

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

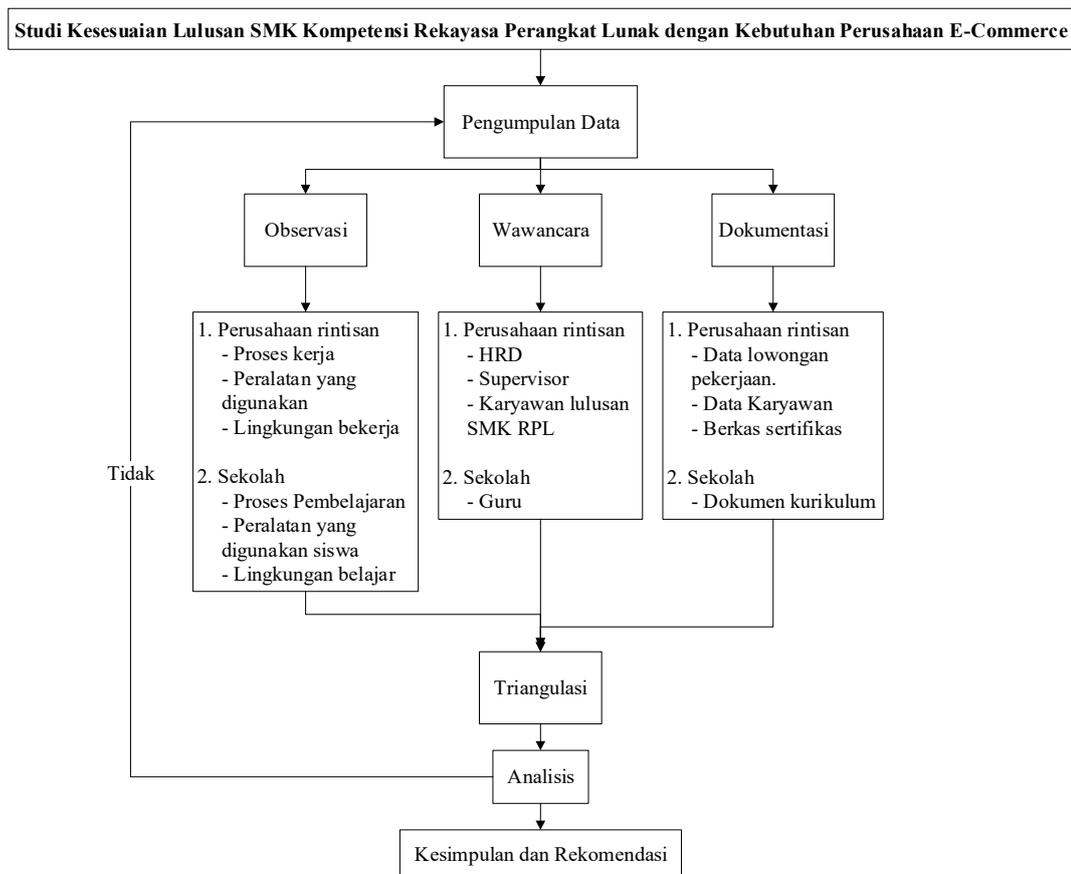
3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Tujuan dari penelitian deskriptif untuk merumuskan masalah yang dapat mengarahkan dan memandu peneliti dalam mengumpulkan, memotret dan mengeksplorasi suatu gejala dan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam secara apa adanya.

Penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian deskriptif yaitu wawancara, observasi, dan dokumen. Tujuan dari studi deskriptif kualitatif adalah mengumpulkan ringkasan yang komprehensif, dalam istilah sehari-hari, dari peristiwa spesifik yang dialami oleh individu atau kelompok individu dan menekankan pada proses dibandingkan hasil atau suatu produk (Creswell, 2012)(Lambert A., 2012).

Penelitian ini dilakukan dengan survei yang mengumpulkan informasi dari suatu sampel dengan menanyakan melalui angket atau interview supaya nantinya menggambarkan berbagai aspek dari populasi (Fraenkel & Wallen, 2017). Metode ini digunakan menggali informasi secara faktual dan mengidentifikasi apa saja yang menjadi kebutuhan perusahaan e-commerce dan dan kesesuaian pembelajaran yang telah dilakukan selama ini. Data yang dikaji diperoleh dari hal-hal menyangkut kompetensi apa saja yang dibutuhkan perusahaan seperti aspek attitude, keterampilan hardskill, peralatan yang digunakan, bagaimana lingkungan kerja. Sedangkan data di sekolah didapat dari pembelajaran, peralatan yang digunakan dan lingkungan belajar.

