SISTEM INFORMASI *TRY OUT ONLINE* BERBASIS *WEB* DI SMP NEGERI 35 BANDUNG

Farid Ardiansyah

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia

Jl.Dipati Ukur No 112-114-116 Bandung 40132

Email : alternativesong16@gmail.com

ABSTRACT

E-service is a term for an electronic service that utilizes information and communication technology to facilitate its users to perform a certain activity. One of the benefits of e-service is wider access. One application of e-service is try out app based on web. Try out app based on web is an application that aims to make it easy to organize try out online. Try out app based on web focused to facilitate the work of the teachers in conducting the exam try out. By using a database system, this web-based try out is expected to simplify the test system in displaying questions and the answer, making it easier for users to use it as well as for administrators to manage the question.

To create try out information system author using data collection method by taking data in SMP Negeri 35 Bandung, interviewing field supervisor, literature study that supports problem solving theory and Unified Modeling Language (UML) for designing software along with software testing.

The end result of this research is to produced an information system in the form of web based application program that can facilitate try out activities for examine, try out participants, as well as the teachers as the exam organizer of the try out in SMP Negeri 35 Kota Bandung.

Key Word : Website, Information, Try out

I. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi komputer berkembang sangat pesat setelah dikenalkannya sesebuah jaringan internet, dimana jaringan ini saling terhubung satu sama lain membentuk suatu jaringan yang terdiri dari ribuan komputer di berbagai

penjuru dunia. Siapapun yang memiliki akses kedalam jaringan ini, dapat saling bertukar informasi, baik itu dalam bentuk teks, gambar, suara, maupun *file*.

Perangkat komputer dengan segala potensinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sifatnya yang interaktif pada program komputer dapat memberikan kesempatan bagi penggunanya untuk berinteraksi secara intensif dengan pengetahuan dan informasi yang dipelajari secara mendalam. Dengan kemampuan ini perangkat komputer dapat dijadikan sebagai pilihan untuk media pendidikan dan pembelajaran.

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 UndangUndang 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 (*Try out*).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan kesiswaan di SMP Negeri 35 Bandung, pelaksanaan *try out* sering mengalami kendala dan masalah. Misalnya, penyelenggaran *try out* yang di laksanakan di SMP Negeri 35 Bandung masih dilakukan secara manual, hal ini memiliki beberapa kelemahan, seperti pembuatan lembar soal – soal *try out* yang membutuhkan banyak kertas dan lagi lembar jawaban komputer (ljk) yang harus di sediakan oleh SMP Negeri 35 Bandung pasti membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Selain itu, kegiatan evaluasi hasil *try out* sering mengalami kendala. Hasil *try out* yang dibutuhkan guru untuk mengevaluasi kemampuan siswa membutuhkan waktu yang cukup lama.

Berangkat dari latar belakang ini, penulis bermaksud untuk membuat sebuah penelitian tugas akhir dengan judul " **SISTEM INFORMASI *TRY OUT ONLINE***

BERBASIS WEB DI SMP NEGERI 35 BANDUNG ” yang harapannya dapat membantu kinerja para pengajar di bidang tersebut dalam melakukan kegiatan belajar mengajar serta dapat menjadi sistem informasi yang bemanfaat bagi masyarakat luas khususnya.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah:

1 Pembuatan soal *try out* masih manual, menghabiskan banyak kertas untuk dibagikan kepada peserta *try out*.
2 Pelaksanaan *try out* sering mengalami kendala teknis seperti kurangnya soal *try out*, rusaknya soal *try out* dan kesalahan cetak soal *try out*
3 Pemeriksaan hasil *try out* masih dilakukan secara manual, sehingga pencocokan hasil *try out* dan kunci jawaban memakan waktu yang lama.
4 Hasil *try out* yang di evaluasi oleh guru memakan waktu yang lama, karena harus mengecek satu – satu hasil *try out* para siswa.
5 Pembuatan laporan memakan waktu yang lama, karena para guru harus melihat kembali informasi – informasi pelaksanaan *try out* sebelumnya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana membangun sebuah sistem pembuatan soal secara komputerisasi ?
2. Bagaimana agar pemeriksaan hasil *try out* dapat dilakukan secara cepat ?
3. Bagaimana agar masalah – masalah teknis pelaksanaan *try out* bisa di minimalisir.
4. Bagaimana agar pihak sekolah lebih mudah untuk melakukan evaluasi ?
5. Bagaimana agar para guru lebih mudah untuk membuat laporan ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mata pelajaran yang akan diujiankan hanya 4 mata pelajaran yang sudah ditentukan. Adapun mata pelajaran yang diujiankan adalaha matematika, Bahasa inggris, bahasan Indonesia dan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).
2. Penjadwalan dalam pelaksanaan Try out sudah ditentukan oleh bagian kurikulum untuk semua kelas di SMP Negeri 35 Bandung.

II. Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian Sistem

Menurut Jogiyanto dalam bukunya yang berjudul Pengenalan Komputer menjelaskan bahwa sistem adalah suatu keastuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Bila kita analogi kan, kita membeli sepeda tetapi tidak dengan rodanya. Maka sepeda itu tidak akan berfungsi, dengan kata lain sepeda tersebut tidak dapat dikatakan suatu sistem, karena masih ada komponenya yang kurang.[1, p.683]

2.2 Pengertian Informasi

Sumber dari informasi adalah data, menurut Jogiyanto informasi dapat di definisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian (event) yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. [1, p.692]

Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi, sehingga informasi ini sangat penting di dalam suatu organisasi. Suatu sistem yang kurang mendapatkan infrormasi akan menjadi luruh.

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagi suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang – orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur – prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi yang penting untuk menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdik. [1, p.697]

2.4 Pengertian Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran atau penilaian. Nilai nilai yang didapatkan dari hasil tes tersebut dapat di bandingkan dengan nilai standar tertentu. [2, p.66]

2.5 Pengertian Evaluasi

Secara harviah, kata evaluasi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu *evaluation*. Dengan demikian, yang di maksud dengan evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu (yang dilaksanakan dengan maksud untuk menentukan nilai untuk sesuatu). [2,p.1]

2.6 Pengertian Evaluasi Pendidikan

Evaluasi pendidikan adalah kegiatan atau proses penentuan nilai pendidikan, sehingga dapat diketahui mutu atau hasil – hasilnya.[2,p.2] Istilah evaluasi pendidikan sudah diatur oleh Lembaga Administrasi Negara sebagai berikut :

1 Evaluasi pendidikan digunakan untuk menentukan kemajuan pendidikan

2 Usaha untuk memperoleh informasi berupa umpan balik (feed back) bagi penyempurnaan pendidikan

2.7 Metode Pendekatan Sistem Berorientasi Objek

Sistem – sistem berbasis komputer harus dihasilkan oleh hasil analisis dan rancangan yang baik. Bila terjadi masalah dalam rancangan, dapat menimbulkan kegagalan sistem, atau bahkan membahayakan kehidupan. Pendekatan terstruktur tidak berdasarkan pada entitas – entitas di dunia eksternal dan hal ini mempersulit pengelolaan dan pengadaptasian ketika terjadi perubahan kebutuhan. Menurut Bambang Heriyanto, pendekatan berorientasi objek lebih efektif, karena objek – objek dapat mempresentasikan bagian – bagian dari dunia eksternal, mempersempit gap antara dunia eksternal dan komponen – komponen perangkat lunak.[3,p.79]

2.8 Try Out

Try out sendiri dapat didefinisikan sebagai fasilitas latihan ujian untuk para siswa dalam menghadapi ujian semester, maupun ujian nasional. Tujuanya adalah untuk pebiasaan bagi para siswa menyelesaikan soal – soal yang sifatnya dilaksanakan serentak, baik yang diselenggarakan oleh dinas, gugus kecamatan, maupun pusat.

