompok Usia	Hari Latihan	Jam Latihan	Jumlah Siswa
U 12 Tahun	Selasa, Jumat, Minggu	15.30, 15.30, 07.00 WIB	12 Siswa

Lokasi

SSBKU

LOGIN

Username

Password

[LOGIN](#)

[login Admin?](#)

lupa password silahkan hubungi Admin

SSBKU Wellcome coach M Kholid

- [Dashboard](#)
- [SSB](#)
- [Siswa Ku](#)
- [Mutasi Siswa](#)
- [Logout](#)

8

SSB Terafiliasi

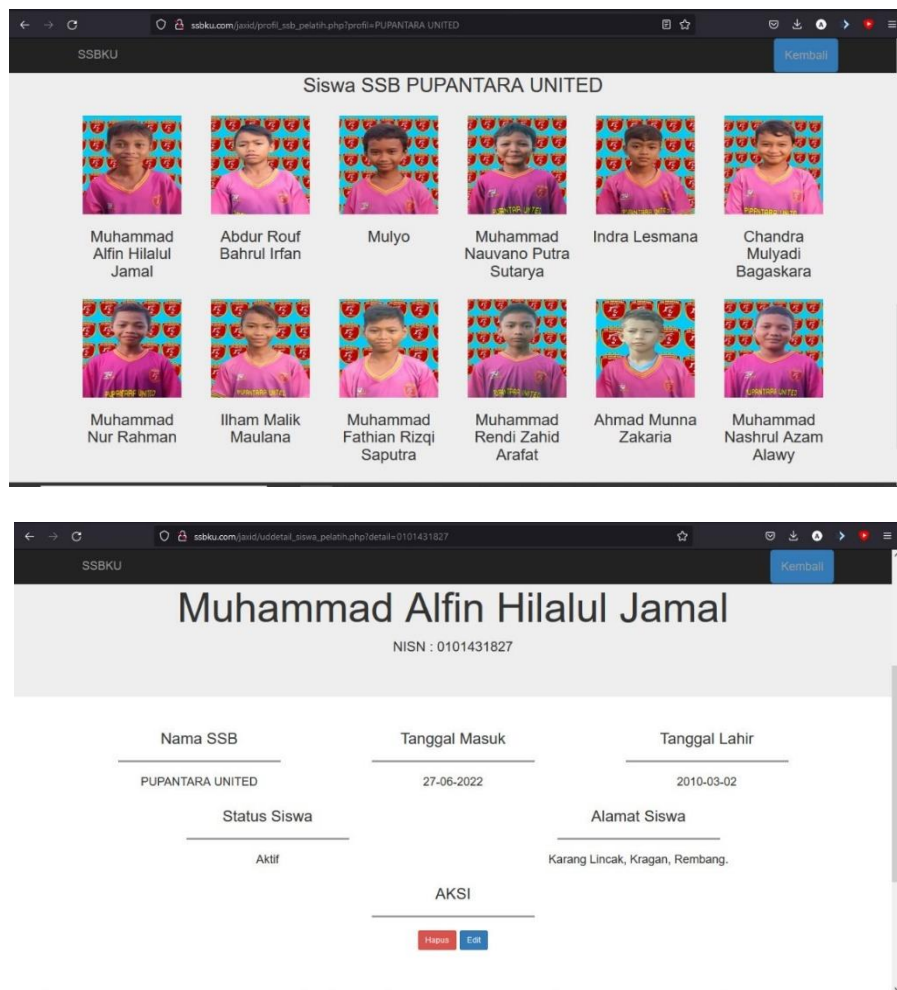
13

Siswa Terdaftar

Data Mutasi Siswa SSB anda

[Ajukan Mutasi Siswa](#)

NISN	Nama Siswa	SSB Asal	SSB Tujuan	Alasan	Status



Gambar 4. Tampilan Website Sesudah Revisi Ahli Materi

b. Data Validasi Ahli Media

Data hasil revisi dari ahli media yang dijadikan sebagai bahan untuk evaluasi dalam memperbaiki produk yang di kembangkan. Persentase penilaian yang didapat dari ahli media dari aspek fisik adalah (**93,75%**), dari aspek desain (**90%**) dan aspek penggunaan (**100%**). Persentase skor total adalah (**94,64%**) dengan ketagori baik/layak.

Tabel 7. Data Hasil Penilaian *Website* oleh Ahli Media

ANGKET PENILAIAN <i>WEBSITE</i> SSBKU.COM OLEH AHLI MEDIA						
Aspek yang dinilai	Nomor Butir	Skor Tiap Butir	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
Fisik	1	4	15	16	93.75%	Layak
	2	4				
	3	4				
	4	3				
Desain	5	4	18	20	90.00%	Layak
	6	3				
	7	4				
	8	4				
	9	3				
Penggunaan	10	4	20	20	100.00%	Layak
	11	4				
	12	4				
	13	4				
	14	4				
Skor Total			53	56	94.64%	Layak

Penelitian ini divalidasi oleh salah satu dosen Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki keahlian dibidang olahraga terkhusus pada bidang teknologi olahraga yaitu Faidillah Kurniawan, S.Pd, Kor.,M.Or. Proses penilaian validasi ini mendapat saran dan revisi dari ahli media itu sendiri sehingga layak digunakan tanpa revisi.

3. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Skala Kecil

1) Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba skala kecil dikakukan tanggal 9 s/d 22 mei 2022 kepada 10 pelatih SSB yang berada di Rembang dari yang melatih SSB maupun Klub di tempat. Petama-tama yang dilakukan sebelum pengisian angket yaitu menjelaskan apa

tujuan dari penelitian ini, dan juga menjelaskan materi terkait penelitian yang dilakukan. Saat pengisian angket pelatih memperhatikan penjelasan tentang tata cara penggunaan *website* tersebut dan pengisian angket, pelatih mengisi dengan teliti.

2) Hasil Angket Uji Coba Skala Kecil

Hasil uji angket pelatih mengenai media pengembangan informasi SSB terafiliasi di Kabupaten Rembang berbasis *website*. Persentase yang diperoleh dari penilaian kelompok kecil dengan total adalah 97,38% dikategorikan baik/layak.

Tabel 8. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil

ANGKET PENILAIAN UJI COBA SKALA KECIL WEBSITE SSBKU.COM							
No	Responden	Klub Melatih	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase %	Kategori
1	M Kholid	Pupantara United	Manfaat / Penggunaan	76	80	95,00%	Layak
2	Rudi Sukmana	Rudi FC		77	80	96,25%	Layak
3	Darmo	Bina Sakti FC		80	80	100,00%	Layak
4	Heru Wibowo	Putra Gelora		77	80	96,25%	Layak
5	Rapii	Putra Gelora		78	80	97,50%	Layak
6	Ramidin	Gabindo FC		80	80	100,00%	Layak
7	Suprpto	Gapura FC		80	80	100,00%	Layak
8	Arip Sugiyanto	Arsema Muda		76	80	95,00%	Layak
9	Agus Prasetyo	Putra Galaxy		79	80	98,75%	Layak
10	Eko Murdo p	Putra Galaxy		76	80	95,00%	Layak
Total Skor				779	800	97,38%	Layak

b. Uji Coba Skala Besar

1. Kondisi Subyek Uji Coba Skala Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 9 s/d 22 mei 2022 di Rembang, kepada 10 pelatih, 1 sekretaris, 1 ketua wasit, 1 komite teknik, 1 komit pengawas, 1 komite pembinaan, 1 keamanan PSSI, 1 media PSSI, 1 bendahara

PSSI, 1 komite teknik, 1 orangtua murid. Pertama yang akan dilakukan sebelum pengisian angket adalah menjelaskan tujuan dari penelitian ini, dan menjelaskan materi terkait penelitian yang dilakukan. Kondisi saat pengisian angket orang tua pemain memperhatikan penjelasan tentang tata cara pengisian angket, agar koresponden dapat mengisi dengan teliti.