Alur berfikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 3.1 Kerangka Berpikir

Ada 3 indikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini, kompetensi yang dibutuhkan perusahaan e-commerce, studi kesesuaian lulusan yang menggunakan Kurikulum 2013 revisi 2018, apakah relevan dengan kebutuhan perusahaan e-commerce dan bagaimana peta kompetensi pada sekolah kejuruan khususnya di jurusan rekayasa perangkat lunak. Kompetensi yang dibutuhkan didapatkan dari kompetensi dasar yang harus ada pada lulusan berdasarkan KKNI, sedangkan studi kesesuaian lulusan RPL diidentifikasi dari kesesuaian pembelajaran yang menggunakan Kurikulum 2013 revisi 2018.

Kompetensi yang dibutuhkan didapat dari proses pengumpulan data melalui wawancara dengan developer, owner dan karyawan yang lulusan SMK jurusan RPL mengenai kompetensi non teknis apa yang dibutuhkan dan keterampilan teknis yang mengacu pada standar KKNI. Sedangkan untuk mengetahui bagaimana studi kesesuaian lulusan didapat dari hasil pengumpulan data di perusahaan dan hasil

Aris Musadat, 2020

Studi Kesesuaian Lulusan SMK Kompetensi Rekayasa Perangkat Lunak Dengan Kebutuhan Perusahaan E-Commerce

observasi pada kompetensi RPL disekolah, melalui wawancara guru dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum serta dokumen kurikulum Kurikulum 2013 revisi 2018.

3.2 Partisipan dan tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di kota Cimahi dan Bandung di Jawa Barat dengan pertimbangan 1). Kota Cimahi merupakan salah satu kota yang memiliki kawasan industri dan terdapat 23 sekolah kejuruan yang sudah terdaftar di kementerian pendidikan dan kebudayaan sedangkan Bandung merupakan salah satu kota yang ditunjuk UNESCO sebagai bagian dari Jaringan Kota Kreatif. 2). Bandung sebagai salah satu anggota pada ‘Pergerakan Nasional 1000 Perusahaan e-commerce Digital’. Kegiatan ini sebagai awal dari proses pembentukan perusahaan e-commerce di kota Bandung yang memunculkan beberapa technopreneur inovatif dan kreatif. 3). Munculnya komunitas yang menyediakan tempat untuk melahirkan perusahaan e-commerce baru, baik untuk coaching maupun pendanaan, seperti Bandung Digital Valley. Dalam penelitian ini partisipan yang diteliti adalah 3 SMK dan 3 perusahaan startup yang bergerak dibidang e-commerce.

Tabel 3.2 Data partisipan penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Responden	Nama Perusahaan	Jumlah Responden
1	SMK NEGERI 1 CIMAHI	3	Intimedika	2
2	SMK NEGERI 2 CIMAHI	3	PT. Gudang Solusi Group	2
3	SMK PGRI 1 CIMAHI	3	Bukalapak	1

3.3 Pengumpulan Data

Proses penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain (a) Observasi, (b) wawancara, (c) Dokumentasi, (d) Triangulasi. Dalam hal instrument yang digunakan adalah human instrument, yang berfungsi menetapkan

fokus penelitian, memilih informan, pengumpulan, analisis dan membuat kesimpulan (Sugiyono, 2018).

3.3.1. Observasi.

Observasi dilakukan bertujuan agar peneliti belajar tentang perilaku yang sulit diungkapkan dalam bentuk verbal terhadap objek yang diteliti. Pengambilan data melalui observasi dalam penelitian ini dibagi 2. Pertama dilakukan pada perusahaan e-commerce untuk melihat bagaimana proses dan jenis pekerjaan, serta bagaimana suasana lingkungan kerja. Kedua observasi di sekolah melihat bagaimana kondisi fasilitas pembelajaran pada jurusan RPL, dan proses pembelajaran. Data-data tadi dikomparasi agar dapat dilihat hubungan sejauh mana kesesuaian pembelajaran yang telah berlangsung dengan kebutuhan yang diinginkan perusahaan.

3.3.2. Wawancara

Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara utuh dan mendalam. Wawancara pada perusahaan e-commerce dilakukan untuk mendapatkan data kriteria lulusan yang diinginkan, jenis pekerjaan yang dibutuhkan, bagaimana kerjasama dengan sekolah, dan hal-hal apa saja yang sebaiknya dibutuhkan dalam pekerjaan. Sedangkan wawancara di sekolah akan ditekankan bagaimana penerapan kurikulum selama ini, materi ajar, kompetensi yang dimiliki guru, hambatan apa yang dirasakan selama ini, apakah pernah melibatkan perusahaan e-commerce dalam menyusun kurikulum dan hal-hal lain yang dianggap penting. kisi-kisi wawancara yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

Tabel 3.1 Kisi-kisi wawancara penelitian

Rumusan Masalah	Indikator	Instrument	Sumber Data
1. Kompetensi yang diinginkan oleh industri e-commerce ?	a. informasi mengenai kompetensi kerja dibutuhkan oleh industri.	Dokumentasi Wawancara	1. Supervisor 2. Website e-commerce
	b. informasi tentang kemampuan karyawan	Wawancara	1. Supervisor

Aris Musadat, 2020

Studi Kesesuaian Lulusan SMK Kompetensi Rekayasa Perangkat Lunak Dengan Kebutuhan Perusahaan E-Commerce

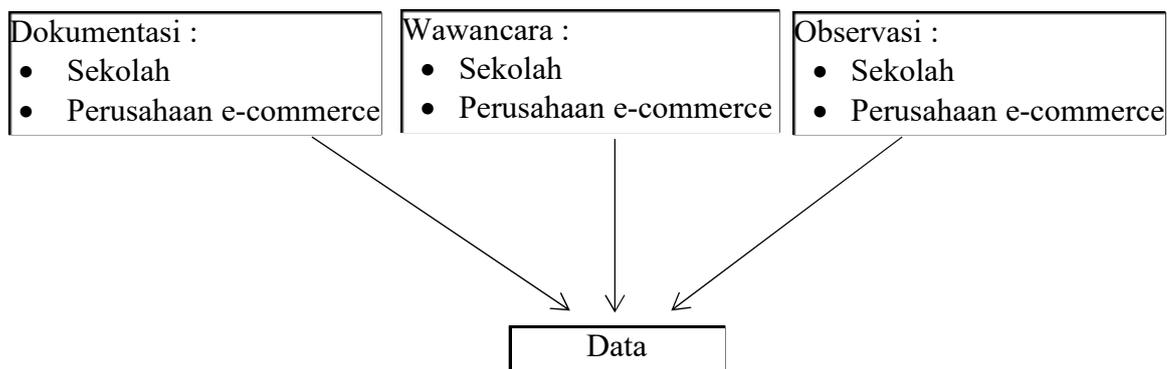
	lulusan SMK jurusan RPL.		
	c. Mendapatkan informasi proses rekrutmen, dan pengembangan kompetensi karyawan.	Observasi Dokumentasi Wawancara	1. Supervisor 2. Karyawan
2. Bagaimana kesesuaian lulusan sekolah kejuruan program keahlian rekayasa perangkat lunak yang sudah berjalan dengan kebutuhan perusahaan e-commerce ?	d. Mendapatkan informasi pembelajaran produktif RPL di SMK yang menggunakan kurikulum 2013 revisi 2018.	Observasi Wawancara	1. Waka Kurikulum 2. Ka Bid RPL 3. Guru produktif
	e. Mendapatkan informasi keterserapan lulusan SMK jurusan RPL	Wawancara	1. Lulusan RPL di industri.
	f. Mendapatkan informasi kegiatan penunjang keterserapan lulusan SMK jurusan RPL	Dokumentasi Wawancara	1. Waka Kurikulum 2. Waka Hubin 3. Ka Bid RPL 4. Guru Produktif
	g. Mendapatkan informasi tentang sarana dan prasarana di SMK RPL	Observasi Dokumentasi Wawancara	1. Ka Bid RPL 2. Guru Produktif
3. Bagaimana peta kompetensi pada sekolah kejuruan khususnya di jurusan rekayasa perangkat lunak.	a. Membuat peta kompetensi dari kompetensi yang didapat di industri e-commerce dan kompetensi yang ada di bidang RPL.	Dokumentasi	1. Dokumen kurikulum 2. KKN level II RPL 3. Kompetensi dari Industri.

3.3.3. Dokumentasi

Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif, teknik yang digunakan adalah mempelajari dokumen kurikulum sekolah yang menggunakan Kurikulum 2013 revisi 2018 yang sesuai dengan KKN Level II Rekayasa Perangkat Lunak, data kerjasama dengan perusahaan e-commerce, sedangkan di perusahaan akan melihat data lowongan pekerjaan yang diambil melalui website pada perusahaan e-commerce dan hal-hal lain yang dianggap perlu baik bentuk foto, tulisan, atau bentuk dokumen lainnya.

3.3.4. Triangulasi

Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang merupakan penggabungan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Dengan menggunakan metode triangulasi, peneliti dapat mengumpulkan data sekaligus menguji kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.