2.9 Alat Bantu Analisis

Alat - alat bantu analisis diantaranya adalah:

2.9.1 UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Martin Fowler, UML adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh *meta-model* tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemograman berorientasi objek.[5, p.1]

2.9.2 Diagram *Use-Case*

Diagram *use-case* memperlihatkan himpunan *use-case* dan aktor – aktor. Diagram ini penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan penggun.

Menurut Martin Fowler, *Use-Case* adalah teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah sistem. Use case mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem itu digunakan.[5, p.141]

2.9.3 Diagram Aktivitas

Diagram aktivitas adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Dalam beberapa hal, diagram ini memainkan peran mirip sebuah diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara diagram ini dan notasi diagram alir adalah diagram ini mendukung behavior paralel. [5, p.163]

2.9.4 Diagram *Sequence*

Diagram *sequence* adalah diagram yang mendeskripsikan komunikasi di antara objek – objek, meliputi pesan – pesan yang ada dan urutan pesan tersebut muncul.[4, p.309] Diagram *sequence* menggambarkan alur kerja dari fungsi – fungsi dalam sistem dengan *use-case* dimana didalamnya terdapat aktor. Digram ini sangat memperhatikan waktu berdasarkan kejadian.

2.9.5 Diagram *Class*

Diagram *class* merupakan pemodelan paling utama di pendekatan berorientasi objek. Pemodelan kelas menunjukan kelas – kelas yang ada di sistem dan hubungan antar kelas – kelas itu. Kita menggunakan diagram kelas untuk menunjukan peran dan tanggung jawab yang terdapat di entitas – entitas pada sistem yang memberikan perilaku – perilaku sistem. Kita menggunakan diagram kelas untuk mempresentasikan model konseptual. Model ini menjelaskan pemahaman kita atas ruang persoalan. [4, p.277]

2.9.6 Diagram *Deployment*

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan, memuat node – node beserta komponen – komponen yang ada didalamnya. Diagram *deployment* berhubungan erat dengan diagram komponen dimana *deployment* memuat satu atau lebih komponen – komponen.

Menurut Bambang Heriyanto di dalam bukunya yang berjudul Rekayasa Sistem Berorientasi Objek, diagram *deployment* digunakan untuk memodelkan aspek fisik dari sistem berorientasi objek, yaitu memodelkan konfigurasi *node – node* pengolahan waktu jalan dan komponen – komponen yang tinggal di *node – node* itu. [4, p.299]

2.9.7 Diagram Komponen

Komponen adalah bagian fisik dan dapat diganti sistem yang memenuhi dan menyediakan realisasi sekumpulan antar muka. Penggunaan komponen untuk memodelkan sesuatu yang fisik yang berada di node seperti file yang dapat dieksekusi, pustaka, tabel, file dan dokumen. Antarmuka (*interface*) mendefiniskan operasi – operasi yang disediakan objek. [4, p.293]

Diagram ini memperlihatkan organisasi serta kebergantungan pada komponen – komponen yang telah ada sebelumnya. Diagram ini berhubungan dengan diagram kelas, dimana komponen secara tipikal dipetakan kedalam satu atau lebih kelas – kelas antarmuka, serta kolaborasi – kolaborasi.

2.10 Konsep Dasar Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah himpunan antara 2 komputer atau lebih yang terhubung dengan media transimi kabel atau tanpa kabel (wireless). [4, p.2]

2.11 Pengertian Internet

Internet adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer – komputer dan jaringan – jaringan komputer di seluruh dunia. Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung ke beberapajalur utamadan dibedakan satu dengan yang lain menggunakan unique name yang biasa disebut dengan alamat IP. [4, p.195]

2.12 Konsep Dasar Pemograman Web

Web dibuat dengan suatu bahasa pengkodean HTML, agar dapat interaktif maka seorang web development membuat suatu pemrograman agar dapat berinteraksi antara pengunjung dan situs tersebut.

III. Objek Dan Metode Penelitian

3.1 Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada SMP Negeri 35 Bandung, dipilihnya SMP Negeri 35 Bandung ini didasarkan pada pertimbangan bahwa SMP Negeri 35 Bandung memiliki data yang diperlukan untuk penyusunan tugas akhir ini.

3.2 Metode Penelitian

Dalam meneliti sesuatu, diperlukan penelitian yang hati-hati, teratur, dan terus menerus. Untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah penelitian, penelitian harus dilakukan dengan menggunakan metode penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Sugiyono mengatakan bahwa: “Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.” [9, p.29]

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan merupakan kegiatan mempelajari interaksi sistem yang terdiri atas perilaku proses dalam sistem, prosedur dan data serta informasi yang terkait. Melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk awal mula dasar perancangan atau perbaikan sistem yang sebelumnya. Dan dari hasil analisis tersebut dapat diketahui kekurangan dan kelemahan sistem sebelumnya dan dapat dirancang menjadi sebuah sistem yang dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

IV Hasil Penelitian

4.1 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem merupakan suatu gambaran,perancangan dan pembuatan skema mengenai rancangan sistem yang akan dibangun sebelum dilakukan pengkodean ke dalam suatu bahasa pemrograman. Tahapan ini membahas tentang tujuan perancangan sistem, gambaran umum mengenai sistem yang diusulkan, perancangan basis data, perancangan antar muka, dan perancangan arsitektur jaringan.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan utama dari perancangan sistem adalah untuk memberikan gambaran umum mengenai sistem yang diusulkan kepada pemakai mengenai sistem yang baru. Adapun tujuan dari dari perancangan sistem yang diusulkan yaitu :

1. Memperbaiki sistem yang sebelumnya dengan sistem yang baru.

2. Memanfaatkan teknologi, sumber daya manusia, dan peralatan yang ada untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

3. Mengelola dan memberikan informasi cepat dan akurat kepada setiap pemakai sistem.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum ini berisi penjelasan yang singkat mengenai sistem yang diusulkan yang akan merepresentasikan seluruh bentuk bagian yang ada di dalamnya dan akan memperjelas perbedaan antara sistem yang sedang berjalan dengan sistem yang diusulkan. Sistem informasi *try out online* pada SMP Negeri 35 Kota Bandung ini merupakan suatu sistem informasi yang berbasiskan *web*, sehingga dapat dengan mudah diakses oleh tim pembuat soal ,pengawas, dan siswa. Sistem ini mempunyai empat hak akses yaitu kurikulum sebagai admin, tim pembuat soal, tim pengawas, dan siswa. Kurikulum bertindak sebagai

administrator sistem yang memiliki fasilitas hak akses untuk mengelola data master, sedangkan tim pembuat soal memiliki fasilitas untuk menginputkan soal – soal *try out*, tim pengawas memiliki hak akses untuk memulai dan menutup ujian *try out*, dan siswa memiliki hak akses untuk mengerjakan ujian *try out*.

4.1.3 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Prosedur yang diusulkan pada SMP Negeri 35 Bandung adalah sebagai berikut :

a. Prosedur pendaftaran user :

1. Kurikulum login ke sistem
2. Kurikulum masuk ke menu pendaftaran user (menu daftar tim pembut soal, pengawas dan siswa).
3. Kurikulum menginput field – field pendaftaran user
4. Sistem memproses pendaftaran dan menyimpan data di *database*

b. Prosedur pembuatan soal dan kunci jawaban *try out*:

1. Tim pembuat soal login ke sistem
2. Tim pembuat soal masuk ke menu input soal.
3. Tim pembuat soal menginput soal - soal sesuai mata pelajaran ke *sistem*
4. Tim pembuat soal menginput kunci jawaban dari soal ke sistem

c. Prosedur membuka ujina *try out* :

1. Kurikulum login ke sistem.
2. Kurikulum masuk ke menu buka ujian *try out*.
3. Kurikulum membuka ujian *try out*.

d. Prosedur pelaksanaan *try out* :

