

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Penggunaan telepon genggam pintar (*smartphone*) saat ini bukan hanya sebagai alat komunikasi semata tapi juga digunakan untuk membantu efektifitas dan mobilitas pekerjaan penggunanya. Bahkan ada yang menggunakan *smartphone* mereka sebagai asisten pribadi digital (*Personal Digital Assistant*) untuk membantu mereka dalam mengambil, menyimpan dan memproses informasi. Saat ini, *smartphone* digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat dengan tingkat usia yang bervariasi, mulai dari remaja yang masih bersekolah, orang dewasa usia produktif, hingga para orang tua. Semua beranggapan bahwa telepon pintar merupakan cara tepat untuk tetap selalu terhubung dengan orang terdekat, rekan kerja dan tugas-tugas harian.

Berbagai fitur dan aplikasi produktifitas pada *smartphone* membuat perangkat teknologi ini digemari banyak orang. Mulai dari aplikasi penghitung jumlah pengeluaran bulanan, membuat dokumen maupun presentasi bisnis atau hanya sekedar menghitung jumlah kalori yang dibutuhkan perhari tersedia didalam *smartphone*. Para perusahaan pembuat *smartphone* pun menawarkan spesialisasi fitur pada *smartphone* ini dengan membuat *smartphone* khusus untuk

media hiburan, media sosial atau bisnis yang tentunya juga dihiasi dengan berbagai fitur yang disesuaikan.

Namun layaknya pedang bermata dua, kecanggihan dan keunggulan *smartphone* dapat juga membawa efek buruk bagi penggunanya. Ketergantungan pengguna akan *smartphone* yang dimilikinya dengan sejumlah data pribadi yang tersimpan, membuat pengguna rentan akan kehilangan data tersebut jika *smartphone* pengguna juga hilang. Disisi lain, kecanggihan *smartphone* dalam mengolah dan mendapatkan informasi sering disalah gunakan. Salah satu hal yang paling sering menjadi bukti penyalahgunaan *smartphone* adalah ketika momen ujian nasional maupun ujian masuk penerimaan calon pegawai negeri sipil diadakan. Berbagai media cetak dan elektronik seringkali menampilkan gambar dan video yang memperlihatkan peserta ujian “mencontek” *smartphone* nya untuk sekedar melihat jawaban yang disimpan atau mencari jawaban ujian lewat fasilitas internet yang ada pada perangkat tersebut.

Dalam pandangan sebagian orang di Indonesia, bekerja sebagai pegawai negeri merupakan pekerjaan yang diidam-idamkan. Penghasilan yang tetap, beban kerja yang sepadan dan jaminan dana hari tua menjadi beberapa alasan utama mengapa kebanyakan orang memilih bekerja sebagai pegawai negeri. Namun, untuk menjadi pegawai negeri, kita diharuskan untuk mengikuti tes calon pegawai negeri sipil.

Seringkali, tes ini dianggap sebagai ujian untuk membuktikan apakah seseorang mampu atau tidak untuk bekerja dalam instansi pemerintah. Dengan

anggapan seperti ini, banyak dari para calon pegawai yang merasa kurang percaya diri atau tertekan, akan menggunakan berbagai macam cara agar bisa lulus. Salah satunya adalah penggunaan teknologi *smartphone* atau telepon pintar.

Hal ini menjadi salah satu petunjuk bahwa kecurangan secara konvensional telah digantikan dengan kecurangan modern yang melibatkan unsur teknologi didalamnya. Dibandingkan dengan mengikuti simulasi ujian, try out maupun kursus-kursus untuk mempersiapkan diri, para peserta ujian lebih memilih menggunakan *smartphone* mereka untuk “membantu” mereka dalam ujian. Masalahnya bukan pada kemalasan atau ketidakmauan peserta untuk mempersiapkan diri mereka menghadapi ujian tersebut, melainkan pada waktu efektif yang akan mereka habiskan untuk mengikuti kursus dan kurangnya mobilitas dalam mempersiapkan diri pada masa teknologi serba praktis saat ini.

Dengan melihat latar belakang masalah tersebut, penulis mencoba untuk memanfaatkan kecanggihan *smartphone* yang populer dan mobilitas pengguna *smartphone* yang memprioritaskan kecepatan dan ketepatan yang dapat membantu pengguna aktif untuk mempersiapkan dirinya menghadapi ujian, ujian penerimaan calon pegawai negeri sipil tanpa harus menghabiskan waktu ditempat kursus maupun tempat pelatihan, dengan membuat sebuah aplikasi simulasi tes beserta tulisan ilmiah dengan judul “**Aplikasi Simulasi Tes Penerimaan Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) Pengadilan Tinggi Agama Yogyakarta Menggunakan App Inventor**”.

Semoga dengan aplikasi dan tulisan ini, para calon pegawai negeri sipil dapat mempersiapkan diri mereka dengan lebih baik tanpa harus berusaha berbuat curang dalam ujian dan tidak kehilangan banyak waktu untuk mengikuti kursus dan belajar tambahan.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, dapat dibuat rumusan-rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi Android yang mudah digunakan dan mudah untuk dimengerti oleh calon peserta tes pegawai negeri sipil untuk membantu mempersiapkan diri mereka?
2. Bagaimana membuat aplikasi simulasi tes penerimaan calon pegawai negeri sipil pada *smartphone* yang dapat membantu calon pegawai untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian?
3. Apakah sebuah aplikasi Android mampu membantu peserta tes Calon Pegawai Negeri Sipil untuk mempersiapkan diri mereka ?
4. Bagaimana memanfaatkan portabilitas dan efektifitas sebuah *smartphone* dalam membantu peserta tes Calon Pegawai Negeri Sipil menghadapi ujian ?

