

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ujian *tryout* merupakan salah satu jenis ujian yang dilakukan sebelum adanya ujian nasional yang bertujuan untuk menguji kemampuan siswa, ujian *tryout* sendiri dilakukan oleh setiap sekolah sebanyak 3 kali. Tidak jarang mengalami kegagalan dan menemui hasil yang kurang maksimal dari hasil yang telah keluar. Banyaknya buku dan kertas yang digunakan sebagai bahan latihan siswa SMA, disamping itu pengeluaran uang yang digunakan untuk membeli buku latihan yang tidak murah serta memberikan berat tambahan pada tas yang dibawa oleh siswa.

Melihat dari masalah tersebut itu perlu adanya **Aplikasi Tryout Mobile Untuk SMA di Indonesia Berbasis Sistem Operasi Android** yang dapat memberikan rangkuman soal-soal ujian yang dapat diakses dimanapun, kapanpun, disaat apapun. Serta pengguna juga dapat menghemat pengeluaran biaya tambahan. Selain itu masyarakat umum juga dapat mengakses secara langsung sebagai media pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang aplikasi *tryout mobile* untuk SMA di Indonesia berbasis sistem operasi android yang dapat menghemat pemakaian kertas, mengurangi pengeluaran dan dapat digunakan dimana saja?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah, cakupan masalah tidak begitu meluas, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi menyediakan rangkaian soal-soal *tryout*, gambar soal dan pada bagian akhir akan menampilkan hasil nilai
2. Aplikasi ini dibagi 2 jurusan yaitu ipa dan ips, serta dari bagian jurusan tersebut terdapat mata pelajaran masing-masing jurusan.
3. Aplikasi hanya menampilkan jumlah soal sesuai dengan matapelajaran berjumlah 50 soal (kecuali matematika, fisika, kimia) berjumlah 35 soal.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah

1. Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta
2. Agar membantu masyarakat khususnya siswa SMA di Indonesia agar mudah mengakses dan mempelajari soal-soal ujian.
3. Merancang aplikasi yang dapat memberikan pelatihan pada siswa SMA sederajat khususnya tentang soal ujian.
4. Menghemat pembelian buku cetak .

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari penelitian yang telah dikerjakan bagi peneliti :
 - a. Penerapan ilmu yang telah dipelajari selama masa studi.
 - b. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti partisipasi dalam pengembangan teknologi informasi.
2. Manfaat bagi siswa SMA :
 - a. Lebih mudah melakukan latihan soal-soal ujian dimanapun dan kapanpun.
 - b. Menghemat pengeluaran biaya pembelian buku cetak

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi adalah :

1. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dengan menganalisa data yang mendukung dalam pembuatan aplikasi *tryout* untuk SMA di Indonesia berbasis sistem operasi android.

2. Perancangan Sistem

Perancangan aplikasi dan menerapkan hasil analisis berdasarkan rancangan yang dibuat.

3. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara menghimpun dan mempelajari berbagai bahan pustaka yang sesuai dengan objek penulisan.

4. Implementasi Sistem

Penerapan dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan

5. Uji Coba Sistem

Pengujian kelayakan atau tidaknya sebuah sistem untuk dipergunakan berdasarkan hasil implementasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap skripsi ini maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, tujuan dan manfaat penulisan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang uraian teoritis yang digunakan sebagai dasar teori yang mendukung dalam penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas analisis terhadap sistem yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan seperti konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem yang telah dirancang berdasarkan analisis.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan penutup dari penulisan skripsi yang dilakukan, dimana bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi skripsi.