1. Tim Pengawas login ke sistem
2. Tim pengawas menekan tombol mulai untuk memulai ujian *try out*
3. Siswa login ke sistem
4. Siswa masuk ke menu ujian *try out*
5. Siswa mengisi jawaban soal *try out* sampai batas waktu pengumpulan
6. Siswa mengumpulkan jawaban *try out* dengan menekan tombol kumpulkan.
7. Tim pengawas mengecek pengumumpulan siswa
8. Tim pengawas menutup sesi ujian *try out* dengan menekan tombol tutup ujian

e. Prosedur pemeriksaan hasil *try out*

1 Sistem mencocokan hasil pengerjaan siswa dengan kunci jawaban.
2 Sistem memberi nilai hasil pengerjaan siswa.
3 Sistem memasukkan nilai hasil *try out* ke catatan nilai di *database*

f. Prosedur pengumuman hasil *try out*

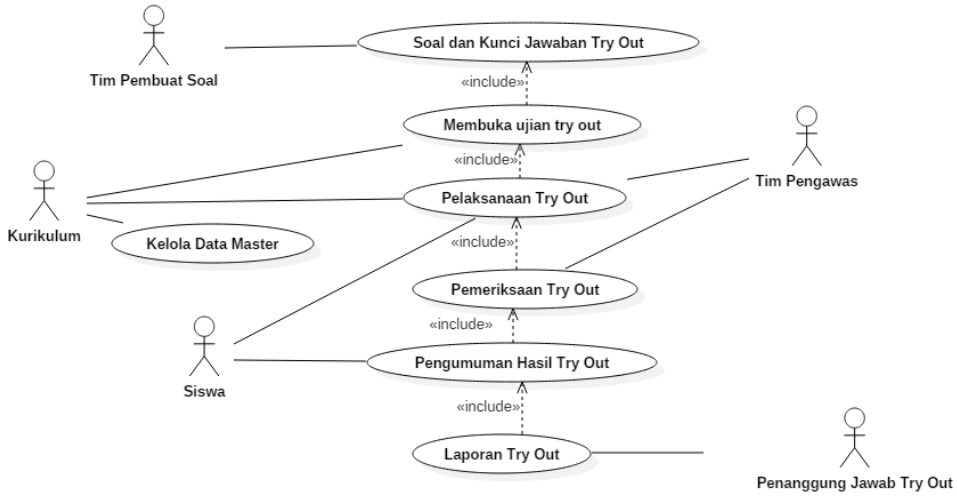
1. Siswa login ke sistem
2. Siswa masuk ke menu histori nilai *try out*
3. Sistem menampilkan data dan graph nilai siswa

g. Prosedur pembuatan laporan *try out*

1. Tim evaluasi masuk ke sistem
2. Tim evaluasi masuk ke menu laporan *try out*
3. Tim evaluasi mencetak laporan *try out*
4. Laporan *try out* diserahkan ke penanggung jawab pelaksana *try out*.
5. Penanggung jawab pelaksanaan *try out* membuat materi rapat dari laporan *try out*

4.1.3 Diagram Use Case

Berikut adalah model *Use case* diagram *try out* yang akan diusulkan.



4.2. Pengujian

Pengujian sistem adalah hal terpenting yang bertujuan untuk menemukan kesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian bertujuan untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut.

4.2.1 Rencana Pengujian

Pengujian program ini menggunakan metode black box. Pengujian black box merupakan pengujian program berdasarkan fungsi dari program. Tujuan dari metode black box ini adalah untuk menemukan kesalahan fungsi pada program. Rencana pengujian dilakukan seperti tabel dibawah ini.

4.3 Implementasi

Implementasi dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman yang akan digunakan. Tujuan Implementasi adalah untuk mengkonfirmasikan modul program

4.3.1 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk menunjang sistem informasi *try out* ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem operasi minimum menggunakan windows xp
2. Xampp sebagai local server berupa aplikasi paket yang menggabungkan Apache, MySQL dan phpMyAdmin
3. MySQL sebagai perangkat lunak manajemen basis data SQL
4. Apache sebagai perangkat lunak yang bertanggung jawab pada respon HTTP
5. phpMyAdmin sebagai perangkat lunak untuk menangani administrasi MySQL
6. Adobe Dreamweaver CC 2017 sebagai text editor dalam menuliskan script script koding.
7. MS.Excel sebagai alternatif input yang bisa di import langsung ke dalam sistem
8. Google Chrome sebagai browser untuk mengakses sistem

