

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini khususnya pada bidang komputer salah satunya ditandai dengan berkembangnya berbagai jenis dan ukuran komputer yang didukung dengan kemampuan teknologi yang semakin canggih. Sebagai contoh dari pemanfaatan teknologi komputer ialah dapat memberikan kemudahan dalam pemrosesan data menjadi informasi, sehingga dengan informasi yang dihasilkan dengan menggunakan komputer akan membantu dalam pengambilan keputusan.

Dalam kehidupan masyarakat Indonesia khususnya pelajar, ujian di sekolah maupun perguruan tinggi merupakan salah satu kegiatan rutin yang diadakan oleh sekolah atau perguruan tinggi tersebut. Ujian ujian ini biasanya dilakukan secara manual alias menulis jawaban di atas kertas yang telah di sediakan oleh pihak lembaga/akademik, yang tentunya setelah ujian tersebut selesai membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengoreksi hasil ujian tersebut. Apabila ujian tersebut didukung dengan sistem ujian yang lebih baik (secara komputerisasi) yang diharapkan dapat menghasilkan suatu informasi yang cepat dan bermanfaat bagi seseorang, dengan suatu sistem informasi diharapkan dapat memberikan suatu bentuk pelaporan lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan kepada pihak

akademik, maka sangatlah tepat apabila didalam penanganan sebuah sistem ujian memanfaatkan komputer sebagai media dalam pengolahan datanya. Karena komputer memiliki keunggulan yang salah satunya adalah menyimpan data dalam jumlah besar dan dapat melakukan perhitungan data dengan cepat.

Oleh karena faktor-faktor tersebut, maka saya menyusun skripsi ini dengan judul " Perancangan Aplikasi Sistem Penjawab Soal Ujian Pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta "

1.2 Rumusan Masalah

Dari gambaran yang terjadi di sistem ujian mahasiswa di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta maka permasalahan yang ada yaitu pelaksanaan ujian masih dilakukan secara manual, sehingga mahasiswa harus menulis jawaban pada kertas yang disediakan. Serta belum adanya suatu bentuk sistem informasi untuk melakukan ujian secara langsung yang akan memberikan kenyamanan, kemudahan dalam melaksanakan ujian tersebut, serta akan memberikan penilaian langsung kepada mahasiswa tersebut yang berupa output nilai dari soal yang dijawab oleh mahasiswa tersebut saat itu juga.

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat segala permasalahan-permasalahan yang terjadi, maka penulis memberikan batasan permasalahan pada pembuatan sistem ujian bagi di laboratorium STMIK "AMIKOM" Yogyakarta. Dengan

pertimbangan, selain karena keterbatasan penulis, laboratorium tersebut juga dapat mendukung pembuatan sistem yang dibuat.

Adapun batasan-batasannya sebagai berikut :

1. Model sistem yang di buat adalah model Client-server.
2. Input yang di masukkan antara lain : data mahasiswa (nama dan NIM), data hari, data jam, data laboratorium, data soal dan jawaban, data admin / pengawas (nama dan password) dan data rekap/laporan. Proses yang dilakukan adalah perhitungan jumlah nilai sesuai dengan jawaban yang di inputkan oleh calon mahasiswa.
3. Output yang dihasilkan berupa laporan berapa soal yang telah di kerjakan dan yang belum di kerjakan, laporan score yang di peroleh (setelah beberapa menit kemudian, dengan memenuhi syarat yang berlaku), laporan total waktu yang digunakan mahasiswa untuk mengerjakan soal, laporan jumlah calon mahasiswa yang ikut ujian, siapa yang mengawas / adminnya, laporan waktu dan tempat dilaksanakannya ujian tersebut.
4. Pengguna sistem : admin, mahasiswa STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
5. Hak akses pengguna sistem, admin memiliki akses untuk mengatur sistem, mengambil data. Sedangkan calon mahasiswa hanya mempunyai akses untuk menginputkan data identitas dan menjawab soal (yang berbentuk multipel choice).
6. Software yang di gunakan antar lain untuk sistem operasi menggunakan sistem operasi Windows Xp Profesional, bahasa pemrograman yang di

gunakan Microsoft Visual Basic, Microsoft Office Access 2003 dan Adobe Photoshop.

7. Dan pembuatan Aplikasi ini di tujukan untuk Dosen yang menginginkan / menghendaki ujian tertulis dalam bentuk multiple choice. Sehingga ujian tersebut dapat dilaksanakan di laboratorium computer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan

Pembuatan skripsi ini di maksudkan untuk memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana jenjang studi S1 pada jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Sedangkan tujuan penelitian skripsi ini adalah

a. Bagi Instansi

1. Untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas sistem ujian mahasiswa.
2. Menyediakan informasi yang efektif dan relevan bagi pengambilan keputusan untuk membuat keputusan yang tepat.

b. Bagi Penulis

1. Menerapkan ilmu yang telah di dapat selama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Memenuhi persyaratan kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang Strata-1 (S1) pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Bagi Pembaca
1. Sebagai acuan atau bahan perbandingan dalam membuat skripsi untuk permasalahan yang sama.
 2. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan pembaca.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data sebagai sumber untuk menyusun skripsi ini maka digunakan studi pencarian fakta, pengumpulan data dan pemecahan permasalahan yang berkaitan dengan sistem pengolahan data penjualan ini, penulis menggunakan beberapa metode pendekatan, diantaranya:

1. Metode observasi (*observation*)

Metode atau teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung pada objek yang akan diteliti untuk memperoleh informasi dan bertujuan untuk mempelajari sistem yang sedang berjalan.

2. Metode Wawancara (*interview*).

Metode atau teknik pengumpulan data dengan cara dimana penulis bertatap muka langsung dengan orang yang berkompeten. Dan dapat menjadi sumber dalam pengambilan data untuk kemudian bisa didapatkan informasi yang di perlukan.

3. Metode Kepustakaan (*library*).

Metode atau teknik pengumpulan data yang bersumber pada literatur dan buku-buku penunjang untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan dalam penelitian.

4. Metode Kearsipan (*archives*).

Metode penelitian yang dilakukan dengan meneliti data data yang diperoleh dari dokumen dokumen yang berasal dari suatu objek penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Guna mempermudah dalam penulisan skripsi, maka penulis akan menggunakan acuan dari sistem penulisan skripsi. Adapun penulisannya adalah sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang mengapa penyusun mengambil judul skripsi "Perancangan Aplikasi Sistem Penjawab Soal Ujian Berbasis Client-Server Pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta ", dimulai dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II : Dasar Teori

Dalam bab ini penulis menjelaskan secara garis besar tentang sebuah sistem secara umum.

Bab III : Gambaran Umum

Dalam bab ini gambaran umum tentang instansi tempat dimana penulis mengadakan penelitian sebagai objek dalam penulisan skripsi. Penulis dapat menggambarkan sistem yang sedang berjalan pada instansi tersebut.

Bab IV : Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini menjelaskan tentang penguraian dari suatu Sistem Informasi yang utuh kedalam bagian bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan hingga dapat diusulkan perbaikannya. Serta menjelaskan tentang persiapan rancangan bangunan implementasi, sehingga dapat menggambarkan bagaimana suatu sistem dapat dibentuk

Bab V : Implementasi Sistem

Dalam bab ini menerangkan tentang tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan, yaitu penerapan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi dan tindak lanjut implementasi.

Bab VI : Penutup

Dalam bab ini terdiri dari kesimpulan penulis atas pembahasan yang telah diuraikan, selain itu penulis juga memberikan saran kepada instansi dimana penulis mengadakan penelitian.

