BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sudah semakin pesat sehingga suatu informasi yang dulunya sulit diperoleh sekarang menjadi lebih baik, mudah didapatkan. Perkembangan teknologi informasi tersebut mendominasi hampir disemua aspek kehidupan termasuk aspek pendidikan. Komputer adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu atau mempermudah pekerjaan manusia dan merupakan salah satu bentuk dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah banyak dimanfaatkan baik oleh pemerintah maupun perusahaan swasta. Saat ini perkembangan teknoligi komputer sangatlah pesat dan telah merambah ke semua aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknoligi komputer telah memberikan banyak kemudahan dalam pemecahan berbagai masalah yang dihadapi manusia dan memberikan hasil yang sangat memuaskan. Penggunaan teknologi komputer telah terbukti memberikan pencapaian kerja yang jauh lebih cepat dan lebih akurat dari penyelesaian secara manual.

Saat ini semakin banyak tempat bimbingan belajar yang menawarkan test *try out* Ujian Nasioanal atau pun untuk simulasi Ujian Nasional, agar para siswa memperoleh hasil yang maksimal. Tetapi pada umumnya, biaya di tempat bimbingan belajar cukup mahal, sehingga tidak seluruh siswa dapat mengukuti bimbingan belajar yang ada di luar sekolah. Untuk mengatasasi hal tersebut dan

meningkatkan kualitas maka pihak sekolah SMA Angkasa mempunyai cara agar setiap siswa dapat mengikuti test *try out* Ujian Nasional di sekolah salah satu caranya adalah pihak sekolah membuat jam tambahan disekolah untuk menghadapi Ujian Nasional.

SMA Angkasa adalah sebuah instansi swasta yang bergerak di bidang pendidikan formal yang beralamatkan di jalan Lettu Subagio No. 22 RT 02 RW 11 Kelurahan Husein Sastranegara Kecamatan Cicendo Kota Bandung. Salah satu aspek yang dapat ditangani oleh teknologi komputer di SMA Angkasa adalah mengenai *try out* Ujian Nasional yang masih berjalan secara manual. Semakin banyak tempat bimbingan belajar yang menawarkan utuk test *try out* Ujian Nasioanal atau pun untuk simulasi Ujian Nasional, agar para siswa memperoleh hasil yang maksimal. Tetapi pada umumnya, biaya di tempat bimbingan belajar cukup mahal, sehingga tidak seluruh siswa dapat mengukuti bimbingan belajar yang ada di luar sekolah. Untuk mengatasasi hal tersebut dan untuk meningkatkan kualitas maka pihak sekolah SMA Angkasa mempunyai cara agar setiap siswa dapat mengikuti test *try out* Ujian Nasional di sekolah tanpa harus mengeluarkan biaya yang tentunya nanti bisa membebani para orangtu dan para siswa salah satu caranya adalah pihak sekolah SMA Angkasa Bandung membuat jam tambahan di sekolah untuk menghadapi Ujian Nasioan.

Masalahnya adalah pengisian data pribadi dan jawaban soal masih secara manual, banyaknya kertas yang digunakan sebagai sarana untuk test *try out*, lalu memerlukan waktu pemeriksaan yang cukup lama apabila lembar jawaban yang akan diperiksa cukup banyak.

Salah satu cara untuk mengukur kemampuan para siswa - siswi kelas 12 (dua belas) tersebut adalah dengan mengadakan atau melakukan *try out* Ujian nasional, karena dengan mengikuti *try out* para siswa bisa lebih mempersiapkan diri untuk menghadapi Ujian Nasional. Untuk itulah penulis membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu penyelenggaraan dalam pelaksanaan *try out*, berdasarkan masalah yang dijelaskan diatas maka penulis menetapkan judul penelitian : **"Perancangan Aplikasi *Try Out* Ujian Nasional Di SMA Angkasa Bandung Berbasis *Web*"**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah satu proses penelitian yang boleh dikatakan paling penting diantara proses lain. Masalah penelitian akan menentukan kualitas dari peneliti, bahkan juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak. Masalah peneliti secara umum bisa kita temukan lewat studi literature atau lewat pengamatan lapangan.

Berikut isi dari identifikasi dan rumusan masalah yang dimaksud :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Pada hasil identifikasi permasalahan berdasarkan latar belakang di atas, dapat di kemukakan permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Test *try out* yang dilakukan di SMA Angkasa Bandung masih secara manual, para siswa menulis nama, kelas, NIS dan juga dalam mengisi lembar jawaban masih secara tertulis.

2. Banyaknya kertas yang digunakan dalam pelaksanaan *try out,* sehingga memerluakan biaya tambahan bagi sekolah dan juga bisa terjadi kerusakan pada kertas soal maupun kertas jawaban.
3. Waktu untuk memeriksa hasil *try out* masih cenderung lama, karena belum adanya sistem pencocokan antara soal dengan kunci jawaban secara otomatis.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini masalah yang ada dapat memunculkan rumusan permasalahan, sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi yang sedang berjalan di SMA Angkasa Bandung.
2. Bagaimana merancang sistem informasi *try out* Ujian Nasional di SMA Angkasa Bandung.
3. Bagaimana pengujian program aplikasi *try out* Ujian Nasional berbasis *web* di SMA Angkasa.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi *try out* Ujian Nasional di SMA Angkasa Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berikut adalah maksud dan tujuan penelitian :

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian adalah sebagai berikut :

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membantu guru dan siswa dalam kegiatan test *try out* Ujian Nasional serta memudahkan siswa dalam mengerjakan soal soal *try out.*

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memberikan latihan soal – soal Ujian Nasional kepasa para siswa – siswi kelas 12 (dua belas) SMA Angkasa Bandung.
2. Untuk menguji kemampuan siswa – siswi kelas 12 (dua belas) SMA Angkasa Bandung dalam mengerjakan soal – soal yang akan diujikan.
3. Untuk menambah ilmu pengetahuan bagi para siswa – siswi kelas 12 (dua belas) SMA Angkasa agar dapat mengerjakan soal – soal Ujian Nasional, sehingga dapat lulus dengan hasil yang memuaskan.

1.4 Kegunaan Peneliti

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis yaitu sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dengan adanya aplikasi ini, agar siswa – siswi SMA Angkas Bandung dapat lebih siap dalam menghadapi Ujian Nasional, dan untuk memudahkan siswa –siswi, juga untuk memberikan kemudahan bagi pihak sekolah dalam menyelenggarakan *try out* Ujian Nasional.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Bagi Pengembang Ilmu Pengetahuan.

   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu sistem informasi yang didapat di perkuliahan dengan keadaan yang terjadi langsung di lapang. Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu sistem informasi yang sudah ada untuk diterapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

2. Bagi Peneliti lain.

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai refernsi di dalam penulisan.

3. Bagi Peneliti.

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pengalaman dan berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan dibidang pendidikan.

1.5. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan tidak berubah dari tujuan yang ditetapkan, penulis berupaya membatasi masalah – masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *try out* Unjian Nasional ini hanya dipakai untuk siswa – siswi SMA Angkasa Bandung.
2. Aplikasi *try out* Ujian Nasional ini hanya berupa simulasi untuk test Ujian Nasional.
3. Aplikasi ini hanya dipakai untuk siswa – siswi kelas 12 (dua belas) jurusan IPA dan IPS.

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Angkasa Jl. Lettu Subagio No. 22 RT 02 RW 11 Kelurahan Husein Sastranegara Kecamatan Cicendo Kota Bandung 40174. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 4 bulan, dengan tahapan - tahapan penelitian seperti yang tertera pada table dibawah ini :

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2016															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan Data																
	a. Pengumpulan Data																
	b. Wawancara																
	c. Observasi																
2	Desain Sistem																
	a. Pengancangan Sistem																
	b. Pembuatan Sistem																
3	Pengujian *Prototype*																
	Pengujian Sistem Kepada Pengguna																

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini terbagi menjadi 5 bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, objek dan metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang kajian pustaka baik dari buku – buku ilmiah, maupun sumber – sumber lain yang mendukung penelitian ini.

BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang objek penelitian, metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem, dan alat bantu analisis dan perancangan dari aplikasi yang dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang perancangan sistem, perancangan antar muka aplikasi, implementasi aplikasi dan pengujian aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran serta hasil penelitian.