2. Hasil Angket Uji Coba Skala Besar

Hasil uji angket mengenai pengembangan informasi SSB terafiliasi di Kabupaten Rembang berbasis *website*. Persentase yang di dapat dari penilaian skala besar dengan jumlah total adalah 96,19% dikategorikan baik/layak.

Tabel 9. Data Hasil Uji Coba Skala Besar

ANGKET PENILAIAN UJI COBA SKALA BESAR WEBSITE SSBKU.COM							
No	Responden	Penggiat Olahraga	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase %	Kategori
1	Rohmad Sanur	Pelatih	Manfaat / Penggunaan	76	80	95,00%	Layak
2	Bagus Budiarmo	Pelatih		80	80	100,00%	Layak
3	Dian Eko S	Pelatih		80	80	100,00%	Layak
4	Iwan Junianto	Pelatih		77	80	96,25%	Layak
5	Hariyanto	Pelatih		76	80	95,00%	Layak
6	Yeyen	Pelatih		78	80	97,50%	Layak
7	Suyanto	Pelatih		78	80	97,50%	Layak
8	Yonif Ustaf B	Pelatih		80	80	100,00%	Layak
9	Praptyo	Pelatih		78	80	97,50%	Layak
10	Ahmad Naji	Pelatih		79	80	98,75%	Layak
11	Hary Massahir SE	Sekretaris		76	80	95,00%	Layak
12	Mohlisin, S.Pd	Ketua Wasit		78	80	97,50%	Layak
13	Ponco Supriyadi	Komite Teknik		72	80	90,00%	Layak
14	Suwardi	Komite Pengawas		77	80	96,25%	Layak
15	Tarmijan	komite pembinaan		79	80	98,75%	Layak
16	Kapten Asmubin	Keamanan PSSI		76	80	95,00%	Layak
17	Rini Hariasri,S.E	Media PSSI		80	80	100,00%	Layak
18	Cahyo Nugroho	Bendahara PSSI		72	80	90,00%	Layak
19	Siswandi	Komite Teknik		76	80	95,00%	Layak
20	Lilik Fatkhur	Orang Tua Murid		71	80	88,75%	Layak
Total Skor				1539	1600	96,19%	Layak

B. Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian di atas, diperoleh beberapa data yang menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan catatan ahli materi, untuk menambahkan beberapa fitur yaitu tampilan pada detail profil SSB dibuat simpel, penambahan fitur jumlah data siswa dan dibuat secara otomatis sesuai dengan data yang dimasukkan, penambahan fitur mutasi pemain yang terkoneksi dengan admin, penambahan hak akses pelatih mengetahui profil SSB dan foto siswa SSB, penambahan fitur status pemain.
2. Berdasarkan catatan ahli media, disarankan tampilan set keseluruhan disesuaikan kembali dan content disesuaikan dengan icon, kemasan *website* di desain sesuai dengan karakter bidang kompetensi yang hendak dituju dan penambahan kolom pencarian berupa nama dan klub agar mudah dalam pencarian.
3. Melakukan uji coba skala kecil kepada 10 orang pelatih ssb di Rembang.
4. Melakukan uji coba skala besar kepada 10 pelatih, 1 sekretaris, 1 ketua wasit, 1 komite teknik, 1 komit pengawas, 1 komite pembinaan, 1 keamanan PSSI, 1 media PSSI, 1 bendahara PSSI, 1 komite teknik, 1 orangtua murid. Saran yang didapatkan dalam pengambilan data uji coba skala besar kepada 20 responden yaitu pengaturan layout website di maksimalkan agar mudah dalam penggunaan, mengembangkan menu pada website agar banyak pilihan, perlu adanya uji coba secara berkala agar dapat mengetahui letak eror dan sistem keamanan ditingkatkan.
5. Berdasarkan hasil uji coba yang sudah dilakukan skala kecil dan skala besar diperoleh hasil dengan kategori baik/ layak.

Data hasil yang diperoleh kemudian dihitung menurut kategori yang sudah ditentukan, kategori dalam dalam penelitian ini ada 4 kategory antara lain, yaitu persentase <40% dikategorikan tidak layak, 40%-55% dikategorikan kurang layak, 56%-75% dikategorikan cukup layak, dan 76%-100% dikategorikan layak.

Tabel 10. Saran dari Responden

No	Responden	Saran	Keterangan
1	Validator Ahli Materi	Fitur SSB	Penambahan fitur didalam profil SSB di buat simpel agar memperindah tampilan, data siswa yang di input akan berjumlah secara otomatis dan penambahan fitur status pemain agar kejelasan pemain dapat di amati
		Mutasi	perpindahan pemain menjadi kendala di berbagai SSB , banyak pemain berpindah tempat satu ke tempat lain tanpa ada pemberitahuan melalui adanya fitur mutasi akan mempermudah pendataan dan tidak menjadi masalah serius ketika ada kompetisi
		Hak Akses	Memberikan hak akses kepada setiap pelatih untuk dapat mengetahui profil dan siswa SSB lain
2	Validator Ahli Media	Pencarian	Kemasan website di desain sesuai dengan karakter bidang kompetensi yang hendak dituju berupa penambahan kolom pencarian berupa nama dan klub agar mudah dalam pencarian
3	Ujicoba Skala Kecil	-	-
4	Ujicoba Skala Besar	Kegunaan	Pengaturan ulang layout agar mudah di pergunakan, pengembangan menu, adanya uji coba secara berkala agar dapat mengetahui letak eror dan sistem keamanan ditingkatkan.

C. Pembahasan

Pengembangan *website* informasi SSB terafiliasi di Kabupaten Rembang melalui proses yang cukup panjang, proses perancangan dan produksi awal didesain sedemikian rupa untuk memudahkan pengguna disaat menggunakan *website* ini. Proses pengembangan melalui prosedur dan pengembangan penelitian dimulai dengan studi pendahuluan sampai dengan produk akhir. Setelah produk awal terbuat, proses selanjutnya adalah evaluasi dari para validator. Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian tahap penelitian dilakukan dengan uji coba skala kecil dan skala besar.

Setelah melakukan dua proses uji coba (skala kecil dan skala besar) diperoleh kelebihan dan kekurangan *website* informasi SSB Trafiliasi di daerah Kabupaten Rembang. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari *website*:

1. Kelebihan *Website*

- a. *Website* ini dapat digunakan orang tua dan pemain sebagai media untuk mencari pelatih yang berlisensi, dengan tampilan yang mudah untuk dipahami dan juga fitur-fitur untuk membantu mencari pelatih sesuai dengan kriteria yang diinginkan
- b. Sudah tersambung langsung ke alamat latihan yang diinginkan sesuai dengan kriteria.
- c. Mudah untuk diakses.

2. Kekurangan *Website*

Akses *website* menggunakan data internet (*online*) belum bisa diakses secara *offline*.

Penilaian media SSB terafiliasi di Kabupaten Rembang ini masuk dalam kategori “Layak”. Hal ini dibuktikan dalam hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta dalam uji coba skala kecil dan skala besar. Pelatih merasa sangat terbantu dengan adanya *website* ini, karena *website* ini sendiri dapat membantu mengenalkan ataupun memberi pasar ke pelatih. Berdasarkan hasil uji coba media *website* SSB Terafiliasi se Kabupaten Rembang dapat disimpulkan bahwasannya:

1. Pelatih sangat terbantu dengan adanya *website* ini, *website* juga dilengkapi dengan fitur - fitur yang mencakup data diri pelatih.
2. Ketergantungan pelatih pada *smartphone* yang cukup tinggi, membuat *website* ini mudah dipahami secara efisien dan efektif

Tentunya ada beberapa keterbatasan, diantaranya adalah untuk menjalankan ataupun mengakses *website* ini masih *online* dengan bantuan data. Kedepannya diharapkan *website* ini dapat disempurnakan.

Berdasarkan hasil baik/ layak yang didapatkan dari *website* ini, maka akan menimbulkan beberapa dampak kepada pelatih, pemain, orang tua dan penggiat olahraga diantaranya:

1. Pelatih

Menjadikan media *website* ini sebagai alat pengenalan seorang pelatih ke masyarakat umum serta sebagai pendataan yang bisa diakses kapan saja agar mempermudah dan memonitoring pemain jika ada perpindahan.

2. Pemain

- a. Menambah referensi untuk mencari ssb yang ada di rembang.

b. Praktis dalam pengumpulan data ketika ada pendataan pemain dari pssi rembang dan ketika akan ada kompetisi.

3. Orang tua

Ketergantungan orang tua dan pemain dengan *smartphone* sangatlah tinggi. Dengan adanya *website* ini diharapkan para orang tua dan pemain menggunakan *smartphone* mereka sebaik mungkin sehingga bermanfaat untuk orang tua dan pemain itu sendiri.

4. Penggiat Olahraga

Website ini bisa menjadi akses sebagai monitoring perkembangan ssb yang ada di kabupaten rembang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengembangan SSB terafiliasi di Kabupaten Rembang yang berbasis *website*, terdapat kesimpulan. Keseluruhan komponen sudah melalui beberapa tahap uji kelayakan yaitu uji ahli media, uji ahli materi dan uji kepada responden. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan. Hasil dari penilaian ahli materi mendapatkan hasil 95% (Layak), untuk penilaian dari ahli media mendapatkan hasil 94,64 (Layak), sedangkan untuk uji coba kelompok kecil diperoleh hasil sebesar 97,38 % menyatakan bahwasanya *website* ini layak digunakan, dan hasil penelitian pada uji coba besar diperoleh hasil sebesar 96,19% menyatakan layak digunakan. Dengan hasil di atas sudah dapat disimpulkan bahwasannya pengembangan database siswa SSB terafiliasi se Kabupaten Rembang yang berbasis *website* layak digunakan.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut diperoleh implikasi bahwasannya pengembangan database siswa SSB terafiliasi se Kabupaten Rembang berbasis *website* sangat layak digunakan, kedepannya semoga *website* ini sendiri akan terus berkembang untuk membantu pelatih, siswa maupun orangtua semakin mudah untuk mencari informasi terkait SSB di Rembang dan harapannya agar SSB berkembang dan juga semakin banyak pemain muda yang muncul untuk menjadi pemain profesional.

C. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti dapat menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan
 - a. Bagi pemain pengembangan database siswa SSB terafiliasi se-Kabupaten Rembang berbasis *website* ini sendiri dapat memudahkan pemain untuk memilih pelatih sesuai dengan kriteria yang dia mau dan juga pemain mempunyai referensi untuk memilih pelatih begitu pula sebaliknya.
 - b. Bagi pelatih pengembangan *website* ini dimanfaatkan untuk mengenalkan diri seorang pelatih agar diketahui dikhalayak umum dan juga membantu pelatih untuk mendapatkan pekerjaan sesuai dengan basicnya.
2. Saran Pengembangan Produk dan Penelitian Lanjut
 - a. Membutuhkan banyak waktu untuk proses pengembangan untuk meningkatkan kualitas produk
 - b. Mengembangkan *website* ke media aplikasi agar lebih mudah lagi untuk diakses
 - c. Keterbatasan waktu peneliti untuk mengembangkan *website* ini. Oleh karena itu peneliti akan terus mengembangkan *website* ini agar bisa lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim Sumarno. (2012). Perbedaan Penelitian dan Pengembangan.
- Azmi, N. W. K. (2018). Effect of Exercise Program Speed , Agility , and Quickness (SAQ) in Effect of Exercise Program Speed , Agility , and Quickness (SAQ) in Improving Speed , Agility , and Acceleration. *Journal of Physics*, 947(12043), 2–6.
- Beltasar, Tarigan. (2001). Pendekatan Keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran Sepak Bola. Jakarta: Depdiknas.
- Dwi Wahyu Utomo.(2011). Kemampuan Dasar Sepakbola Siswa Sekolah Sepakbola Putra Grabag Usia 10-12 tahun.Skripsi UNY.
- Evelopment Country. Definisi Pengembangan. (Blongspot Evelopment Country.co.id) di akses tanggal 17 Februari 2022
- Lucky Edwardo. (2011). Tingkat Kecakapan Bermain Sepakbola Pada Siswa Sekolah Sepakbola Hizbul Wathan Yogyakarta Usia 14 16 Tahun. Skripsi: FIK UNY
- Putera, Ganesha. (2010). Kutak-Katik Latihan Sepakbola Usia Muda, PT Visi Gala 2000, Jakarta.
- Raharjo, Budi. (2015). Belajar Otodidak MySql. Bandung: Informatika.
- Rosa dan Shalahuddin, M. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika
- Sanjaya, Wina.(2011). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Seels & Richey (Alim Sumarno, 2012) Prinsip Dasar dan. Pengembangannya. PT Raja Grafindo Persada
- Soedjono dkk. (1999). Sepakbola Teknik dan Kerjasama. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Subagyo Irianto. (2010). Pengembangan tes Kecakapan “ David Lee” Untuk Sekolah Sepakbola (SSB) Kelompok Umur 14-15 Tahun. Thesis Pps-FIK UNY.
- Sucipto, dkk. (2000). Sepakbola. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah bagian Proyek Penataran Guru SLTP setara D- III.
- Sugiyono. (2010) . Metode penelitian Pendidikan : pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D. Bandung:alfabeta.hal.297-298
- Sugiyono. (2013). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. (Bandung: ALFABETA)

Sutarman. (2003). Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL. Graha Ilmu, Yogyakarta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3. Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. Jakarta . 2007

Vaswani, Vikram. (2005). How To Do Everything With PHP & MySQL

https://kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internetindonesia-nomorenamdunia/0/sorotan_media diakses pada tanggal 15 Maret 2022


<https://rembangkab.go.id/> . diakses pada tanggal 15 Maret 2022

<https://www.manutd.com/en/players-and-staff/the-academy> diakses pada tanggal 17 juli 2022

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

SURAT IZIN PENELITIAN <https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI**
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 : 769/UN34.16/PT.01.04/2022
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

9 Mei 2022


Yth . ASKAB PSSI REMBANG
Alamat: 78GX+24Q, Rambutmalang, Kabongan Kidul, Kec. Rembang, Kabupaten Rembang, Jawa Tengah 59218

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

Nama	: Shodikin
NIM	: 17602244009
Program Studi	: Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: PENGEMBANGAN DATABASE MELALUI WEBSITE BAGI SISWA SSB TERAFILIASI SE KABUPATEN REMBANG U-12
Waktu Penelitian	: 9 - 22 Mei 2022

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,




Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :

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

of 1 5/10/2022, 9:02 AM

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dan Pengembangan BAPPEDA Kabupaten Rembang

**PEMERINTAH KABUPATEN REMBANG**
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)
Jl. Diponegoro No. 85 ☎ 691328 Fax. 692042 Rembang 59211

SURAT KETERANGAN
NOMOR: 050 / 110 / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : TRIANA HUSNUL KHOTIMAH, SSTP, MSi
JABATAN : Kabid Litbang Bappeda Kabupaten Rembang

Dengan ini menerangkan bahwa:

NAMA : S HODIKIN
ALAMAT : Ds. Karangharjo RT 1/1 Kragan
NO HP : 081933528855
LEMBAGA/UNIVERSITAS : UIN YAKULTAS ILMU KEOLAHAAGAN

