BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Semakin berkembangnya kemajuan teknologi dan informasi, maka kebutuhan masyarakat akan suatu informasi yang cepat, akurat dan tepat sangat dibutuhkan. Pentingnya arus informasi membuat orang semakin membutuhkan informasi dimanapun mereka berada. Mobilitas masyarakat yang semakin tinggi membuat koneksi jaringan internet menjadi hal yang sangat penting.

Dengan adanya jaringan komputer, pengelolaan informasi dapat berlangsung lebih baik. Berkembangnya teknologi dan kebutuhan akan informasi menyebabkan bertambahnya informasi yang ada dan bisa diolah sehingga kebutuhan penggunaan beberapa jaringan secara bersama-sama akan tumbuh dan membentuk jaringan komputer yang besar. Jaringan semacam ini disebut dengan "*Internet*". Internet dapat diakses dan di manfaatkan untuk berbagai keperluan, oleh siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Berbagai macam teknologi internet bisa digunakan dan salah satunya adalah *World Wide Web* (disebut juga "Web") yang menyediakan informasi.

Internet telah membawa revolusi besar pada dunia komunikasi dan komputer. Internet dengan berbagai kapabilitas dan aneka layanan yang disuguhkannya segera menjangkau seluruh pelosok dunia dalam waktu relatif singkat, suatu mekanisme penghamburan informasi, media kolaborasi dan

interaksi di antara individu dan komputer tanpa terbatas lokasi goegrafis dan waktu.

Dengan adanya Internet maka akan lebih mudah dalam memberikan informasi yang berkaitan, Salah satunya adalah informasi penting untuk siswa yang ingin latihan soal “SELEKSI BERSAMA MASUK PERGURUAN TINGGI NEGERI (SBMPTN)” untuk lolos masuk ke universitas negeri.Banyak soal-soal SBMPTN yang bisa di dapat untuk dipelajari di toko buku ataupun dari guru sekolah sebagai bahan pemantapan.tapi dengan teknologi yang semakin canggih dan berkembang, banyak hal yang dijadikan lebih mudah, dari alat komunikasi, penyampaian informasi dan lain-lain. Siswa-siswi ataupun masyarakat yang umumnya akan mengikuti SBMPTN membutuhkan penyampaian pembelajaran yang lebih mudah dan menarik.

Dengan persaingan yang ketat, para siswa yang ingin masuk keperguruan tinggi negeri harus mempersiapkan diri agar dapat bersaing dan masuk keperguruan tinggi negeri yang rencanakan, mulai dari pemilihan jurusan, pemahaman penilaian dan peraturan, adaptasi terhadap soal-saoal yang diujikan. Persiapan tersebut dapat dengan mudah kita dapatkan ditempat bimbingan belajar atau yang biasa disebut dengan bimbel. Namun mengikuti bimbingan belajar atau bimbel membutuhkan biaya, selain itu para peserta bimbel juga harus mengikuti jadwal yang sudah ditentukan oleh penyelenggara bimbel, sehinnga bimbingan belajar atau bimbel masih kurang efektif dari segi biaya, waktu dan tempat.

Di SMA PGII -1 Bandung sendiri, sistem untuk menghadapi atau persiapan untuk ujian SBMPTN masih memakai sistem lama yaitu memakai sistem yang manual (penggunaan pensil) atau masih menggunakan prosedur seperti biasanya yang memakan waktu yang lama dan waktu pelaksanaanya di jadwalkan, jadi siswa/siswi yang akan menghadapi ujian SBMPTN tidak bisa melakukan persiapan kapan dan dimana saja. Maka dari itu penulis ingin membuat sebuah *"World Wide Web"* ("Web") yang bisa di lakukan kapan dan dimana saja serta membantu kesiapan siswa/siswi yang akan menghadapi SBMPTN, untuk itu *"World Wide Web"* ("Web") ini di beri nama ***"Sistem Informasi Simulasi Online Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri".***

1.2. Identifikasi Masalah Dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat terlihat suatu permasalahan yang dapat di identifikasi yaitu

1. Simulasi yang ada masih manual yaitu, para siswa atau peserta yang akan melakukan simulasi SBMPTN untuk menguji kemampuan nya masih menggunakan pensil sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk melingkari sebuah jawaban atau mengerjakan soal soal simulasi SBMPTN.
2. Simulasi yang ada tidak dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, sehingga para siswa yang ingin mengikuti SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri) harus membutuhkan waktu tertentu

untuk dapat melihat atau menguji kemampuan nya dalam mengahadapi SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri)

3. Pemeriksaan simulasi masih dilakukan secara manual sehingga ada soal yang dianggap salah karena faktur *human error*, pemeriksaan soal dilakukan menggunakan mika yang telah di desain untuk memeriksa soal.
4. Adanya kesalahan sumber daya manusia dalam melaksanakan simulasi secara manual, secara manual maka membutuhkan pengawas, pemeriksa soal dan penilaian.