4.3.2 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang di pakai dalam pengoprasian sistem informasi *try out* ini adalah sebagai berikut :

1. Processor minimal pentium 4 1,3 GHz atau setara
2. Hardisk 500 GB
3. RAM minimal 2 GB
4. Mouse, Keyboard dan monitor sebagai peralatan antar muka
5. Router untuk jaringan local
6. Kabel LAN sebagai media jaringan local
7. Printer untuk mencetak laporan

4.3.3 Impelemntasi Basis Data

Implementasi basis data merupakan implementasi pembuatan sarana untuk membangun basis data yang ditempatkan dalam media penyimpan. Diawali dengan melakukan pembuatan struktur basis data sesuai dengan kebutuhan sistem.

4.3.4 Implementasi Instalasi Program

Untuk dapat menjalankan aplikasi *web*site ini maka perlu dilakukan beberapa langkah sebagai berikut :

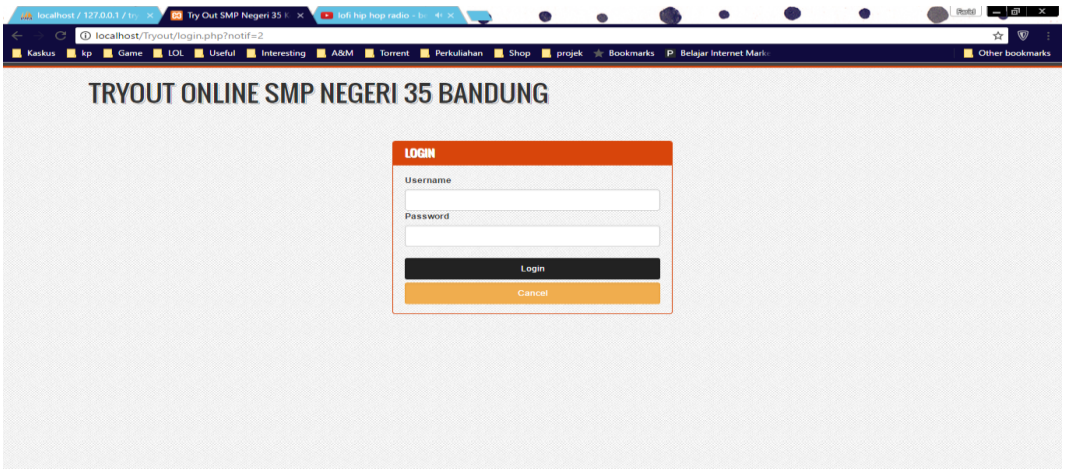
1. Instal XAMPP sebagai program paket local server
2. Jalankan dan aktifkan modul Apache dan MySql di XAMPP sebagai program
3. Masukkan modul *try out* ke dalam folder htdocs di direktori C:\xampp\htdocs
4. Masuk ke menu import di dalam phpMyAdmin dan pilih Choose File
5. Pilih file *try out*.sql lalu tekan open dan klik Go di phpMyAdmin untuk import
6. Bila import berhasil, maka akan muncul notif berhasi seperti di gambar ini.

4.3.4 Penggunaan Program

Tahapan penggunaan program ini bertujuan untuk membuat pengguna dapat menggunakan sistem informasi *try out* di SMP Negeri 35 Kota Bandung. Berikut gambar interface dari aplikasi *try out*.