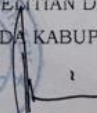
Akan melakukan penelitian/ pengumpulan data dalam rangka
Tugas Akhir Skripsi (TAS)
berlokasi di ASWAB PSSJ Rembang Kabupaten Rembang, selama
13 hari dengan judul:
Pengembangan Database Melalui Website Bagi Sistem SSB Terintegrasi di Kab.
Rembang 4-12

Peneliti dimohon untuk memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- Peneliti sudah di vaksin minimal tahap 1 atau surat keterangan apabila tidak dapat vaksin;
- Mematuhi aturan protokol kesehatan pencegahan covid-19;
- Tidak diperbolehkan mengumpulkan masa dan berkerumun.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Rembang, 11 Mei 2022
KABID PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
BAPPEDA KABUPATEN REMBANG


TRIANA HUSNUL KHOTIMAH, SSTP, MSi
Penata Tingkat I
NIP. 19860909 200412 2 001

08935 700 769 (ra.litbang)

Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian dari ASKAB PSSI REMBANG



PERSATUAN SEPAKBOLA SELURUH INDONESIA
ASOSIASI PSSI KABUPATEN REMBANG

Alamat Sekretariat : Jl. Pemuda Gg Abimanyu Rt 05 Rw 04 Ds. Kabongan Kidul
Dk Rumbut Malang Rembang Telp. 081326892509

Rembang, 12 Mei 2022

Nomor : 012/ASKABREMBANG/05/2022
Lampiran : 1 berkas
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth. Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Di
YOGYAKARTA

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan Nomor : 769/UN34.16/PT.01.04/2022 tanggal 9 Mei 2022 perihal izin penelitian. maka bersama ini kami selaku Ketua Asosiasi PSSI Kabupaten Rembang siap membantu pelaksanaan penelitian dan mencukupi data – data yang dibutuhkan mahasiswa yang bersangkutan dan memberikan izin penelitian kepada :

Nama : SHODIKIN
Tempat/Tgl Lahir : Rembang, 24 Agustus 1997
Alamat : Ds. Kranggan Rt 003 Rw 006 Kec Prambanan Kab Sleman
Pekerjaan : Mahasiswa
Keperluan : Memberikan Izin untuk mencari data sebagai dasar Penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) “ PENGEMBANGAN DATABASE MELALUI WEBSITE BAGI SISWA SSB TERAFILIASI SE KABUPATEN REMBANG”
Waktu Penelitian : 14 (Empat Belas) Hari, Tgl 9 s/d 13 Mei 2022

Demikian surat izin ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

ASOSIASI KABUPATEN PSSI REMBANG
KETUA

ANDI KURNIAWAN, SH

Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi 1

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Herwin, M.Pd.

NIP : 19650202 199312 1 001

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian berupa lembar penelitian unjuk kerja yang akan digunakan untuk penelitian berjudul "PENGEMBANGAN DATABASE MELALUI WEBSITE BAGI SISWA SSB TERAFILIASI SE KABUPATEN REMBANG U-12", yang dibuat oleh:

Nama : SHODIKIN

NIM : 17602244009

Jurusan/Prodi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga

Dosen Pembimbing : Dr. Nawan Primasoni S.Pd,Kor.,M.Or.

Dengan ini menyatakan instrumen unjuk kerja tersebut ()

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

Catatan bila perlu:

1. Tambah 2 kolom "status" (• terdaftar); "Kekurang (• Aktif; • Tidak Aktif; • Pindah)

Demikian surat keterangan ini dibuat dan untuk keperluan semestinya.

Yogyakarta, 18 April 2022
Ahli Materi



Drs. Herwin, M.Pd.

NIP. 19650202 199312 1 001

Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi 2

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Herwin, M.Pd.

NIP : 19650202 199312 1 001

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian berupa lembar penelitian unjuk kerja yang akan digunakan untuk penelitian berjudul "PENGEMBANGAN DATABASE MELALUI WEBSITE BAGI SISWA SSB TERAFILIASI SE KABUPATEN REMBANG U-12", yang dibuat oleh:

Nama : SHODIKIN

NIM : 17602244009

Jurusan/Prodi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga

Dosen Pembimbing : Dr. Nawan Primasoni S.Pd,Kor.,M.Or.

Dengan ini menyatakan instrumen unjuk kerja tersebut ()

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi

Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi saran

Tidak layak

Catatan bila perlu:

Demikian surat keterangan ini dibuat dan untuk keperluan semestinya.

Yogyakarta, *25 - April 2022*
Ahli Materi



Drs. Herwin, M.Pd.

NIP. 19650202 199312 1 001

Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Ahli Media 1

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajdillah Kurniawan, S.Pd, Kor.,M.Or.

NIP : 19821010 200501 1 002

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian berupa lembar penelitian unjuk kerja yang akan digunakan untuk penelitian berjudul "PENGEMBANGAN DATABASE MELALUI WEBSITE BAGI SISWA SSB TERAFILIASI SE KABUPATEN REMBANG U-12", yang dibuat oleh:

Nama : SHODIKIN
NIM : 17602244009
Jurusan/Prodi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga
Dosen Pembimbing : Dr. Nawan Primasoni S.Pd,Kor.,M.Or.

Dengan ini menyatakan instrumen unjuk kerja tersebut ()


<input type="checkbox"/>	Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

Catatan bila perlu:

Tambah kolom pencarian berupa Nisa, Nana dan club guna mempermudah pencarian

Demikian surat keterangan ini dibuat dan untuk keperluan semestinya.

Yogyakarta, 18 April
Ahli Media


Fajdillah Kurniawan, S.Pd, Kor.,M.Or.

NIP. 19821010 200501 1 002

Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Ahli Media 2

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Faidillah Kurniawan, S.Pd, Kor.,M.Or.

NIP : 19821010 200501 1 002

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen penelitian berupa lembar penelitian unjuk kerja yang akan digunakan untuk penelitian berjudul "PENGEMBANGAN DATABASE MELALUI WEBSITE BAGI SISWA SSB TERAFILIASI SE KABUPATEN REMBANG U-12", yang dibuat oleh:

Nama : SHODIKIN

NIM : 17602244009

Jurusan/Prodi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga

Dosen Pembimbing : Dr. Nawan Primasoni S.Pd,Kor.,M.Or.

Dengan ini menyatakan instrumen unjuk kerja tersebut ()

<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi

Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi saran

Tidak layak

Catatan bila perlu:

--

Demikian surat keterangan ini dibuat dan untuk keperluan semestinya.

Yogyakarta, 25 April
Ahli Media



Faidillah Kurniawan, S.Pd, Kor.,M.Or.

NIP. 19821010 200501 1 002

Lampiran 8. Angket Penilaian Ahli Materi

Keterangan.

Data kualitatif	Skor
Sangat layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

Petunjuk penilaian, berilah penilaian berupa tanda centang pada kolom nilai dibawah ini.

Table 1. Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Tidak layak	Kurang layak	Cukup layak	Sangat layak
1	Konsep	Konsep <i>website</i> sesuai dengan visi misi				✓
2	Model	<i>Website</i> sudah bisa dijalankan				✓
3		Model <i>website</i> yang digunakan sudah sesuai dengan penggunaannya				✓
4	Menu	Pemberiaan menu kategori pada <i>website</i> yang sudah cukup jelas, dan berfungsi sebagai mana mestinya			✓	
5		<i>Website</i> yang digunakan mudah dipahami sehingga mampu membantu mencari SSB, jadwal dan tempat Latihan yang diinginkan				✓
6		Penempatan tombol mudah digunakan				✓
7	Manfaat / Penggunaan	Pengembangan pengoprasian <i>website</i> sudah sesuai dengan yang diharapkan				✓

8	Data siswa SSB sudah sesuai sehingga mudah digunakan untuk acuan bukti data menjelang pertandingan resmi			✓	
9	Penunjukan alamat SSB diwebsite sesuai dengan yang ada				✓
10	Data SSB pada <i>website</i> sudah mencakup sebagian besar SSB yang ada di Kabupaten Rembang				✓
TOTAL					

≠

Lampiran 9. Angket Penilaian Ahli Media

Keterangan.

