

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi Informasi atau yang lebih dikenal dengan sebutan *IT* (*Information Technology*) merupakan suatu hal yang umum untuk dibicarakan saat ini. Menjalarnya perkembangan *IT* tidak hanya dirasakan oleh kalangan tertentu yang bekerja dan berhubungan di dalamnya, namun sudah merambah ke berbagai kalangan, salah satunya adalah dunia pendidikan.

Dalam proses pembelajaran tersebut memiliki ragam cara, baik prosesnya yang masih bersifat manual maupun yang sudah menerapkan sistem komputerisasi. Hal ini disebabkan karena adanya beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya sumber daya manusia yang mempunyai keahlian dibidang *IT*, sehingga dalam pemanfaatan sarana teknologi di sekolah kurang diperhatikan.

Dilihat dari kapasitas Siswa dan Guru di SMPN 5 Kota Sukabumi, terhitung di tahun ajaran 2017/2018, terdapat 293 siswa kelas tiga/ tingkat sembilan yang belajar di sekolah ini, dengan jumlah guru dan staf sebanyak 50 orang tenaga pengajar. Dikarenakan banyaknya pelajaran dan terbatasnya tenaga pengajar, SMPN 5 Kota Sukabumi sudah menyediakan sarana dan prasarana yang bisa digunakan oleh para siswa untuk bisa belajar secara mandiri.

Proses evaluasi atau uji coba untuk persiapan ujian akhir sekolah berstandar nasional (USBN) di SMPN 5 Kota Sukabumi pada saat ini yaitu dilakukan secara manual melalui kertas. Sedangkan model USBN pada saat ini berbasis komputer. Untuk proses uji coba USBN menggunakan komputer dengan cara menggunakan jasa laboratorium di luar sekolah, dalam artian Siswa pergi ke sekolah lain yang mempunyai sistem evaluasi berbasis komputer. Hal ini membuat proses evaluasi tidak efektif karena membuat Siswa keluar wilayah sekolahnya dan untuk pendaftaran sendiri membutuhkan waktu yang lama karena banyaknya antrian Siswa. Sedangkan untuk proses pencetakan kartu identitas ujian pun membutuhkan waktu lebih dari satu hari sejak siswa mendaftar.

Dengan adanya sistem evaluasi mandiri menggunakan teknologi *IT* seperti komputer berbasis *website*, para siswa bisa melaksanakan suatu tes yang diatur guru SMPN 5 kota sukabumi, dan mempelajari soal secara mandiri di laboratorium sekolah tanpa keluar lingkungan sekolah.

Guru dan Siswa bisa berinteraksi tanpa harus terbatas pada jam pelajaran di kelas dan jadwal evaluasi yang menguras waktu istirahat Siswa. Guru pun tidak perlu khawatir akan kehilangan data materi dan berbagai dokumen pembelajaran, karena hanya dengan Guru mengunggah dokumen atau beberapa teks, otomatis data langsung tersimpan di *server* Admin, dan bisa memakai proses pencarian memanfaatkan fungsi pencarian tanpa harus memakan waktu lama mencari berkas materi di lemari arsip yang seringkali dikeluhkan guru apabila terlalu banyak berkas menumpuk.

Siswa kelas tiga, yang dalam hal ini akan menghadapi USBN juga terbantu dengan adanya suatu ujian mandiri dimana suasananya dibuat seperti ujian berbasis komputer dengan adanya sistem waktu lengkap dengan nilai akhir, dan untuk meningkatkan angka kelulusan siswa di USBN karena siswa sudah terbiasa dengan adanya fasilitas ujian mandiri di situs *web* sekolah.

Admin yang merupakan pemegang hak penuh fasilitas *web*, bisa mengatur siapa saja yang bisa mengakses *website* tersebut, jika guru membuat suatu tes soal pada hari tertentu, siswa akan diaktifkan oleh Admin agar bisa mengikuti tes tersebut, dan siswa pun dapat langsung melihat soal-soal yang dia kerjakan pada saat itu juga. Dan juga ada beberapa tambahan seperti pengunggahan berita seputar sekolah dan juga pengunggahan materi yang dimana Siswa akan diberi materi tambahan jika waktu yang diajarkan Guru di kelas tidak mencukupi.

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, penulis tergerak untuk menetapkan judul skripsi yang berjudul “**Website Try Out Ujian Sekolah Berstandar Nasional untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (Kasus pada SMPN 5 Kota Sukabumi)**” yang diharapkan dapat membantu permasalahan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang disampaikan, penulis dapat mengidentifikasi masalah antara lain sebagai berikut:

1. Tidak adanya sistem evaluasi belajar berbasis komputer di SMPN 5 kota sukabumi, sehingga mengharuskan siswa pergi ke sekolah lain yang mempunyai sistem evaluasi komputer
2. Proses pendaftaran dan pencetakan kartu evaluasi membutuhkan waktu yang lama.
3. Ruang penyimpanan dokumen Guru dinilai kurang efisien, karena dalam bentuk arsip termasuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, soal latihan, dan buku referensi bisa membutuhkan penyimpanan yang cukup besar.
4. Pencarian dokumen pembelajaran masih dilakukan dengan mencari secara manual, yaitu pencarian dalam arsip.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu perangkat lunak yang memiliki kemampuan dalam evaluasi belajar mandiri, yaitu:

1. *Website* ini dapat membantu Siswa dalam proses evaluasi belajar berbasis komputer tanpa keluar lingkungan sekolah.
2. *Website* dapat menyediakan sarana pendaftaran dimana Siswa dapat membuat *username* dan kata sandi sesuai arahan Admin.
3. *Website* ini mampu menyimpan riwayat file yang diunggah oleh guru sehingga apabila terjadi kasus file asli hilang, sistem masih mempunyai file tersebut.
4. *Website* mampu mencari riwayat berkas yang tersimpan di basis data.

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Adapun batasan masalah dari penelitian adalah:

1. Implementasi sistem berbasis situs *web*.
2. Hak akses sistem diberikan kepada Admin, Guru dan Siswa.

3. Perancangan sistem berorientasi objek dengan permodelan *Unified Modelling Language* (UML).
4. Aplikasi yang akan di buat menggunakan bahasa PHP.
5. Pengetesan program menggunakan metode *Blackbox Testing*.
6. Aplikasi yang dibangun tidak menggunakan verifikasi *email* dalam pendaftaran.
7. Data terdahulu yang didapat dari tahun ajaran 2017 sampai 2018.
8. Aplikasi bisa berjalan baik di tampilan *desktop* maupun gawai.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh setelah selesai dibuatnya aplikasi ini adalah:

1. Mempermudah Guru dan Siswa SMPN 5 Kota Sukabumi dalam mengatasi masalah evaluasi manual.
2. Mempermudah Siswa dalam proses pendaftaran akun *website*.
3. Mempermudah Guru dalam penyimpanan cadangan berkas-berkas penting.
4. Guru dan Siswa dapat terbantu dalam pencarian dokumen yang menumpuk di basis data karena terdapat info lengkap mengenai informasi dokumen tersebut di sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan tentang latar belakang mengenai penelitian, identifikasi masalah, tujuan dari penelitian, batasan pada penelitian dan manfaat dari penelitian.

2. BAB II STUDI PUSTAKA

Pada bagian ini penulis akan mendeskripsikan teori-teori yang terkait dengan permasalahan yang akan diambil penulis, diantaranya yaitu kajian keislaman yang berkaitan dengan penelitian, konsep umum, konsep keinformatikaan dan konsep penelitian terdahulu.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini berisi metode dan tahapan-tahapan dari pelaksanaan penelitian, juga pada bab ini akan dijelaskan deskripsi waktu dan tempat penelitian.

4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bagian ini menjelaskan perancangan dari aplikasi yang akan dibuat dalam bentuk diagram UML, analisis kebutuhan, alur sistem yang sedang berjalan dan yang diusulkan, perancangan basis data dan tampilan antarmuka pengguna.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bagian ini menjelaskan bagaimana penerapan dari perancangan yang telah dijelaskan sebelumnya dibuat menjadi sebuah aplikasi.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan penulis.