

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan tentu ikut merasa dimanjakan oleh kemajuan teknologi informasi. Dengan menggunakan metode belajar yang baik, tentu dapat mempengaruhi pola pikir peserta didik. Namun perkembangan tersebut belum sepenuhnya merata, sampai sekarang metode yang sering dan masih tetap digunakan adalah buku dan pengajaran dari guru.

Hal ini lah yang menuntut dunia pendidikan untuk lebih bisa memanfaatkan perkembangan teknologi agar bisa menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas melalui metode pembelajaran yang efektif yaitu melalui metode pembelajaran dengan media digital.

Media digital meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam dunia pendidikan seperti dalam proses pengerjaan soal ujian *try out*. Mulai dari biaya penggandaan kertas, kesalahan siswa saat mengisi data, kesalahan dalam proses koreksi jawaban, dan berbagai hal. Terdapat juga beberapa manfaat lain seperti siswa akan dimanjakan dengan tampilan interaktif yang menarik dan tidak membuat mata jenuh, mempersingkat proses penjawaban soal tanpa memerlukan lembar jawaban, dan berbagai hal lainnya. Metode ini juga akan sangat membantu guru dan wali kelas dalam mengevaluasi hasil belajar siswa, karena outputnya dapat langsung ditampilkan. Hal ini membantu para guru untuk memilih materi

yang masih kurang dimengerti oleh peserta didik. Memberikan soal-soal latihan ataupun ulangan juga lebih efektif dalam rangka persiapan UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer) yang sekarang lebih dikenal dengan UBK (Ujian Berbasis Komputer) untuk siswa kelas IX.

SMP Unggul Sakti merupakan salah satu institusi pendidikan yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Unggul Sakti Kota Jambi. Dengan infrastruktur yang ada, laboratorium komputer yang digunakan dalam proses pengajaran sudah menunjang untuk penerapan aplikasi *try out* berbasis komputer yang didukung oleh akses LAN sehingga akan sangat bermanfaat apabila diterapkan dalam proses ujian *try out*. Guru akan sangat dibantu dalam proses evaluasi peserta didik. Siswa juga akan terbantu untuk membahas masalah pelajaran yang belum dipahami.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SMP Unggul Sakti dalam hal merancang suatu aplikasi yang di tuangkan dalam bentuk tugas akhir skripsi dengan judul “ **PERANCANGAN APLIKASI TRY OUT PADA SMP UNGGUL SAKTI JAMBI BERBASIS WEB**”.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi *try out* untuk Peserta Didik kelas IX pada SMP Unggul Sakti Kota Jambi.
2. Bagaimana merancang aplikasi *try out* yang memberikan pembahasan materi setelah pengerjaan selesai dan mempermudah evaluasi dan analisis capaian hasil belajar peserta didik pada SMP Unggul Sakti Kota Jambi.

1.3. BATASAN MASALAH

Dari perumusan masalah di atas penulis menentukan batasan masalah penelitian yaitu

1. Perancangan aplikasi *try out* pada SMP Unggul Sakti ini hanya untuk Peserta Didik kelas IX.
2. Rancangan aplikasi *try out* ini menggunakan bahasa pemograman PHP dan database MySQL serta menggunakan *tools* bantu pembuatan aplikasi Dreamweaver CS5 dan Notepad++, dan di jalankan pada LAN Lab. Komputer SMP Unggul Sakti.
3. Pada rancangan aplikasi *try out* ini, menu-menu yang diterapkan dalam implementasi program meliputi login siswa, lihat nilai, pembahasan soal, login guru, input soal, input pembahasan, melihat pembahasan soal,

melihat persentase jumlah soal benar dan salah untuk keperluan evaluasi guru, dan melihat laporan hasil akhir nilai siswa.

4. Rancangan aplikasi *try out* ini lebih di fokuskan sebagai simulator Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) yang sekarang disebut UBK.

Pembatasan masalah ini penulis lakukan agar ruang lingkup pemecahan dan pembahasan penelitian tidak terlalu besar dan menghindari hal-hal yang kiranya tidak termasuk dalam penelitian ini.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Melakukan perancangan dan implementasi aplikasi *try out* kelas IX pada SMP Unggul Sakti Kota Jambi yang memberikan pembahasan materi setelah pengerjaan selesai dan mempermudah evaluasi dan analisis capaian hasil belajar peserta didik.
2. Menganalisis dan mengevaluasi hasil pembelajaran Peserta Didik menggunakan aplikasi *try out* kelas IX pada SMP Unggul Sakti Kota Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, memudahkan guru dalam memberikan materi pelajaran dan soal latihan kepada siswa sesuai presentase kesalahan siswa, tanpa

perlu mengoreksi lembar jawaban siswa pada metode ujian *try out* yang lama.

2. Bagi Siswa, Diharapkan dengan adanya perancangan aplikasi *try out* pada SMP Unggul Sakti ini dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa khususnya kelas IX yang akan menghadapi Ujian Nasional.
3. Bagi Penulis dapat belajar menganalisa mulai dari perancangan sampai mengimplementasikan suatu bentuk perancangan aplikasi *try out* yang diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL pada SMP Unggul Sakti.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dalam beberapa bab dengan pokok-pokok permasalahannya. Sistematika penulisan secara umum laporan ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam menganalisa permasalahan yang ada seperti : sistem perancangan, *Try Out*, Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) *Database*, *Adobe Dreamweaver*, *Notepad++*,

Hypertext processor(PHP), MySql, dan Usecase Diagram.

Dari teori inilah penulis dapat mengambil kesimpulan.

BAB III : METODELOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi uraian secara rinci tahapan proses yang dilakukan selama penelitian, metode yang akan digunakan dan *tools* yang digunakan untuk mengembangkan program baik *software* maupun *hardware* pada perancangan aplikasi *try out* ujian nasional berbasis komputer pada SMP Unggul Sakti Jambi.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis dan perancangan terhadap sistem yang akan dibangun.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini akan dilakukan implementasi dan pengujian terhadap sistem. Tahapan ini dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan. Maka akan dilakukan pengujian terhadap sistem dan melihat kekurangan-kekurangan yang ada pada aplikasi untuk pengembangan selanjutnya.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh dari proses-proses perancangan dan implementasi sistem yang

telah dilakukan serta megemukakan saran-saran bagi pembangunan dan pengembangan yang akan datang.