1. Login

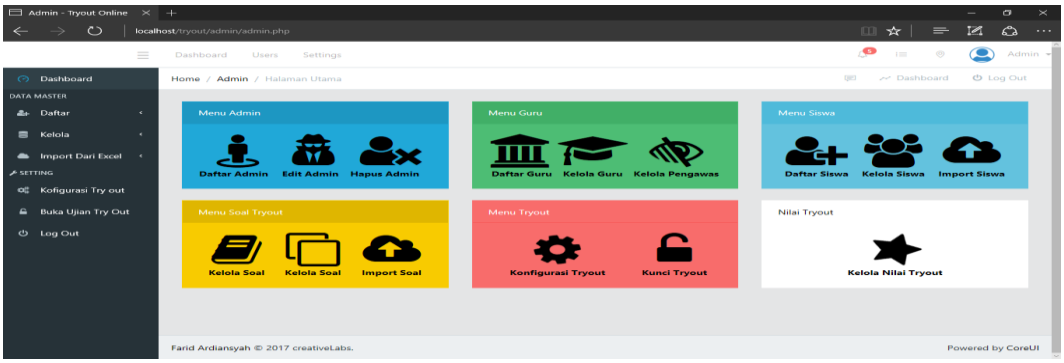
Halaman pertama sistem yang muncul adalah login. Disini user memasukkan username dan password agar sistem dapat mengenail hak akses user



2. Tampilan Menu Bagian Kurikulum

a. Halaman Utama Kurikulum

User dengan hak akses admin akan masuk ke menu utama kurikulum.



V Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian skripsi yang berjudul : "SISTEM INFORMASI *TRY OUT* BERBASIS WEB DI SMP NEGERI 35 KOTA BANDUNG" adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi *try out* ini, biaya pelaksanaan dan waktu penyelenggaraan *try out* dapat di optimalkan secara efektif dan efisien, karena sistem informasi ini sudah berbasis *web* yang dapat di buka dimana saja dan kapan saja.
2. Sistem informasi *try out* ini dapat mengurangi kendala teknis seperti kurangnya soal *try out* atau lembar jawaban *try out*, dan kesalahan cetak pada soal *try out*, karena sistem informasi *try out* ini sudah bersifat digital.
3. Dengan adanya sistem informasi *try out* ini, proses pemeriksaan hasil jawaban siswa akan lebih cepat dan mudah, karena sistem informasi ini akan langsung mencocokkan hasil jawaban siswa ketika siswa mengerjakan *try out*.
4. Sistem informasi ini dapat mempermudah para guru dalam mengevaluasi hasil pelaksanaan *try out*, karena sistem ini menyediakan data – data hasil *try out* sehingga para guru bisa langsung mengevaluasi hasil pelaksanaan *try out*.
5. Sistem ini mempermudah para guru dalam menyusun laporan, karena sistem ini sudah secara otomatis akan menghasilkan informasi – informasi laporan kegiatan *try out*.

5.2 Saran

Sistem informasi *try out* berbasis *web* ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak memiliki kekurangan. Untuk itu, perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar aplikasi ini bisa berjalan dengan optimal dan lebih baik yaitu sebagai berikut :

1. Import soal dari excel hanya bisa membaca text saja. Bila ada soal yang memiliki gambar, sistem tidak bisa menginport gambar tersebut kedalam *database*. Sehingga diperlukan sebuah sistem yang dapat menginport soal beserta gambarnya.
2. Evaluasi ujian *try out* masih berdasarkan perhitungan nilai dan belum melihat sesuai kemampuan siswa. Maka perlu dikembangkan sistem yang dapat melihat kemampuan siswa berdasarkan kelemahan dan kekuatan siswa tersebut.
3. Sistem sekuriti masih belum diterapkan mengingat sistem ini hanya berada di lingkungan sekolah. Akan tetapi masih perlu di terapkan sistem keamanan untuk mencegah hal – hal yang tidak diinginkan.

Demikian saran yang dapat diberikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan sebagai bahan masukan yang dapat bermanfaat untuk pengembangan aplikasi ini.

VI. Daftar Pustaka

[1] Jogiyanto,"Pengenalan Komputer", 5th ed,Yogyakarta : Andi,2005

[2] Sudijono. Anas, "Pendahuluan" di dalam Pengantar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: RajaGravindo, 2007

[3] Hariyanto. Bambang, "Rekayasa Sistem Berorientasi Objek", Bandung: Informatika Bandung, 2004

[4] Syafrizal. Melwin, "Pengantar Jaringan Komputer", Yogyakarta : Andi,2005