

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi merupakan teknologi yang menghubungkan antara komputasi dan komunikasi untuk melakukan tugas-tugas informasi sehingga arus informasi dapat berjalan dengan baik. Teknologi informasi berkembang pesat di berbagai aspek kehidupan mulai dari personal sampai instansi. Dalam instansi negeri maupun swasta, teknologi informasi sangat dibutuhkan dalam optimalisasi segala proses yang berkaitan dengan pembangunan dan perbaikan sistem. Salah satu bentuk pengoptimalan tersebut adalah penerapan sistem informasi. Kriteria dalam sistem informasi antara lain adalah fleksibel, efektif dan efisien.

SMP merupakan level pendidikan tingkat menengah yang pada saat ini menjadi perhatian pemerintah dalam pemberdayaan teknologi informasi dalam berbagai aspek kegiatan, termasuk kegiatan ulangan harian yang dilakukan. Terkait dengan perkembangan teknologi informasi, ulangan harian tidak lagi dilaksanakan secara manual namun telah mengalami transformasi dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk mengoptimalkan kegiatan ulangan harian.

Sistem ulangan harian yang masih dilakukan secara manual termasuk dengan sistem koreksi ulangan hariannya, membuat guru biasanya menambah jam kerja untuk membuat soal dan menilai ulangan harian para siswa secara manual. Dalam kemajuan sistem informasi yang semakin pesat, ulangan harian manual tidak lagi

dapat dijadikan sebagai kegiatan rutin. Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi ulangan harian berbasis *webase* sebagai solusi untuk mengoptimalkan sistem ulangan harian manual.

Aplikasi ulangan harian bermanfaat untuk menghemat waktu yang biasanya digunakan untuk mengoreksi ulangan harian. Aplikasi ulangan harian juga memiliki manfaat finansial yaitu dapat menghemat kertas / buku yang biasa menjadi sarana utama dalam mengadakan ulangan harian manual, karena beralih menggunakan piranti yang tidak sekali pakai. Penerapan aplikasi ulangan harian diharapkan akan mampu meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran di masa mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat suatu aplikasi ulangan harian sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan ulangan harian menjadi lebih efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam aplikasi ulangan harian adalah sebagai berikut :

1. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dan MySQL.
2. Ulangan harian bersifat teoritis dan soal yang disajikan berupa soal dengan tipe *multiple choice*.
3. Ruang lingkup aplikasi meliputi manajemen *user*, manajemen mata pelajaran, manajemen ulangan harian.

4. Terdapat fasilitas membuat soal, fasilitas melihat rekap nilai hasil ulangan harian dan fasilitas aktivasi soal ulangan harian.
5. *User level* yang digunakan dalam aplikasi ini terdiri atas admin, guru dan siswa dengan menggunakan pengaturan hak akses.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ulangan harian adalah sebagai berikut:

1. Tercapainya keefektifan karena guru dapat menghemat waktu dalam proses evaluasi hasil ulangan harian.
2. Tercapainya keefisienan karena dengan menggunakan aplikasi ulangan harian, admin hanya menyediakan data berupa soal ulangan harian sehingga tidak perlu lagi menyediakan kertas / buku ulangan harian.

Manfaat yang didapat dari pembuatan aplikasi ulangan harian yaitu sekolah dapat menggunakan aplikasi ulangan harian untuk mengoptimalkan sistem ulangan harian yang masih dilakukan secara konvensional.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam laporan Skripsi dengan judul Aplikasi Ulangan Harian Pada SMP Negeri 15 Surakarta Menggunakan PHP dan MySQL dapat diuraikan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan dikemukakan mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian landasan teori memuat tinjauan pustaka yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan aplikasi ulangan harian.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bagian desain dan perancangan memuat tentang analisis kebutuhan dan data-data yang diperlukan dalam perancangan aplikasi.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bagian implementasi program memuat tentang hasil implementasi aplikasi yang disajikan dalam bentuk table, grafik, foto, atau bentuk lain dan ditempatkan sedekat mungkin dengan pembahasan hasil penelitian.

5. PENUTUP

Pada bagian penutup memuat kesimpulan dan saran mengenai aplikasi yang telah dibuat.