BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat yang disertai dengan berbagai jenis bentuk dan manfaatnya pada saat ini sangat menggembirakan. Banyak hal yang dapat diambil serta dimanfaatkan oleh manusia untuk menunjang kehidupan agar lebih baik. Salah satu contoh teknologi informasi yang mengalami perkembangan pesat sejak ditemukan pada tahun 1940-an ialah teknologi komputer.

Komputer dengan segala kelengkapannya telah mampu memberikan kemudahan yang dibutuhkan. Berbagai informasi yang memerlukan kecepatan dan akurasi tinggi, telah dapat dipenuhi dengan bantuan perangkat tersebut. Teknologi informasi modern tersebut telah menembus batas jarak dan waktu yang sering menjadi kendala dalam kehidupan masyarakat. Dengan kemampuannya dalam pengolahan data secara cepat dan akurat, penyajian informasi secara menarik dan mudah dibaca, serta kemudahan pengoperasiannya, perangkat komputer sangat efektif dan layak digunakan untuk mendukung pekerjaan rutin para pemakainya

Perkembangan pendidikan di era modern pun mengalami kemajuan yang sangat pesat mulai dari materi pendidikan yang dapat diakses secara langsung dan murah melalui jaringan internet yang dapat diakses selama 24 jam nonstop tanpa ada sebuah

dikotomi atau penghalang bagi siapapun untuk mendapatkan akses materi pendidikan di seluruh belahan dunia manapun.

Pendidikan di Indonesia mengalami kemajuan yang cukup pesat setelah internet mulai mengakar dan populer di indonesia sekitar tahun 2002. Pada penghujung tahun 2007 orang menggunakan internet sebagai jejaring sosial untuk dapat berinteraksi dengan yang lainnya dan popularitas itu telah menjadi gaya hidup baru anak muda hampir diseluruh nusantara. Berangkat dari fakta itu banyak instansi-instansi berlomba-lomba membangun media pembelajaran alternatif di luar bangku formal sekolah-sekolah dan bangku kuliah.

Peraturan Pemerintah mengenai Ujian Nasional sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78 dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no 75 tahun 2009 yang mewajibkan seluruh peserta didik untuk mengikuti UAN *(ujian akhir nasional)* kini menjadi *UN (ujian nasional)*, mengalami perubahan drastis dalam metode penilaian yang tadinya konvensional menjadi komputerisasi.

Seiring dengan tuntutan bagi seluruh siswa untuk mengikuti ujian nasional, maka diperlukan metode bimbingan belajar yang mendalam agar siswa dapat memahami mata pelajaran yang akan di ujikan pada *ujian nasional*. Maka dengan itu pihak sekolah membuat sebuah kebijakan yang mewajibkan seluruh siswanya untuk mengikuti penyuluhan (*Tryout*).

Kebijakan (*Tryout*) yang diberikan kepada siswa berupa penyuluhan konvensional. Tryout masih mengunakan sebuah metode klasik dimana cara belajar mengajar masih dilakukan dalam ruangan kelas, padahal teknologi informasi bisa melakukan perubahan metode itu secara radikal dan substansial, mengubah metodelogi konvensional ke metodologi yang kontemporer di zaman era teknolgi informasi.

Yang dimaksud dengan perubahan radikal sebagai mana disinggung di atas adalah, dengan memanfaatkan teknologi informasi yang semakin mudah di gunakan dan diakses oleh setiap orang kapan pun dan dimanapun. Dengan ini penulis bermaksud untuk membuat dan merancang sebuah sistem informasi Ujian Online khusus menangani latihan Pra Ujian Nasional (Tryout) berbasis Web Online yang dapat diakses oleh siswa-siswi kelas XII kapan pun dan dimanapun dengan menggunakan koneksi internet. Sistem ini diharapkan dapat mengubah paradigma dan sistem konvensional menjadi sistem berbasi Web Online. SMA Nasional Bandung yang menjadi lokasi penelitian penulis, masih menggunakan metode konvensional dalam hal memberikan latihan Pra Ujian Nasional (Tryout) kepada siswa. Penggunaan metode konvensional ini sangat merugikan di era teknologi informasi, dimana pihak sekolah akan banyak menghabiskan kertas sebagai media tulis—sesuatu yang boros tentu saja.

Dengan menggunakan paradigma dan metode teknologi informasi, penulis berharap dapat mengurangi penggunaan kertas dan lebih menggunakan media media

elektronik yang menguntungkan. Dengan mengubah media penggunaan kertas menjadi media data digital elektronik, soal-soal dikonversi menjadi soal digital dan dikemas dengan tampilan yang semenarik mungkin agar siswa betah serta antusias melaksanakan tryout.

Berangkat dari latar belakang ini, penulis bermaksud untuk membuat sebuah penelitian tugas akhir dengan judul ***"Perancangan Sistem Informasi Tryout Online (SITOLI) pada SMA Nasional Bandung"***

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pengertian identifikasi masalah secara umum adalah segala sesuatu yang menjadi objek permasalahan yang akan diteliti dengan metode-metode pengumpulan dan pengolahan data. Sedangkan rumusan masalah adalah ketidaksesuaiaan yang ada dilapangan dengan tujuan atau harapan dari perusahaan sehingga permasalahan atau kesenjangan tersebut haruslah dapat diatasi untuk mencapai tujuan bersama dari suatu instansi atau perusahaan. Berikut adalah identifikasi masalah dan rumusan masalah yang terdapat di SMA Nasional Bandung.