Data kualitatif	Skor
Sangat layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

Petunjuk penilaian, berilah penilaian berupa skor angka pada kolom nilai dibawah ini.

Table 1. Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Tidak layak	Kurang layak	Cukup layak	Sangat layak
1	Fisik	Kesesuaian Model Website informasi SSB online				✓
2		Kegunaan Tampilan icon Website				✓
3		Keakuratan lokasi SSB dalam Aplikasi pembantu <i>googlemaps</i>				✓
4		Filter pencarian data siswa pada website menggunakan NISN, nama dan SSB berfungsi dengan baik			✓	
TOTAL						
5	Desain	Kejelasan tulisan pada website				✓
6		Penataan tombol pada website sudah baik dan benar			✓	
7		Kesesuaian kategori login				✓

8		Kesesuaian kategori pada <i>website</i> sebagai penanda SSB				✓
9		Desain icon pada pencarian data siswa SSB mudah dipahami			✓	
TOTAL						
10	Pengunaan	Sistem <i>website</i> menjadi suatu yang sangat mudah diakses				✓
11		Efektifitas dan efisien waktu dalam mencari siswa SSB secara online yang diinginkan				✓
12		Memudahkan masyarakat mencari SSB online yang diinginkan				✓
13		<i>Website</i> SSBKU.com yang bisa diakses online meningkatkan pengetahuan masyarakat secara luas terhadap SSB yang ada di Rembang				✓
14		<i>Website</i> mudah dikunjungi dengan laptop/computer maupun <i>smartphone</i>				✓
TOTAL						

Lampiran 10. Instrumen Penelitian Responden

Tabel 3. Instrumen Penilaian Responden

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Tidak Layak	Kurang Layak	Cukup Layak	Sangat Layak
1	Manfaat / Penggunaan	Tampilan Website mudah dipahami				✓
2		Sudah bisa menemukan data siswa SSB yang akurat			✓	
3		Website dengan bantuan googlemaps terkoneksi dengan baik pada alamat latihan SSB				✓
4		Kejelasan tulisan pada website				✓
5		Penataan icon pada website sudah baik dan benar				✓
6		Kesesuaian antara kategori cek data siswa, login pelatih SSB dalam website sudah jelas				✓
7		Website mudah dikunjungi dengan smartphone maupun laptop/computer				✓
8		Pemberian menu kategori login pelatih pada website sudah cukup jelas, dan berfungsi sebagai mana mestinya				✓
9		Penempatan tombol mudah digunakan dan dipahami				✓
10		Penunjukan nama siswa, SSB, jadwal dan lokasi latihan sesuai dengan yang ada				✓
11		Kesesuaian icon pada website sebagai penanda pencarian database siswa SSB				✓
12		Desain Icon pada website mudah dipahami				✓
13		Data SSB pada website sudah mencakup				✓

		sebagian besar SSB yang ada di Kabupaten Rembang				
14		Bahasa yang digunakan dalam website Mudah dipahami				✓
15		Foto logo dan siswa pada website ini sudah terlihat jelas				✓
16		Laman <i>website</i> mudah dicari				✓
17		Nama <i>website</i> mudah diingat				✓
18		<i>Website</i> membantu anda dalam mendapatkan informasi mengenai SSB di Kabupaten Rembang				✓
19		Dengan tersedianya foto dan data siswa dapat membantu dalam mendapatkan informasi				✓
20		<i>Website</i> menggunakan bahasa Indonesia sehingga mudah dipahami berbagai kalangan				✓
		TOTAL				

FD

Lampiran 11. Angket Penilaian Responden Orangtua Wali Murid

Nama : LILIK FATKHURROHMAN
Pegiat Olahraga : ORANG TUA WALI MURID

LEMBAR PENILAIAN *WEBSITE* SSBKU.COM OLEH PENGGIAT OLAHRAGA

A. Tujuan

Tujuan pembuatan angket ini yaitu untuk mengetahui pendapat Anda selaku pegiat olahraga terhadap *website* ssbku.com sebagai sistem olah database siswa SSB yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon membaca baik-baik pada setiap pernyataan
2. Mohon memberikan respon dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka yang menurut Anda sesuai

Keterangan Penilaian:

- L : Layak
CL : Cukup Layak
KL : Kurang Layak
TL : Tidak Layak

3. Setelah itu, mohon menuliskan kritik dan saran sebagai perbaikan *website* ssbku.com yang telah dikembangkan pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Indikator	TL	KL	CL	L
1	Manfaat / Penggunaan	Tampilan <i>website</i> mudah dipahami			✓	
2		Sudah bisa menemukan data siswa SSB yang akurat			✓	

3	Website dengan bantuan <i>google maps</i> terkoneksi dengan baik pada alamat latihan SSB				✓
4	Kejelasan tulisan pada <i>website</i>				✓
5	Penataan <i>icon</i> pada <i>website</i> sudah baik dan benar			✓	
6	Kesesuaian antara kategori cek data siswa, <i>login</i> pelatih SSB dalam <i>website</i> sudah jelas			✓	
7	<i>Website</i> mudah dikunjungi dengan <i>smartphone</i> maupun <i>laptop/komputer</i>				✓
8	Pemberian menu kategori <i>login</i> pelatih pada <i>website</i> sudah cukup jelas, dan berfungsi sebagai mana mestinya			✓	
9	Penempatan tombol mudah digunakan dan dipahami				✓
10	Penunjukan nama siswa, SSB jadwal dan lokasi latihan sesuai dengan yang ada			✓	
11	Kesesuaian <i>icon</i> pada <i>website</i> sebagai penanda pencarian database siswa SSB			✓	
12	Desain <i>icon</i> pada <i>website</i> mudah dipahami				✓
13	Data SSB pada <i>website</i> sudah mencakup sebagian besar SSB yang ada di Kabupaten Rembang			✓	
14	Bahasa yang digunakan dalam <i>website</i> mudah dipahami				✓
15	Foto logo dan siswa pada <i>website</i> ini sudah terlihat jelas				✓
16	Laman <i>website</i> mudah dicari				✓

17	Nama <i>website</i> mudah diingat				✓
18	<i>Website</i> membantu Anda dalam mendapatkan informasi mengenai SSB di Kabupaten Rembang				✓
19	Dengan tersedianya foto dan data siswa dapat membantu dalam mendapatkan informasi			✓	
20	<i>Website</i> menggunakan bahasa Indonesia sehingga mudah dipahami berbagai kalangan				✓
TOTAL					

D. Kritik dan Saran

Rembang, 20 Mei 2022

Responden


(.....)

Lampiran 12. Angket Penilaian Responden Sekertaris ASKAB PSSI Kabupaten Rembang.

Nama : Hary Messudin, S.E. dan .
 Penggiat Olahraga : Sekretaris ASKAB PSSI Kab. Rembang.