Gambar 3.2 Digram Triangulasi

3.4. Analisis Data

Perbedaan dalam menganalisis data antar penelitian kuantitatif dan kualitatif adalah, penelitian kuantitatif teknik analisis yang digunakan yaitu bertujuan menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang terdapat dalam tesis, sedangkan dalam penelitian kualitatif teknik analisisnya adalah dengan pengumpulan data dan pengamatan secara terus menerus dan mengakibatkan data

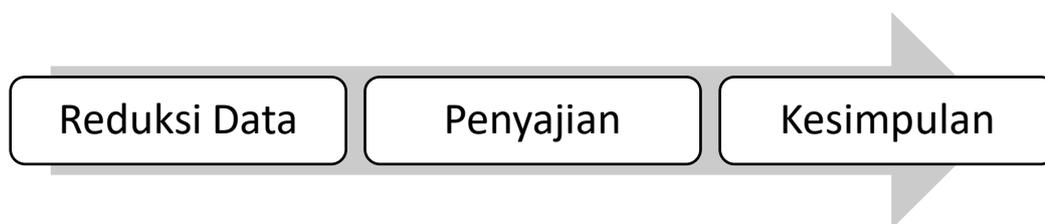
bervariasi proses ini dilakukan sampai data jenuh. Analisis data kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan dan setelah dilapangan.

3.4.1. Analisis data sebelum di lapangan

Analisis ini dilakukan dengan data sekunder yang bersumber dari data hasil studi pendahuluan yang digunakan sebagai fokus penelitian. Tetapi karena fokus penelitian tersebut masih sementara dan belum selesai dan akan berkembang setelah peneliti masuk dan selama dilapangan.

3.4.2. Analisis data selama dan setelah dilapangan

Analisis ini dilakukan pada saat proses pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada proses wawancara peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban dari informan. Bila dirasa data yang dikumpulkan belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan ke pertanyaan lain sampai data bisa dianggap kredibel. Model yang digunakan adalah yang dikemukakan oleh (Miles, M. B., & Huberman, 1984) bahwa aktivitas analisis data dilakukan secara interaktif, terus menerus sampai data menjadi jenuh. Aktivasnya adalah reduksi data, penyajian dan kesimpulan.



Gambar 3.3 Analisis Data

Pada tahap reduksi data, Data yang diperoleh pada tahap pengumpulan data lapangan dengan cara observasi, wawancara, dokumen, terhadap kompetensi yang dibutuhkan perusahaan serta yang terkait dengan studi kesesuaian lulusan jurusan RPL yang menggunakan Kurikulum 2013 revisi 2018. Untuk itu data tersebut perlu dirangkum dengan cara mengelompokkan, memilih hal-hal yang pokok, dan memfokuskan pada hal penting, dengan mencari tema dan polanya lalu dibuang data yang tidak perlu. Proses selanjutnya adalah penyajian data, data hasil reduksi berupa data kompetensi yang dibutuhkan perusahaan e-commerce, data studi

Aris Musadat, 2020

Studi Kesesuaian Lulusan SMK Kompetensi Rekayasa Perangkat Lunak Dengan Kebutuhan Perusahaan E-Commerce

kesesuaian lulusan disajikan dalam bentuk uraian, narasi singkat, bentuk matriks dan tabel dan data peta kompetensi siswa pada jurusan rekayasa perangkat lunak disajikan dalam bentuk grafik.

Analisis dalam bentuk matriks dan tabel digunakan untuk memetakan pembelajaran disekolah baik *softskill* dan *hardskill* yang menggunakan struktur mata pelajaran (C3) Kurikulum 2013 revisi 2018, yang sesuai dengan standart yang digunakan di perusahaan e-commerce yang menggunakan KKNi level II Rekayasa Perangkat Lunak, langkah yang dilakukan adalah dari tabel-tabel tersebut di cek setiap record data, lalu di cocokkan dengan record data pada tabel lain, jika record pada tabel satu ditemukan pada record di tabel yang lain maka dapat dinyatakan data tersebut sesuai Untuk mengetahui presentase kesesuaian menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Relevansi} = \frac{\sum \text{data yang relevan}}{\sum \text{data keseluruhan}} \times 100\%$$

(Foskett.A.C, 1969)

Data hasil perhitungan diatas akan di cocokkan dengan kategori yang sesuai, dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.3 Presentase Studi kesesuaian

Bobot	Kategori
$0\% \leq x \leq 19\%$	Sangat kurang sesuai
$20\% < x \leq 39\%$	Kurang sesuai
$40\% < x \leq 59\%$	Cukup sesuai
$60\% < x \leq 79\%$	Sesuai
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat sesuai

Proses akhir dari analisis adalah kesimpulan dan verifikasi. Penelitian kualitatif dianggap kredibel jika simpulan yang dikemukakan pada tahap penelitian awal didukung oleh bukti-bukti di lapangan. Temuan dalam kesimpulan ini diharapkan merupakan penjelasan dari gambaran objek sebelumnya yang masih abu-abu menjadi jelas hubungan kausal, interaktif dan teori maupun hipotesis.