



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi sudah mempengaruhi segala aspek kehidupan, mulai dari kebudayaan, perekonomian, politik sampai dengan pendidikan. Oleh karena itu tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan. Upaya yang harus dilakukan oleh guru adalah menetapkan strategi ujian dengan teknik elektronik. Dalam proses ujian elektronik tentunya dibutuhkan suatu alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Alat bantu pembelajaran itulah yang banyak disebut sebagai media pembelajaran elektronik.

Bimbingan Belajar Dolphin merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang pendidikan. Bimbingan Belajar Dolphin selama ini sering mengadakan *Try Out* dengan menggunakan Lembar Jawaban Komputer (LJK). Proses ujian *Try Out* yang menggunakan Lembar Jawaban Komputer (LJK) belum bisa dikatakan sempurna dikarenakan Lembar Jawaban Komputer (LJK) tidak bisa dipakai untuk soal *essay*, penulisan pada Lembar Jawaban Komputer (LJK) tergolong sedikit menyulitkan dan membutuhkan waktu yang tidak sedikit serta dalam pengecekan hasil ujiannya juga terkadang masih ada yang tidak dapat terbaca oleh komputer. Dilihat dari proses Bimbingan Belajar Dolphin ini, penulis tertarik untuk mengembangkan model *Tryout Computerized Based Test (CBT)* secara *online* melalui perangkat lunak berbasis *web* agar lebih optimal, sehingga dapat meningkatkan jumlah siswa yang mengikuti *Tryout Computerized Based Test (CBT)* pada Bimbingan Belajar Dolphin.

Dilihat dari perkembangannya perangkat berbasis *web* ini, penulis akan membuat sebuah perangkat lunak yang dapat memudahkan siswa melakukan ujian *online* dengan jarak yang tidak dibatasi. Data yang digunakan seperti informasi data siswa, data mata pelajaran dan data soal *Computerized Based Test (CBT)*.



Layanan dari perangkat lunak ini, siswa dapat langsung melihat informasi mengenai *Try Out Computerized Based Test (CBT)* dengan tampilan visual yang menarik, sistem ujian *online* ini dapat memudahkan proses ujian yang diinginkan siswa dalam mengerjakan soal *Try Out* pada perangkat yang pengguna miliki serta sistem ini dapat melakukan proses cetak hasil *Try Out Computerized Based Test (CBT)* yang dilakukan oleh peserta ujian yang dilakukan oleh peserta ujian dengan menggunakan internet.

Teknologi internet ini merupakan teknologi yang dikembangkan agar manusia dapat berkomunikasi serta memperoleh informasi tanpa harus bertatap muka dan berbincang langsung dengan manusia lainnya. Selain itu, dengan adanya teknologi internet, semua orang akan dapat berkomunikasi serta mengakses informasi yang dibutuhkan dari seluruh dunia tanpa batas. Contohnya adalah melalui sebuah halaman *website* yang berbasis *social networking*, dimana dapat memuat berbagai macam informasi-informasi penting yang menyangkut pemiliknya dan berinteraksi terhadap pemiliknya. Dengan menggunakan koneksi internet, halaman *website* dapat diakses oleh semua orang tanpa ada keterbatasan waktu dan tempat sehingga dapat mempermudah peserta untuk dapat berkomunikasi untuk mengikuti *Try Out* Ujian Nasional.

Dari permasalahan tersebut, maka penulis bermaksud ingin membangun sebuah aplikasi yang akan dijadikan sebuah Laporan Akhir dengan judul **“Aplikasi *Try Out Computerized Based Test (CBT)* pada Bimbingan Belajar Dolphin Berbasis *Android*”**

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa yang menjadi permasalahan adalah “Bagaimana membuat Aplikasi *Try Out Computer Based Test (CBT)* pada Bimbingan Belajar Dolphin dengan aplikasi yang berbasis *mobile* dan internet, untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran agar semua tujuan yang ingin dicapai terpenuhi”.



1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan Laporan Akhir ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka permasalahan dibatasi hanya pada hal-hal dibawah ini :

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk melakukan proses ujian *Try Out Computer Based Test (CBT)*.
2. Proses yang dilakukan berupa melihat pelajaran, mengikuti ujian *Computer Based Test (CBT)* dan melihat nilai.
3. Aplikasi ini juga berisi pendaftaran *Try Out Computer Based Test (CBT)* secara *online*.
4. Menggunakan bahasa pemrograman berbasis *mobile hybrid* dan *web* dengan database *MySQL*.

1.4. Tujuan Dan Manfaat Penulisan

1.4.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penyusunan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun Aplikasi *Try Out Computer Based Test (CBT)* untuk meminimalisir penggunaan kertas maupun alat tulis secara berlebihan dan mempermudah melihat nilai dan pengecekan hasil ujian *Try Out Computer Based Test (CBT)*.
2. Memberikan informasi bagi siswa mengenai mata pelajaran, soal *Computer Based Test (CBT)* dan nilai.
3. Memberi pandangan baru terutama dalam cara berfikir dan cara pandang terhadap suatu masalah untuk mengimplementasikan ilmu yang didapat selama di bangku kuliah.
4. Memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.



1.4.2. Manfaat

Manfaat dari penulisan Laporan Akhir ini adalah:

1. Dapat Meminimalisir penggunaan kertas maupun alat tulis secara berlebihan dan mempermudah melihat nilai dan pengecekan hasil ujian *Try Out Computer Based Test (CBT)*.
2. Mempermudah siswa dalam mengetahui informasi mengenai mata pelajaran, soal *CBT* dan nilai.
3. Penulis dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta perluasan pengalaman.
4. Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa semester akhir berikutnya dalam proses penulisan Laporan Akhir mereka.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Lokasi Pengumpulan data dan Waktu pelaksanaan

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di Bimbingan Belajar Dolphin, yang beralamat di Jalan Sento Bukit Besar Palembang.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Menurut Emzir (2010:37-61) adapun metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam rangka mendukung tercapainya pengumpulan data dengan melakukan kegiatan sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi didefinisikan sebagai ‘perhatian yang terfokus terhadap kejadian, gejala, atau sesuatu’ dengan, maksud menafsirkan mengungkapkan faktor-faktor penyebab dan menemukan kaidah-kaidah yang mengaturnya. Dalam praktek dilapangan, penulis melakukan Observasi di Bimbingan Belajar Dolphin. Melalui observasi yang dilakukan oleh penulis, kendala yang dihadapi oleh Bimbingan Belajar Dolphin adalah masalah pelaksanaan ujian *Try Out* yang masih kurang efektif dikarenakan Lembar Jawaban Komputer (LJK) yang harus diperbanyak, penulisan pada Lembar Jawaban Komputer (LJK) tergolong sedikit menyulitkan



dan membutuhkan waktu yang tidak sedikit serta dalam pengecekan hasil ujiannya juga terkadang masih ada yang tidak dapat terbaca oleh komputer.

b. Wawancara / *interview*

Wawancara adalah teknik yang paling sederhana terdiri atas sejumlah pertanyaan yang dipersiapkan oleh penulis yang diajukan pada seseorang mengenai topik penelitian secara tatap muka, dan penulis merekam jawaban-jawaban sendiri. Penulis mengadakan interview kepada Administrasi Bimbingan Belajar Dolphin yaitu Ibu Maria Ulfa S. Sos. terhadap apa yang dilakukan, bagaimana sistem yang ada disana serta kendala-kendala yang terjadi dalam proses pelaksanaannya.

c. Dokumen

Berbagai macam dokumen telah penulis cermati. Dari mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dengan menggunakan literal-literal kepustakaan meliputi Laporan Akhir dari Alumni-alumni, membeli buku, meminjam buku, browsing diinternet, hingga mengumpulkan data-data mengenai Bimbingan Belajar Dolphin.

1.5.3. Sistematika Penulisan

Agar pembahasan Laporan Akhir ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan Laporan Akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan mengemukakan garis besar mengenai laporan akhir ini secara singkat dan jelas mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan laporan akhir, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menguraikan secara singkat mengenai teori umum, teori khusus dan teori program. Teori umum berkaitan dengan judul dan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi tersebut. Teori khusus menjelaskan mengenai pengertian *Use Case*, *Diagram Activity*, *Diagram Class* dan *Sequence Diagram* serta Kamus Data beserta simbol-simbol yang digunakan. Sedangkan teori program menjelaskan sekilas tentang program yang digunakan dalam membuat sistem, yaitu bahasa pemrograman berbasis *mobile hybrid* dan *web*, *database MySQL* dan segala sesuatu yang berhubungan dengan rancangan yang akan digunakan.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini penulis akan menguraikan gambaran umum Bimbingan Belajar Dolphin, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, serta hal lain yang berhubungan dengan Bimbingan Belajar Dolphin.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi pembahasan dari masalah yang ada melalui perancangan Aplikasi *Try Out Computer Based Test (CBT)* Pada Bimbel Dolphin Berbasis *Android*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari apa yang telah dipaparkan dan dibahas dalam bab-bab sebelumnya. Sebagai tindak lanjut dari kesimpulan, maka pada akhir penulisan dikemukakan saran-saran yang berhubungan dengan permasalahan yang telah dibahas.