**LEMBAR PENILAIAN WEBSITE SSBKU.COM
 OLEH PENGGIAT OLAHRAGA**

A. Tujuan

Tujuan pembuatan angket ini yaitu untuk mengetahui pendapat Anda selaku penggiat olahraga terhadap *website* ssbku.com sebagai sistem olah database siswa SSB yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon membaca baik-baik pada setiap pernyataan
2. Mohon memberikan respon dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka yang menurut Anda sesuai

Keterangan Penilaian:

- L : Layak
 CL : Cukup Layak
 KL : Kurang Layak
 TL : Tidak Layak

3. Setelah itu, mohon menuliskan kritik dan saran sebagai perbaikan *website* ssbku.com yang telah dikembangkan pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Indikator	TL	KL	CL	L
1	Manfaat / Penggunaan	Tampilan <i>website</i> mudah dipahami				✓
2		Sudah bisa menemukan data siswa SSB yang akurat				✓

3	Website dengan bantuan <i>google maps</i> terkoneksi dengan baik pada alamat latihan SSB				✓
4	Kejelasan tulisan pada <i>website</i>				✓
5	Penataan <i>icon</i> pada <i>website</i> sudah baik dan benar			✓	
6	Kesesuaian antara kategori cek data siswa, <i>login</i> pelatih SSB dalam <i>website</i> sudah jelas				✓
7	<i>Website</i> mudah dikunjungi dengan <i>smartphone</i> maupun <i>laptop/komputer</i>				✓
8	Pemberian menu kategori <i>login</i> pelatih pada <i>website</i> sudah cukup jelas, dan berfungsi sebagai mana mestinya				✓
9	Penempatan tombol mudah digunakan dan dipahami			✓	
10	Penunjukan nama siswa, SSB jadwal dan lokasi latihan sesuai dengan yang ada			✓	
11	Kesesuaian <i>icon</i> pada <i>website</i> sebagai penanda pencarian database siswa SSB			✓	
12	Desain <i>icon</i> pada <i>website</i> mudah dipahami				✓
13	Data SSB pada <i>website</i> sudah mencakup sebagian besar SSB yang ada di Kabupaten Rembang				✓
14	Bahasa yang digunakan dalam <i>website</i> mudah dipahami				✓
15	Foto logo dan siswa pada <i>website</i> ini sudah terlihat jelas				✓
16	Laman <i>website</i> mudah dicari				✓

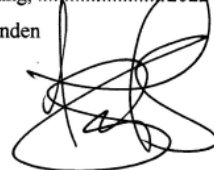
17	Nama website mudah diingat					✓
18	Website membantu Anda dalam mendapatkan informasi mengenai SSB di Kabupaten Rembang					✓
19	Dengan tersedianya foto dan data siswa dapat membantu dalam mendapatkan informasi					✓
20	Website menggunakan bahasa Indonesia sehingga mudah dipahami berbagai kalangan					✓
TOTAL						

D. Kritik dan Saran

1. Pengaturan ulang layout website agar lebih mudah di pergunakan
2. Pengembangan menu / option di website.
3. perlu trial and error dalam operasi
4. memperhatikan keamanan data dan kapasitas pengguna

Rembang, 22 Mei 2022

Responden



(Hany Wassalim, SE. am)

Lampiran 13. Angket Penilaian Responden Pelatih

Nama : AHMAD KAWI
Klub Melatih : SSB- PUPUAN TARA UNITED

LEMBAR PENILAIAN WEBSITE SSBKU.COM OLEH PELATIH

A. Tujuan

Tujuan pembuatan angket ini yaitu untuk mengetahui pendapat Anda selaku pelatih terhadap *website* *ssbku.com* sebagai sistem olah database siswa SSB yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon pelatih membaca baik-baik pada setiap pernyataan
2. Mohon pelatih memberikan respon dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka yang menurut pelatih sesuai

Keterangan Penilaian:

- L : Layak
CL : Cukup Layak
KL : Kurang Layak
TL : Tidak Layak

3. Setelah itu, mohon pelatih menuliskan kritik dan saran sebagai perbaikan *website* *ssbku.com* yang telah dikembangkan pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Indikator	TL	KL	CL	L
1	Manfaat / Penggunaan	Tampilan <i>website</i> mudah dipahami				✓
2		Sudah bisa menemukan data siswa SSB yang akurat				✓

3	Website dengan bantuan <i>google maps</i> terkoneksi dengan baik pada alamat latihan SSB					✓
4	Kejelasan tulisan pada <i>website</i>					✓
5	Penataan <i>icon</i> pada <i>website</i> sudah baik dan benar					✓
6	Kesesuaian antara kategori cek data siswa, <i>login</i> pelatih SSB dalam <i>website</i> sudah jelas					✓
7	<i>Website</i> mudah dikunjungi dengan <i>smartphone</i> maupun <i>laptop/komputer</i>					✓
8	Pemberian menu kategori <i>login</i> pelatih pada <i>website</i> sudah cukup jelas, dan berfungsi sebagai mana mestinya					✓
9	Penempatan tombol mudah digunakan dan dipahami			✓		
10	Penunjukan nama siswa, SSB, jadwal dan lokasi latihan sesuai dengan yang ada					✓
11	Kesesuaian <i>icon</i> pada <i>website</i> sebagai penanda pencarian database siswa SSB					✓
12	Desain <i>icon</i> pada <i>website</i> mudah dipahami					✓
13	Data SSB pada <i>website</i> sudah mencakup sebagian besar SSB yang ada di Kabupaten Rembang					✓
14	Bahasa yang digunakan dalam <i>website</i> mudah dipahami					✓
15	Foto logo dan siswa pada <i>website</i> ini sudah terlihat jelas					✓
16	Laman <i>website</i> mudah dicari					✓

17	Nama <i>website</i> mudah diingat				✓
18	<i>Website</i> membantu anda dalam mendapatkan informasi mengenai SSB di Kabupaten Rembang				✓
19	Dengan tersedianya foto dan data siswa dapat membantu dalam mendapatkan informasi				✓
20	<i>Website</i> menggunakan bahasa Indonesia sehingga mudah dipahami berbagai kalangan				✓
TOTAL					

D. Kritik dan Saran

Rembang, 20 Mei 2022

Responden

)

Lampiran 14. Angket Penilaian Responden Ketua Komite Wasit

Nama : MAHLISIN
 Penggiat Olahraga : Ketua Komite Wasit ASKAB Rembang

**LEMBAR PENILAIAN WEBSITE SSBKU.COM
 OLEH PENGGIAT OLAHRAGA**

A. Tujuan

Tujuan pembuatan angket ini yaitu untuk mengetahui pendapat Anda selaku penggiat olahraga terhadap *website* ssbku.com sebagai sistem olah database siswa SSB yang telah dikembangkan.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon membaca baik-baik pada setiap pernyataan
2. Mohon memberikan respon dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom angka yang menurut Anda sesuai

Keterangan Penilaian:

- L : Layak
 CL : Cukup Layak
 KL : Kurang Layak
 TL : Tidak Layak

3. Setelah itu, mohon menuliskan kritik dan saran sebagai perbaikan *website* ssbku.com yang telah dikembangkan pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Indikator	TL	KL	CL	L
1	Manfaat / Penggunaan	Tampilan <i>website</i> mudah dipahami				✓
2		Sudah bisa menemukan data siswa SSB yang akurat				✓

3	Website dengan bantuan <i>google maps</i> terkoneksi dengan baik pada alamat latihan SSB			✓	
4	Kejelasan tulisan pada <i>website</i>			✓	
5	Penataan <i>icon</i> pada <i>website</i> sudah baik dan benar				✓
6	Kesesuaian antara kategori cek data siswa, <i>login</i> pelatih SSB dalam <i>website</i> sudah jelas				✓
7	<i>Website</i> mudah dikunjungi dengan <i>smartphone</i> maupun laptop/komputer				✓
8	Pemberian menu kategori <i>login</i> pelatih pada <i>website</i> sudah cukup jelas, dan berfungsi sebagai mana mestinya				✓
9	Penempatan tombol mudah digunakan dan dipahami				✓
10	Penunjukan nama siswa, SSB, jadwal dan lokasi latihan sesuai dengan yang ada				✓
11	Kesesuaian <i>icon</i> pada <i>website</i> sebagai penanda pencarian database siswa SSB				✓
12	Desain <i>icon</i> pada <i>website</i> mudah dipahami				✓
13	Data SSB pada <i>website</i> sudah mencakup sebagian besar SSB yang ada di Kabupaten Rembang				✓
14	Bahasa yang digunakan dalam <i>website</i> mudah dipahami				✓
15	Foto logo dan siswa pada <i>website</i> ini sudah terlihat jelas				✓
16	Laman <i>website</i> mudah dicari				✓

17	Nama <i>website</i> mudah diingat				✓
18	<i>Website</i> membantu Anda dalam mendapatkan informasi mengenai SSB di Kabupaten Rembang				✓
19	Dengan tersedianya foto dan data siswa dapat membantu dalam mendapatkan informasi				✓
20	<i>Website</i> menggunakan bahasa Indonesia sehingga mudah dipahami berbagai kalangan				✓
TOTAL					

D. Kritik dan Saran

Rembang,2022

Responden


(.....MOHLISIN.....)