1.2.2. Rumusan Masalah

Masalah yang ada dalam sistem informasi Simulasi SBMPTN online ini dirumuskan pada ruang lingkup seperti :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan di SMA PGII -1 Bandung
2. Bagaimana cara merancang simulasi online SBMPTN yang memudahkan para siswa untuk melakukannya agar berfungsi secara efektif dan efisien.
3. Bagaimana cara melakukan pengujian simulasi online SBMPTN dan sistem yang berjalan pada SMA PGII-1 Bandung
4. Bagaimana implementasi sistem informasi berbasis *World Wide Web* (“Web”) yang dapat membantu dan memudahkan siswa SMA PGII-1 Bandung dalam melakukan simulasi SBMPTN.

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari pembuatan *website* ini adalah memberikan sistem informasi yang mudah kepada siswa – siswi yang akan mengikuti ujian SBMPTN juga memberikan sistem informasi yang menarik sehingga siswa lebih tertarik untuk latihan mengerjakan soal-soal SBMPTN di website ini. Website ini dibuat sederhana namun sangat membantu dan berfungsi untuk memantapkan siswa mendapatkan contoh soal – soal SBMPTN.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tentang sistem yang sedang berjalan di SMA PGII – 1 Bandung.
2. Untuk merancang sebuah *World Wide Web* (“Web”) yang diharapkan dapat membantu siswa dalam menghadapi SBMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri)
3. Untuk melakukan pengujian terhadap siswa yang akan melakukan latihan soal-soal SBMPTN serta dapat menguji kemampuan dan kesiapan dalam menghadapi SBMPTN .
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi yang dapat membantu dan memudahkan siswa dalam melakukan simulasi online SBMPTN.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1.Kegunaan Praktis

Manfaat Praktis dari dibuatnya program ini adalah siswa dapat melatih kemampuannya dalam mempersiapkan diri menghadapi SBMPTN dengan latihan soal-soal SBMPTN sebelum-sebelumnya dan juga dapat mengetahui sejauh mana kemampuannya dengan melihat score.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Manfaat Akademis dari di buatnya program ini adalah siswa dapat menaikan prestasi dan kesiapan dalam pelatihan simulasi SBMPTN.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah dari *World Wide Web* ("Web") ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini diimplementasikan untuk semua orang terutama siswa-siswa SMA PGII-1 bandung yang akan lulus sekolah dan melanjutkan ke perguruan negeri melalui SBMPTN
2. Penelitian ini hanya mengolah data tentang Simulasi SBMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri)
3. Sistem yang dibangun dapat mengupdate data-data atau soal-soal disimpan dalam database.
4. Admin berfungsi untuk memposting soal.

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi

Penulis melakukan penulisan skripsi ini berlangsung pada 1 Maret 2014 s.d selesai di SMA PGII - 1 Bandung di Jln Panatayuda no 2 Tlp. (022)-2500604.

1.6.2. Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Penyusunan Skripsi 2014

NO	KEGIATAN	WAKTU														
		Maret 2014				April 2014				Mei 2014				Juni 2014		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	Analisis Kebutuhan															
2	Pengumpulan Data															
3	Perancangan Sistem															
4	Implementasi Sistem															
5	Pengujian Perangkat Lunak															

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam lima bab dan isinya akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan dan batasan masalah.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai teori-teori yang mendukung yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang, sejarah, struktur organisasi serta metode – metode dalam melakukan penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang hasil pada bab tiga dan pembahasan sistem informasi yang telah di rancang serta penyesuaian kebutuhan sistem agar sistem berjalan dengan optimal dan pengujian sistem yang akan diterapkan.

BAB VKESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab simpulan dan saran, dijelaskan tentang simpulan yang diperoleh dari *website* ini, juga saran yang membangun agar *website* ini dapat dikembangkan lagi untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN