BAB 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

Adapun identifikasi masalah dan rumusan masalah dari penelitian ini adalah

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 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi *try out online* berbasis *web* pada SMP 35 Bandung untuk mempermudah pihak sekolah dalam melaksanakan ujian *try out*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sistem informasi *try out online* berbasis *web* sebagai media pembelajaran sebelum Ujian Nasional dan mempermudah evaluasi hasil *try out* untuk mengukur kemampuan siswa.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Kegunaan Penelitian ini dalam bidang Pengembangan Ilmu adalah dapat mengimplementasikan ilmu baru dalam bidang Teknologi dan Informasi yang berguna untuk menyelenggarakan *try out* sebagai salah satu sarana pembelajaran pra-UN

b. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai indicator untuk mengambangkan kemampuan dalam melakukan penelitian, meningkatkan skill dalam melakukan penelitian dan sebagai bahan evaluasi terhadap skill dan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian.

a. Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lain adalah dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti bahas.

1.4.2 Kegunaan Praktis

a. Bagi SMP 35 Bandung

Kegunaan Praktis Penelitian ini bagi pihak SMP 35 adalah untuk membantu menyelenggarakan *try out* sebagai salah satu sarana pembelajaran pra-UN.

b. Bagi siswa

Memberikan kemudahan bagi para siswa untuk mengetahui kemampuanya dan dapat meningkatkan ilmu pengetahuannya..

1.5 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.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian objek penelitan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian adalah di SMP Negeri 35 Bandung Jalan Dago Pojok No. 12, Kelurahan Dago, Kecamatan Coblong, Bandung Jawa Barat.

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 35 Bandung adalah sebagai berikut :

Table 1.1 Waktu Penelitian

KEGIATAN	Maret 2017				April 2017				Mei 2017			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Data												
Analisis Kebutuhan												
Perancangan Sistem												
Pengkodean												
Implementasi dan Pengujian												
Evaluasi												
Dokumentasi												

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III. OBJEK dan METODE PENELITIAN

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan.

BAB IV. HASIL dan PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang diusulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, ujicoba dan hasil pengujian sistem.

BAB V. KESIMPULAN dan SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan