

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Fokus Penelitian	10
1.3. Masalah Penelitian	11
1.4. Tujuan Penelitian	11
1.5. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORITIK	13
2.1. Kajian Teoritik	13
2.1.1. Konsep Pengembangan	13
2.1.2. Hakikat Sepak Takraw	20
2.1.3. Pertandingan Sepak Takraw	24
2.1.4. Pengertian Sistem Administrasi Pertandingan Olahraga ...	25
2.1.5. Teknologi Digital	31
2.1.5.1. Teknologi Yang Digunakan Dalam Penelitian	43
2.1.6. Tingkatan Produk dan Kualitas Produk	46
2.2. Desain Rancangan Model Yang Dikembangkan	49
2.2.1. Draft Awal Pengembangan Aplikasi Sistem Administrasi Pertandingan Berbasis Android	49
2.3. Hasil Penelitian Yang Relevan	52
2.4. Kerangka Konseptual	53
BAB III METODE PENELITIAN	62
3.1. Jenis Penelitian	62
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	62
3.3. Subyek dan Obyek Penelitian	63
3.4. Prosedur dan Rancangan Penelitian	64
3.4.1. Prosedur Penelitian	64
3.4.2. Rancangan Penelitian	65
3.5. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	70
3.5.1. Instrumen Penelitian	69
3.5.1.1. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Wasit, Ahli Media dan Juga Dosen Olahraga, Sampel Uji Coba Aplikasi Sistem Administrasi Pertandingan Berbasis Android	71

3.5.2. Teknik Pengumpulan Data	72
3.6. Teknik Analisis Data	72
3.7. Keabsahan Penelitian	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	77
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian	77
4.2. Hasil Penelitian	77
4.2.1. Pengumpulan Informasi Aplikasi Sistem Administrasi Pertandingan Olahraga Sepak Takraw Berbasis WEB	77
4.2.2. Perancangan Aplikasi Sistem Administrasi Pertandingan Olahraga Sepak Takraw Berbasis WEB	78
4.2.3. Pengembangan Produk Aplikasi Sistem Administrasi Pertandingan Olahraga Sepak Takraw Berbasis WEB	80
4.2.4. Revisi Desain Pengembangan Aplikasi Sistem Administrasi Pertandingan Olahraga Sepak Takraw Berbasis WEB	83
4.2.5. Produk Awal Aplikasi Sistem Administrasi Pertandingan Olahraga Sepak Takraw Berbasis WEB	83
4.2.6. Uji Coba Produk Tahap I	90
4.2.7. Evaluasi Produk Pengembangan Aplikasi Sistem Administrasi Pertandingan Olahraga Sepak Takraw Berbasis Web Oleh Ahli (Validator)	91
4.2.8. Hasil Uji Coba Tahap II	93
4.2.9. Produk Akhir	94
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian	102
4.4. Keterbatasan Penelitian	107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	108
5.1. Kesimpulan	108
5.2. Implikasi Penelitian	108
5.3. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	110
DAFTAR LAMPIRAN	114