

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ujian Nasional atau yang saat ini sering kita sebut dengan UN adalah kegiatan pengukuran dan penilaian pencapaian kompetensi lulusan Secara nasional pada mata pelajaran tertentu” (Permendikbud, 2015) [1]. Ujian nasional atau UN setiap tahunnya di selenggarakan oleh pemerintah sebagai bagian dari evaluasi proses pembelajaran pada akhir masa studi setiap siswa. Pada dasarnya pelaksanaan ujian sebagai bagian dari evaluasi proses pembelajaran pada akhir masa studi jenjang pendidikan tertentu merupakan kewajiban negara sebagai bagian dari pelayanan pendidikan. Hal ini seperti tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Anbarini)[2].

Dimulai tahun 2015 UN atau ujian nasional tak lagi menjadi penentu kelulusan siswa, kelulusan siswa sepenuhnya akan di tentukan oleh sekolah sebagai penyelenggara pendidikan. Dan selain perubahan pada sektor penentu kelulusan, pemerintah juga mulai merintis pelaksanaan ujian nasional berbasis komputer. Pelaksanaan ujian berbasis komputer hanya dilaksanakan oleh beberapa sekolah saja yang di anggap sudah siap dari segi sarana dan prasarananya, mulai dari jumlah komputer memadai, ketersediaan server di sekolah, dan aliran listrik.

Pada proses pelaksanaan ujian nasional berbasis komputer, pemerintah, dalam hal ini kementerian pendidikan dan kebudayaan, hanya perlu melakukan sinkronisasi data antara server sekolah dengan server pusat. Kemudian pada hari-H pengawas ujian akan diberikan akses untuk login ke sistem. Pada saat ujian siswa akan diberikan password untuk login dan mengerjakan soal ujian. Untuk kerjakan ujian siswa cukup klik radio button jawaban yang ada di layar (Permanasari).[3]

Berkesinambungan dari hal-hal diatas disini smk piri 2 yogyakarta merupakan salah satu sekolah di kota yogyakarta yang sudah siap untuk melaksanakan ujian nasional berbasis komputer. Dilihat dari segi sarana dan prasarana saat ini smk piri 2 yogyakarta terbilang sudah memadai untuk melakukan ujian nasional secara online. Yang pertama saat ini di smk piri 2 yogyakarta sudah memiliki lebih dari 2 lab komputer yang bisa dilakukan untuk melaksanakan ujian berbasis komputer, selanjutnya akses internet juga di miliki, kemudian listrik juga hampir tak pernah padam selama hampir 24jam.

Sehingga berkaca dari beberapa hal-hal yang di kemukakan tadi, agar para siswa tidak canggung lagi dalam melaksanakan ujian nasional berbasis komputer yang akan dilaksanakan oleh sekolah. Dan supaya siswa juga mempunyai sarana untuk latihan mengerjakan soal ujian berbasis komputer. Maka dalam hal ini penulis memberikan sebuah solusi dengan membuat tugas akhir dengan judul "PERANCANGAN APLIKASI UJIAN ONLINE PADA SMK 2 PIRI YOGYAKARTA".

1.2 Rumusan Masalah

Ditinjau dari latar belakang yang sudah di kemukakan di atas, maka bisa di simpulkan bahwa rumusan masalah yang harus di selesaikan adalah “Bagaimana Membuat Aplikasi Ujian Online Pada SMK 2 PIRI YOGYAKARTA ?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari apa yang sudah di uraikan atas, agar tujuan penulisan skripsi ini tidak keluar dan menyimpang dari pokok masalah yang sudah di uraikan sebelumnya, maka penulis membuat batasan dengan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Aplikasi Ujian Online berbasis web, dan hanya di bisa di buka menggunakan aplikasi web browser saja.
2. Aplikasi Ujian Online ini hanya bersifat lokal dan tidak untuk umum.
3. Aplikasi ujian online belum SEO, sehingga masih sulit ditemukan si search engine.
4. Keamanan dari aplikasi ini hanya bersifat validasi dan belum di sertai dengan keamanan jaringan.
5. Pengguna aplikasi Ujian Online ini ada 3 yaitu admin, guru, serta siswa. Setiap dari pengguna masing-masing memiliki hak akses yang berbeda. Dan khusus untuk siswa akan di inputkan oleh guru yang berwenang.

6. Aplikasi Ujian Online ini belum bisa di gunakan untuk soal bertipe *Listening*, khusus mata pelajaran bahasa inggris.
7. Aplikasi ujian online ini hanya bisa melakukan import data berdasarkan format yang di sediakan.
8. Kelas pada aplikasi ujian online ini belum bisa untuk A,B,C dan selanjutnya pada semua tingkat.
9. Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah PHP dan HTML untuk membentuk struktur halaman aplikasi web. Sedang untuk mempercantik halaman web menggunakan CSS dan JQuery.
10. Database yang di gunakan untuk menampung data yang di inputkan dari website adalah MYSQL.
11. Aplikasi yang digunakan Sublime Text 3.0, XAMPP Versi 5.6.8.0, Google Chrome Versi 58.0.3029.96 (64-bit).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari pembuatan penelitian yang di lakukan adalah untuk merancang Aplikasi ujian Online Pada SMK 2 Piri Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Bagi Penulis :

- a. Mengembangkan kreatifitas dan kemampuan penulis dalam bidang perancangan aplikasi website sesuai dengan bidang studi yang ditempuh.
- b. Membantu penulis dalam menyelesaikan dan menyusun tugas akhir sebagai syarat kelulusan S1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- c. Sebagai alat ukur kemampuan penulis selama menjalani studi di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

2. Bagi Pengguna :

- a. Membantu memperbaiki sistem ujian yang ada di SMK 2 PIRI YOGYAKARTA, sehingga pelaksanaan ujian bisa dilaksanakan secara efisien.
- b. Membantu mempercepat proses koreksi dan pendistribusian nilai sehingga tak banyak memakan waktu.
- c. Memberikan sebuah sarana untuk simulasi ujian-online, seperti yang sudah di canangkan oleh Diknas.

1.6 Metode Penelitian

Dalam mewujudkan sebuah aplikasi yang sesuai dengan harapan pada penelitian, maka dalam melakukan pengumpulan data di terapkan beberapa metode pendekatan, yaitu:

1. Observasi atau pengamatan

Pengamatan secara langsung untuk memperoleh informasi dan data dilakukan oleh penulis selama melakukan penelitian. Pengamatan langsung ini dilakukan di sekolah SMK 2 PIRI YOGYAKARTA.

2. Metode Wawancara

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung pada objek penelitian untuk memperoleh data yang akurat sebagai acuan dalam melakukan penelitian.

3. Studi Pustaka

Metode perpustakaan adalah metode yang menggunakan berbagai literatur sebagai referensi yang berkaitan dengan objek penelitian, baik berupa buku, jurnal IT, atau media online yang kredibel untuk mendukung proses penulisan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dari penulisan ini secara garis besar akan dijabarkan ke dalam 5 (lima) bab. Tujuan dari pemecahan bab ini adalah untuk mengelompokkan pembahasan secara lebih rinci sehingga skripsi ini bisa memberikan gambaran yang jelas tentang, mengolah, menyebarkan, dan menguraikan data yang telah diperoleh sehingga penulisan ini dapat disajikan dengan struktur yang baik dan benar.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools/software (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem, selain itu dalam bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan hasil kerja serta pembahasan dari sistem yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran-saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan sistem.

