BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi dan informasi sangatlah cepat dan pesat. Salah satunya di bidang komunikasi, dimana pada saat ini komunikasi yang praktis dan cepat sangat dibutuhkan. *Smartphone* merupakan salah satu perangkat yang mendukung perkembangan teknologi dan informasi tersebut. Dengan menggunakan *smartphone* kita dapat berbagi informasi tanpa mengenal batas dimanapun dan kapanpun. Akan tetapi belum semua individu memanfaatkan kemajuan teknologi ini, bahkan ada yang belum mengenalnya sama sekali karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan tentang teknologi.

Salah satu *smartphone* yang sedang berkembang dan banyak di gandrungi masyarakat saat ini adalah *smartphone* yang di dukung oleh sistem operasi Android. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux yang bersifat *Open Source*, *platform* ini memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon bergerak agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan *platform mobile* lainnya.

Teknologi *smartphone* juga dapat digunakan untuk membantu kegiatan belajar bagi siswa-siswi. Seperti kita ketahui, ujian nasional merupakan salah satu kegiatan dari pelaksanaan kurikulum yang dilaksanakan tiap akhir tahun pelajaran yang diikuti oleh seluruh siswa yang duduk di tingkat akhir dalam rangka

menyelesaikan salah satu jenjang pendidikan untuk menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Apabila siswa tidak lulus, maka siswa tersebut tidak dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. SMA Pasundan 1 Bandung harus mempersiapkan para siswanya dalam menghadapi Ujian Nasional, salah satu cara untuk mengukur kemampuan para siswa-siswi tersebut adalah dengan melakukan atau mengadakan *Try Out* Ujian Nasional.

Akan tetapi berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan pihak SMA Pasundan 1 Bandung, ditemukan beberapa masalah dalam pelaksanaan *tryout* Ujian Nasional, yaitu sistem *tryout* yang selama ini dilaksanakan masih kurang efektif dan efisien. Misalnya, test *tryout* yang dilakukan di SMA Pasundan 1 Bandung masih melakukan test tulisan secara langsung, hal ini memiliki beberapa kekurangan seperti dalam hal waktu yang diberikan oleh guru akan sedikit berkurang dengan adanya kegiatan membagikan lembar soal. Begitupun dari segi pembuatan lembar soal – soal latihan yang membutuhkan banyak kertas dan biaya untuk membuat lembar soal – soal latihan tersebut. Selain itu, para siswa harus menunggu beberapa hari untuk mengetahui hasilnya karena sistem pengkoreksian yang masih manual.

Maka dari itu sangat besar kesempatan untuk mengembangkan sebuah aplikasi *Try Out* untuk kelas 3 SMA yang akan menghadapi Ujian Nasional berbasis *mobile* Android yang di dalamnya berisi informasi mengenai Ujian Nasional dan latihan soal-soal yang ikut di ujikan di Ujian Nasional. Dengan media aplikasi ini di harapkan para siswa mampu melakukan latihan soal-soal kapan pun dan dimana pun, sehingga siswa dapat memperdalam serta semakin

memahami pelajaran-pelajaran yang ikut di uji di Ujian Nasional. Oleh karena itu, penulis tertarik membuat suatu aplikasi berbasis *mobile phone* dengan judul "APLIKASI SIMULASI *TRY OUT* UJIAN NASIONAL BERBASIS ANDROID"

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun identifikasi dan rumusan masalahnya

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum adanya aplikasi *Try Out* untuk memenuhi kebutuhan soal-soal latihan secara *mobile*.
2. Belum adanya sistem pencocokan antara soal dengan kunci jawaban secara otomatis.
3. Banyaknya kertas yang digunakan dalam pelaksanaan *Try Out* memerlukan biaya ekstra yang dibebankan kepada siswa-siswi.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi *Try Out* yang mudah di mengerti dan dapat di manfaatkan oleh para siswa.

2. Bagaimana pengujian aplikasi *Try Out* pada SMA Pasundan 1 BANDUNG.
3. Bagaimana implementasi aplikasi *Try Out* untuk para siswa kelas 3 SMA.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu para siswa di kelas 3 SMA dalam pemahaman materi pelajaran yang akan di uji di Ujian Nasional.
2. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan para siswa-siswi kelas 3 SMA Pasundan 1 Bandung dalam mengerjakan soal-soal yang di ujikan.
3. Untuk memprsiapkan diri dalam menghadapi Ujian Nasional sehingga siswa dapat memberikan hasil yang maksimal dan memuaskan.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penulis berharap dalam penyusunan penelitian ini dapat berguna bagi berbagai pihak, diantaranya:

1.4.1. Kegunaan Praktis

Secara peraktis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Dengan adanya Aplikasi Simulasi *Try Out* Ujian Nasional Berbasis Android ini penulis berharap siswa-siswi kelas 3 di SMA Pasundan 1 Bandung dapat lebih siap dalam menghadapi Ujian Nasional sesungguhnya.
2. Memberikan kemudahan bagi para siswa untuk mengetahui kemampuannya dan dapat meningkatkan ilmu pengetahuannya dimana saja dan kapan saja karena aplikasi ini berbasis *mobile*.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Bagi Pengembang Ilmu Pengetahuan

   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan informasi bagi pengembangan ilmu, terutama mengenai pembuatan aplikasi *mobile*. Sehingga nantinya penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pengembang sumber daya manusia oleh para praktisi pendidikan.

2. Bagi Penyusun

   Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi penulis dan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang yang telah di dapat selama berkuliah di Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

3. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan informasi dan menjadi refrensi bagi peniliti lain yang mengkaji topik-topik yang sama dengan yang di bahas di dalam penelitian ini.

1.5. Batasan Masalah

1. Tipe soal pada aplikasi latihan *Try Out* ini hanya berupa pilihan ganda (multiple choice).
2. Belum adanya fasilitas pembahasan terhadap jawaban soal-soal.
3. Aplikasi *Try Out* ujian ini hanya berupa simulasi yang dikhususkan untuk *Try Out* Ujian Nasional.
4. Aplikasi ini tidak sebagai pengganti sistem *tryout* yang sedang berjalan, karena tidak semua siswa memiliki *smarthphone* android.
5. Aplikasi *Tryout* ini di khususkan untuk jurusan IPA & IPS.
6. Sistem informasi yang diusulkan hanya diperuntukkan bagi siswa-siswi kelas 3 (tiga) SMA.
7. Aplikasi ini berjalan secara *offline.*
8. Aplikasi ini dapat di jalankan pada *smartphone* berbasis sistem operasi Android minimal versi 2.2 (*Froyo*).

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian SMA Pasundan 1 Bandung yang beralamat di Jalan Jl. Balonggede No.28 Telp.(022)-4210443 Berikut adalah tabel pelaksanaan penelitian :

Tabel 1.1 tabel pelaksanaan penelitian

Kegiatan	**Oktober 2013**				**November 2013**				**Desember 2013**			
	1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
Pengumpulan Kebutuhan												
-Survei												
-Wawancara												
-Observasi												
-Pengumpulan Data												
-Analisis kebutuhan												
Perancangan												
-Perancangan Desain antar muka aplikasi												
-Perancangan Proses input dan output												
Evaluasi Prototype												
-Identifikasi Kebutuhan												
-Pengkodean Sistem												
-Pengujian Sistem												
-Evaluasi Sistem												
-Implementasi Sistem												