Lampiran 15. Data Skor Penilaian Ahli Materi

ANGKET PENILAIAN WEBSITE SSBKU.COM OLEH AHLI MATERI						
Aspek yang dinilai	Nomor Butir	Skor Tiap Butir	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
Konsep	1	4	4	4	100.00%	Layak
Model	2	4	8	8	100.00%	Layak
	3	4				
Menu	4	3	11	12	91.67%	Layak
	5	4				
	6	4				
Manfaat/Penggunaan	7	4	15	16	93.75%	Layak
	8	3				
	9	4				
	10	4				
Skor Total			38	40	95.00%	Layak

Lampiran 16. Data Skor Penilaian Ahli Media

ANGKET PENILAIAN WEBSITE SSBKU.COM OLEH AHLI MEDIA						
Aspek yang dinilai	Nomor Butir	Skor Tiap Butir	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
Fisik	1	4	15	16	93.75%	Layak
	2	4				
	3	4				
	4	3				
Desain	5	4	18	20	90.00%	Layak
	6	3				
	7	4				
	8	4				
	9	3				
Penggunaan	10	4	20	20	100.00%	Layak
	11	4				
	12	4				
	13	4				
	14	4				
Skor Total			53	56	94.64%	Layak

Lampiran 17. Data Skor Penilaian Uji Coba Skala Kecil

ANGKET PENILAIAN UJI COBA SKALA KECIL WEBSITE SSBKU.COM							
No	Responden	Klub Melatih	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase %	Kategori
1	M Kholid	Pupantara United	Manfaat / Penggunaan	76	80	95.00%	Layak
2	Rudi Sukmana	Rudi FC		77	80	96.25%	Layak
3	Darmo	Bina Sakti FC		80	80	100.00%	Layak
4	Heru Wibowo	Putra Gelora		77	80	96.25%	Layak
5	Rapii	Putra Gelora		78	80	97.50%	Layak
6	Ramidin	Gabindo FC		80	80	100.00%	Layak
7	Suprpto	Gapura FC		80	80	100.00%	Layak
8	Arip Sugiyanto	Aksema Muda		76	80	95.00%	Layak
9	Agus Prasetyo	Putra Galaxy		79	80	98.75%	Layak
10	Eko Murdo p	Putra Galaxy		76	80	95.00%	Layak
Total Skor				779	800	97.38%	Layak

Lampiran 18. Data Skor Penilaian Uji Coba Skala Besar

ANGKET PENILAIAN UJI COBA SKALA BESAR WEBSITE SSBKU.COM							
No	Responden	Penggiat Olahraga	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase %	Kategori
1	Rohmad Sanur	Pelatih	Manfaat / Penggunaan	76	80	95.00%	Layak
2	Bagus Budiarmo	Pelatih		80	80	100.00%	Layak
3	Dian Eko S	Pelatih		80	80	100.00%	Layak
4	Iwan Junianto	Pelatih		77	80	96.25%	Layak
5	Hariyanto	Pelatih		76	80	95.00%	Layak
6	Yeyen	Pelatih		78	80	97.50%	Layak
7	Suyanto	Pelatih		78	80	97.50%	Layak
8	Yonif Ustaf B	Pelatih		80	80	100.00%	Layak
9	Praptyo	Pelatih		78	80	97.50%	Layak
10	Ahmad Naji	Pelatih		79	80	98.75%	Layak
11	Hary Massahir SE	Sekretaris		76	80	95.00%	Layak
12	Mohlisin, S.Pd	Ketua Wasit		78	80	97.50%	Layak
13	Ponco Supriyadi	Komite Teknik		72	80	90.00%	Layak
14	Suwardi	Komite Pengawas		77	80	96.25%	Layak
15	Tarmijan	komite pembinaan		79	80	98.75%	Layak
16	Kapten Asmubin	Keamanan PSSI		76	80	95.00%	Layak
17	Rini Hariasri, S.E	Media PSSI		80	80	100.00%	Layak
18	Cahyo Nugroho	Bendahara PSSI		72	80	90.00%	Layak
19	Siswandi	Komite Teknik		76	80	95.00%	Layak
20	Lilik Fatkhur	Orang Tua Murid		71	80	88.75%	Layak
Total Skor				1539	1600	96.19%	Layak

Lampiran 19. Tampilan Website

The image displays three sequential screenshots of a website for SSBKU (Sistem Olah Data SSBKU).

Top Screenshot: Shows the website's header with navigation links: HOME, PROFIL, SSB, KONTAK, and LOGIN. The main content area features a background image of a soccer player's foot in a black and white Adidas Gerrard boot. The text reads "Sistem Olah Data SSBKU" with a red button labeled "Cek Datamu".

Middle Screenshot: Shows the "Tentang" (About) page. The title is "Tentang" and the subtitle is "Website Ini Dibuat Untuk Sumber Olah Data Siswa SSB Se-Kabupaten Rembang". The text states: "Tujuan peneliti adalah mengembangkan media pengembangan informasi terkait pemain SSB, jadwal, dan lokasi Latihan. melalui website guna membantu memberikan kemudahan masyarakat untuk mencari informasi seputar SSB yang ada di Kabupaten Rembang". To the right is the logo of Universitas Negeri Yogyakarta (UNY).

Bottom Screenshot: Shows the "Pengembang Sistem Olah Data SSBKU" page. The title is "Pengembang Sistem Olah Data SSBKU" and the subtitle is "Pengembangan Database Melalui Website Bagi Siswa SSB Terafiliasi Se Kabupaten Rembang U-12". It features three profiles: 1. Shodikin, Peneliti dan Pengembang, with social media icons for Instagram, Facebook, and Twitter. 2. Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or., Dosen Pembimbing, with a social media icon for Facebook. 3. Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Ilmu Keolahragaan, with social media icons for Facebook, Instagram, and Twitter.

SSBKU [HOME](#) [PROFIL](#) [SSB](#) [KONTAK](#) [LOGIN](#)

Kontak Kami

kirim Kritik dan Saran

Nama

Email

No. Phone

Isi Pesan


[Kirim Pesan](#)

All Rights Reserved jaxid © 2022

SSBKU [KEMBALI](#) [LOGIN](#)


SSB Terafiliasi

Sekolah Sepak Bola Kabupaten Rembang




PUPANTARA UNITED

[Detail](#)




RUDI FC LASEM

[Detail](#)



BINA SAKTI FC

[Detail](#)



SSB PUTRA GELORA

[Detail](#)



PUPANTARA UNITED

Pelatih : M Kholid (Licenci D Nasional) & Ahmad Ajik

Kelompok Usia

U 12 Tahun

Hari Latihan

Selasa, Jumat, Minggu

Jam Latihan

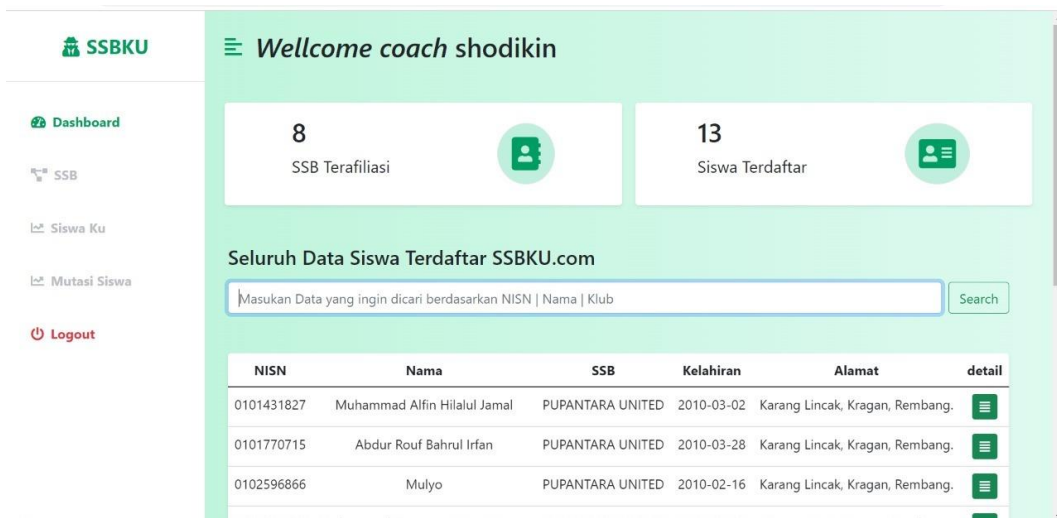
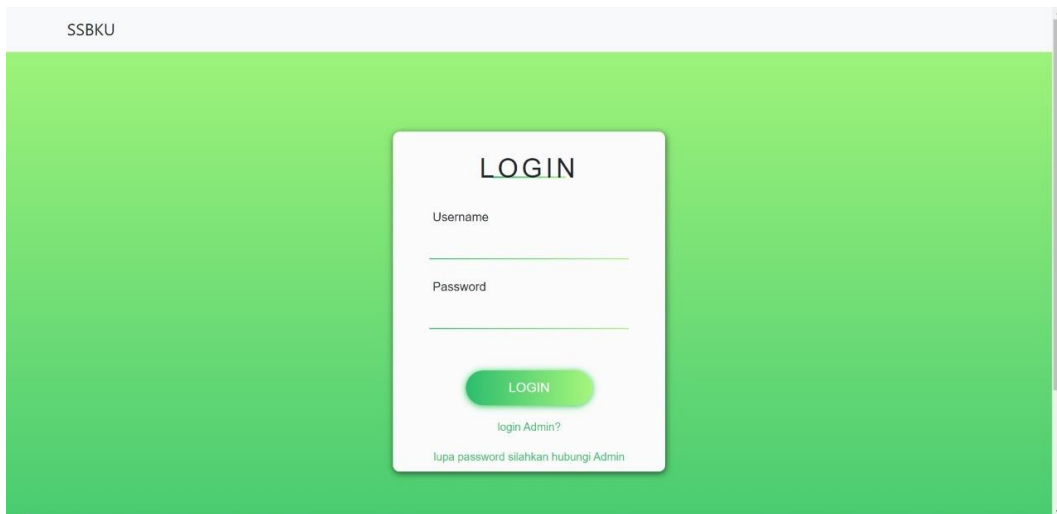
15.30, 15.30, 07.00 WIB

Jumlah Siswa

12 Siswa

Lokasi

Klik



TAMBAH DATA SISWA SSB anda

NISN
Masukkan NISN anda
[Lupa NISN? cek datanya disini..](#)

Nama Lengkap
Masukkan Nama anda

Nama Klub
SSB CONTOH

Kelahiran
dd----yyyy

Alamat
Masukkan Alamat Anda (Desa dan Kecamatan)

Foto
Choose File No file chosen
Format yang diperbolehkan .png | .jpg | .jpeg

SIMPAN **RESET**

AJUKAN DATA MUTASI SISWA SSB anda

NISN
Pilih NISN Siswa SSB anda ?

Nama Pemain
Pilih Nama Siswa SSB anda ?

SSB Asal
SSB CONTOH


SSB Tujuan
Pilih SSB Tujuan ?

Alasan Pindah
Masukkan Alasan Siswa Pindah. Max 100 Karakter


SIMPAN RESET

SSBKU Kembali


Siswa SSB PUPANTARA UNITED




Muhammad Alfin Hilalul Jamal




Abdur Rouf Bahrul Irfan




Mulyo




Muhammad Nauvano Putra Sutarya




Indra Lesmana




Chandra Mulyadi Bagaskara




Muhammad Nur Rahman




Ilham Malik Maulana




Muhammad Fathian Rizqi



Muhammad Rendi Zahid



Ahmad Munna Zakaria



Muhammad Nashrul Azam

SSBKU Shodikin

Dashboard

2

Anggota

13

Total Siswa

8



Total SSB


303

Total Chat

Traking dan Cetak Data

Masukan Data yang ingin dicari berdasarkan NISN | Nama | Klub Search

NISN	Nama	SSB	Terdaftar	Kelahiran	Alamat	detail
0101431827	Muhammad Alfin Hilalul Jamal	PUPANTARA UNITED	27-06-2022	2010-03-02	Karang Lincak, Kragan, Rembang.	
0101770715	Abdur Rouf Bahrul Irfan	PUPANTARA UNITED	27-06-2022	2010-03-28	Karang Lincak, Kragan, Rembang.	
0102596866	Mulyo	PUPANTARA UNITED	27-06-2022	2010-02-16	Karang Lincak, Kragan, Rembang.	



NISN









010143182

010177071

010259686

010296471

Data SSBKU
Mencetak data dari:

NISN	Nama	Klub	Kelahiran	Alamat	Foto
0101431827	Muhammad Alfin Hilalul Jamal	PUPANTARA UNITED	2010-03-02	Karang Lincak, Kragan, Rembang.	
0101770715	Abdur Rouf Bahulul Inan	PUPANTARA UNITED	2010-03-28	Karang Lincak, Kragan, Rembang.	
0102596866	Mulyo	PUPANTARA UNITED	2010-02-16	Karang Lincak, Kragan, Rembang.	
0102964717	Muhammad Nawano Putra Satarya	PUPANTARA UNITED	2010-12-21	Karang Harjo, Kragan, Rembang.	
0105962793	Indra Lesmana	PUPANTARA UNITED	2010-05-04	Karang Lincak, Kragan, Rembang.	
0106420918	Chandra Mulyadi Bagastara	PUPANTARA UNITED	2010-02-19	Karang Lincak, Kragan, Rembang.	
0107084320	Muhammad Nur Rahman	PUPANTARA UNITED	2010-04-22	Karang Lincak, Kragan, Rembang.	
010727245	Iham Malik Maulana	PUPANTARA UNITED	2010-02-25	Karang Lincak, Kragan, Rembang.	

Print 2 sheets of paper

Destination: Foxit PhantomPDF Pri

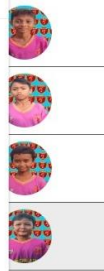
Pages: All

Layout: Portrait

Color: Color


More settings

Foto



Print Cancel

SSBKU
☰



Muhammad Alfin Hilalul Jamal

NISN : 0101431827

Nama SSB

PUPANTARA UNITED

Tanggal Masuk

27-06-2022

Tanggal Lahir

2010-03-02

Status Siswa

Aktif

AKSI

Hapus Edit

SSBKU **Pengelola Sistem** Shodikin

2
Anggota

13
Total Siswa

8
Total SSB

303
Total Chat

Anggota Pengelola Sistem

[Tambah Data Admin](#)

Nama	username	password	Hak Akses	Aksi
Shodikin	Shodikin	admin24081999	admin	
ASKAB PSSI REMBANG	askabpssirembang	adminsuper2022	admin	

[Tambah Data Pemilik SSB](#)

Lampiran 20. Dokumentasi