Berdasarkan permasalah yang diuraikan diatas bahwa sekolah belum mempunyai sistem informasi pengelolaan bimbingan belajar dan Tryout secara terkomputerisasi, maka penulis mengidentifikasikan beberapa masalah dengan tujuan untuk memberikan solusi yang efektif dan efisien, diantaranya :

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Tryout yang diselenggarakan oleh pihak sekolah masih terkendala oleh biaya pelaksanaan dan waktu penyelenggaraan Tryout, jumlah mata pelajaran yang diujikan setiap hari adalah 1 mata pelajaran.
2. Proses penyelenggaraan Tryout masih terkendala waktu, waktu yang disediakan oleh pihak sekolah masih kurang. Sehingga Tryout kurang berjalan dengan efektif
3. Pemeriksaan Tryout masih dilakukan secara manual sehingga ada soal yang dianggap salah karena faktor *human eror* atau kurang telitinya pemeriksa jawaban, pemeriksaaan soal dilakukan menggunakan mika yang telah didesain untuk memeriksa soal.
4. Adanya keterbatasan sumber daya manusia dalam melaksanakan Ujian Tryout secara manual, secara manual maka membutuhkan pengawas, pemeriksa soal dan penilaian

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana peranan sistem informasi Tryout Online (SITOLI) dapat membantu latihan siswa kelas XII SMA Naisonal ?
2. Bagaimana peranan sistem informasi Tryout online dapat meningkatkan kualitas pengetahuan Siswa.?
3. Bagaimana kemudahan akses dalam menggunakan sistem informasi Tryout online dapat dimengerti oleh siswa dengan mudah.?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membuat sebuah sistem informasi Tryout online pada SMA Nasional, guna mempermudah pihak sekolah dalam mengadakan pengayaan dan Tryout yang dilaksanakan oleh instansi terkait agar mempermudah siswa dalam melaksanakan Ujian Tryout yang dilaksanakan oleh pihak sekolah, yang dapat diakses kapan pun dengan materi Tryout yang lebih banyak agar terbiasa mengisi soal-soal Pra *ujian nasional*

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana Sistem Tryout online dapat membantu siswa dalam melaksanakan latihan Tryout,
2. Untuk mengetahui apakah Sistem informasi Tryout dapat meningkatkan kualitas pengetahuan siswa
3. Untuk mengetahui bagaimana kemudahan akses ketika menggunakan sistem informasi Tryout online

1.4 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka hasil dari penelitian ini diharapkan, memberikan informasi kepada siswa untuk mengikuti sebuah metode baru dalam pembelajaran yang selama ini di dapatkan di bangku sekolah. Dengan adanya Tryout online ini diharapkan siswa lebih antusias dan giat belajar guna menghadapi Ujian Nasional yang setiap tahun standarisasinya semakin meningkat.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan siswa dengan cakrawala dunia maya yang sangat luar biasa, tentunya akan memberikan kemudahan untuk melaksanakan tugas-tugas disekolah dengan informasi yang melimpah dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

Adapun kegunaan dari penelitian ini dapat berguna di lingkungan praktis dan lingkungan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari penyusunan proposal ini adalah :

1. Membantu pihak sekolah untuk mengelola dan menyelenggarakan Ujian Tryout sebagai salah satu sarana pembelajaran pra-UN
2. Dapat membantu Guru-guru yang mengadakan Tryout dan efisiensi waktu pengerjaan dan pelaksanaan
3. Mempermudah siswa kelas XII dalam melaksanakan Ujian Pra UN *tryout* serta mendapatkan kemudahan dalam mengerjakannya.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis dari penyusunan proposal ini adalah :

1. Dapat mengembangkan ilmu yang telah didapatkan oleh penulis selama perkuliahan.
2. Dapat berguna bagi pihak-pihak yang memerlukan baik sebagai referensi, bahan pembanding, maupun sebagai bahan rujukan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan – batasan masalah yang ada dalam penelitian ini meliputi :

1. Siswa yang mengikuti Ujian Tryout adalah Siswa SMA Nasional kelas XII
2. Siswa yang mengikuti Tryou online dapat melakukan pengisian beberapa kali hingga didapat nilai terbaik
3. Siswa yang telah mengikuti tryout dapat mengulang kembali mata pelajaran yang tidak lulus
4. Siswa yang dinyatakan lulus tahap Tryout, Jika nilai yang di dapat adalah nilai standar kelulusan Ujian Nasional 6,0 atau 60% dari jumlah soal yang ditawarkan.
5. Soal yang di ujikan pada Tryout adalah soal UN tahun 2010-2012
6. Soal yang diujikan terbagi dalam soal untuk jurusan IPA dan IPS

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian di SMA Nasional Bandung yang beralamat di Jl. Sadang Serang no. 17 Bandung adapun jadwal penelitiannya sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

no	Aktifitas	2012																			
		Januari			Februari				Maret				April				Mei				
1	Perencanaan Penelitian																				
2	Identifikasi Kebutuha																				
3	membuat prototype A. Desain B. Coding																				
4	menguji prototype																				
5	memperbaiki prototype																				
6	mengembangkan versi produk																				