

Pembimbing II : Patricia Ardanari, S.Si., M.T.
Tanggal Kelulusan : 30 Juli 2013

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini akan dibahas mengenai latar belakang pembuatan aplikasi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode yang digunakan dalam membangun aplikasi, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Saat ini pemerintah Indonesia ingin memajukan mutu dan kualitas sumber daya manusia di Indonesia, khususnya generasi muda yang sedang mengenyam pendidikan dibangku sekolah. Salah satu caranya dengan memberi batas minimal nilai Ujian Nasional (UN) dan bagi siswa/i yang nilainya memenuhi kriteria akan diakui kelulusannya.

Evaluasi hasil belajar dalam konteks pembelajaran sering kali disebut juga dengan evaluasi keluaran (output).Pelaksanaannya selalu dikaitkan dengan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan oleh peserta didik, baik tujuan yang bersifat nasional, tingkat satuan pendidikan, tingkat mata pelajaran maupun tingkat pokok bahasan dalam suatu mata pelajaran.Evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional

sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Penilaian hasil belajar oleh pemerintah bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu yang dilakukan dalam bentuk ujian yang berstandar nasional. Ujian yang berstandar nasional dilakukan secara objektif, berkeadilan dan akuntabel, serta diadakan sekurang-kurangnya satu kali dan sebanyak-banyaknya dua kali dalam satu tahun pelajaran. Ujian berstandar nasional merupakan kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan untuk menentukan standar mutu pendidikan.

Melalui Ujian Nasional (UN), hakekatnya memiliki tujuan utama untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) serta mendorong tercapainya target wajib belajar pendidikan dasar yang bermutu pada tingkat pendidikan. Hal ini dianggap oleh sebagian orang sebagai sebuah kendala yang sangatlah menyulitkan, baik bagi siswa/i maupun bagi para guru pengajar. Semenjak adanya sistem UN seperti ini, banyak siswa/i yang merasa kesulitan dan kewalahan selama persiapan. Walaupun pemerintah telah memberikan Try Out bagi siswa/i, namun banyak siswa/i yang masih tidak lulus sewaktu UN. Terlebih bagi siswa/i yang bersekolah di daerah-daerah (bukan kota besar) yang umumnya materi pendidikan yang diterima oleh mereka tidak seperti di kota-kota besar, UN

menjadi sebuah kendala besar yang menghantui kelulusan mereka.

Banyak hal yang dilakukan sekolah untuk mendongkrak agar nilai UN lebih baik. Tidak hanya sekolah, pemerintah daerahpun baik tingkat provinsi maupun kabupaten/kota melakukan berbagai terobosan, sehingga daerah yang bersangkutan akan memperoleh peringkat terbaik. Memperhatikan standar kelulusan yang ditentukan Badan Standarisasi Nasional Pendidikan (BSNP) pada UN setiap tahunnya terus meningkat, hal ini dirasa cukup berat. Oleh karena itu sekolah selaku pengemban tugas untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melakukan berbagai upaya agar siswanya mampu mencapai kriteria kelulusan tersebut.

Salah satu upaya yang efektif dalam rangka meningkatkan hasil UN maka diadakannya *Try Out* atau latihan UN agar bisa mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik dalam mempersiapkan UN. *Try Out* UN setiap tahunnya dilakukan beberapa kali. *Try Out* hanyalah sebagai media untuk berlatih soal-soal UN. Semakin banyak berlatih, maka peserta didik akan semakin siap. Seperti seorang atlit yang akan menghadapi pertandingan, maka para siswa itu harus dipersiapkan agar mereka juga siap untuk menghadapi Ujian Nasional. Semakin banyak berlatih, maka mereka akan semakin siap. Sebab pada hakekatnya, kesuksesan itu dimulai dari banyaknya latihan atau persiapan yang matang. Tak ada kemenangan tanpa latihan terus menerus.

Untuk membantu menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dirancang sebuah "Aplikasi Simulasi Try Out Ujian

Nasional SMA Berbasis Mobile” yang berguna untuk membantu para siswa/i dalam persiapan menghadapi UN. Melalui sistem ini, semua orang yang mengakses melalui perangkat mobile mereka dapat berlatih mengerjakan soal-soal yang terdapat didalamnya atau bahkan mendaftarkan diri untuk menjadi guru yang berperan untuk membuat soal-soal latihan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun sebuah Aplikasi Simulasi Try Out Ujian Nasional SMA Berbasis Mobile.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan Aplikasi Simulasi Try Out Ujian Nasional SMA Berbasis Mobile.

1.4 Batasan Masalah

Aplikasi yang dikembangkan memiliki batasan-batasan yang harus diperhatikan dalam penerapannya, yaitu :

1. Perangkat mobile yang digunakan adalah perangkat yang memakai sistem operasi Android minimal versi 2.3 (*Gingerbread*).
2. Simulasi yang digunakan bersifat individu, tidak digunakan dalam kelompok, komunitas, yayasan, dan sebagainya.

3. Pengguna adalah siswa-siswi Sekolah Menengah Atas (SMA).

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Metode Penelitian Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mencari *literatur* atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat dan membantu mempertegas teori-teori yang ada serta memperoleh data yang sesungguhnya.

2. Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung dan sistematis terhadap objek atau proses yang terjadi.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

- a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pengembangan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

- b. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deksripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak.

c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam bahasa pemrograman *Android* dan *PHP*.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak dengan menggunakan *smartphone* *Android* dan *AndroidVirtual Device (AVD)*.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, sistematika penulisan laporan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam Tugas Akhir ini.

3. BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang

dapat dipergunakan sebagai pembandingan atau acuan di dalam pembahasan masalah.

4. BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan dibuat.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Pada bab pendahuluan telah dibahas mengenai latar belakang pembuatan aplikasi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode yang digunakan dalam membangun aplikasi, dan sistematika penulisan. Pada bab selanjutnya, bab tinjauan pustaka, akan membahas mengenai pustaka yang digunakan penulis sebagai acuan dalam membangun sistem.