1.3. Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam tulisan ilmiah ini yang berguna untuk memperkecil ruang fokus pembahasan pada hasil yang ditunjukkan dan mencegah perluasan pembahasan pokok permasalahan, yaitu:

1. Sistem operasi pada *smartphone* yang akan digunakan adalah sistem operasi Android
2. Aplikasi dibuat menggunakan MIT App Inventor, yang terdiri dari App Inventor *Designer*, App Inventor *Blocks Editor* dan Android Emulator.
3. *Smartphone* yang digunakan untuk menjalankan aplikasi telah terdaftar dalam daftar *smartphone* yang kompatibel dengan MIT App Inventor.
4. Menggunakan konfigurasi Java 6 (Java 1.6)
5. Soal-soal yang terdapat dalam aplikasi adalah soal-soal yang berdasarkan pendekatan dengan soal-soal CPNS yang diprediksi. Soal-soal CPNS resmi adalah bersifat Rahasia Negara.
6. Terdapat soal-soal pengetahuan dasar umum dan soal-soal substansial.
7. Jumlah soal dalam aplikasi simulasi tidak sebanyak jumlah soal yang diberikan pada saat tes CPNS yang sebenarnya berlangsung.
8. Nilai hasil dari aplikasi simulasi tes CPNS **tidak** berpengaruh pada kelulusan calon peserta tes CPNS di Pengadilan Tinggi Agama Yogyakarta maupun instansi pemerintah manapun.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari tulisan ilmiah dan aplikasi simulasi tes penerimaan calon pegawai negeri sipil ini meliputi :

1. Membantu para calon pegawai negeri sipil untuk mempersiapkan diri menghadapi tes penerimaan calon pegawai negeri sipil yang sebenarnya.
2. Mengkombinasikan kecanggihan teknologi pintar dalam mengolah aplikasi dan mobilitas penggunanya yang terkait dengan efektifitas waktu dan ruang.
3. Mengarahkan calon pegawai untuk memaksimalkan penggunaan *smartphone* mereka dengan baik pada waktu pra-test bukan pada waktu test.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 Teknik Informatika dan memperoleh gelar sarjana (S.Kom) di Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Pembuatan tulisan ilmiah dan aplikasi sebagai tindakan partisipasi aktif dalam pengembangan kualitas ilmu pengetahuan di Indonesia.

3. Mengembangkan pola pikir kreatif dan menambah wawasan pengetahuan teknologi informasi khususnya dalam bidang pengembangan aplikasi Android.
4. Bisa digunakan ketika suatu hari ingin menjadi pegawai negeri.

1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk skripsi yang berbasis sistem operasi Android.
2. Sebagai referensi penulisan karya ilmiah berbentuk skripsi bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan aplikasi untuk sistem operasi Android.
3. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat diadopsi oleh STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk membantu mempersiapkan calon mahasiswanya ketika ingin mendaftar ke STMIK AMIKOM Yogyakarta dengan jalur tes tertulis.

1.5.3 Bagi Masyarakat Umum dan IT

1. Sebagai referensi dalam membuat aplikasi dengan tujuan serupa, seperti aplikasi simulasi untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian nasional ataupun ujian sekolah.
2. Sebagai referensi dalam menggunakan MIT App Inventor untuk membuat aplikasi berbasis sistem operasi Android.
3. Dapat digunakan untuk mempersiapkan diri maupun anggota keluarga yang akan mengikuti tes penerimaan Calon Pegawai Negeri Sipil.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam setiap penulisan tulisan ilmiah, diperlukan suatu metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan skripsi, baik pada aplikasi maupun pada penyusunan laporannya. Ada beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu:

1. Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan literatur dan sumber yang dapat ditemui dan berkaitan dengan penelitian seperti mencoba aplikasi dengan tujuan sejenis, mengunjungi situs yang berhubungan dengan sistem operasi Android, App Inventor, atau situs instansi pemerintahan yang mengadakan tes CPNS.

2. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung dan pencatatan obyek penelitian yang diteliti untuk memperoleh informasi, seperti melakukan wawancara dengan bagian kepegawaian Pengadilan Tinggi Agama Yogyakarta, sehingga informasi tersebut dapat diimplementasikan.

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab yang masing-masing bab akan dirutkan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara mendetail tentang sistem operasi Android, MIT App Inventor, *smartphone* dan teknologinya, struktur Pengadilan Tinggi Agama Yogyakarta dan konsep tes penerimaan Calon Pegawai Negeri Sipil di instansi pemerintah di Indonesia.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang konsep dasar dan kebutuhan sistem, *hardware* dan *software* yang digunakan, *user interface*, rancang tampilan sistem, fitur-fitur dan analisis kemampuan aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas implementasi dan pengujian aplikasi simulasi yang telah dibuat, pembahasan rancangan sistem dan fitur-fitur yang ada,

BAB V : PENUTUP

Bab ini memberikan kesimpulan dari rancang sistem dan aplikasi yang telah dibuat serta saran untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi