

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Optimalisasi penggunaan teknologi di era digital telah di implementasikan di dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam bidang Pendidikan sendiri telah dikembangkan berbagai jenis sistem yang dibuat untuk memudahkan segala kegiatan untuk berbagai kepentingan akademis, seperti : modul pembelajaran online, aplikasi pembelajaran baik aplikasi *mobile* maupun *desktop*, situs web resmi suatu instansi pendidikan, *video game* untuk pendidikan, dan lain-lain. Namun masih banyak permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam rangka optimalisasi teknologi informasi dibidang pendidikan, salah satunya yaitu permasalahan dalam pembuatan dan pengisian kuisisioner, seperti pembuatan kuisisioner penilaian terhadap kinerja, membuat dan mengerjakan kuisisioner untuk keperluan penelitian skripsi/TA mahasiswa, yang sebelumnya belum pernah dikembangkan sebuah system serupa yang khusus berupa aplikasi berbasis android untuk memberikan kemudahan dalam kegiatan mengerjakan dan membuat kuisisioner.

Dari permasalahan yang telah teridentifikasi tersebut kami menemukan solusi untuk permasalahan dalam pembuatan dan pengerjaan kuisisioner, yaitu dengan mengembangkan sebuah aplikasi *mobile* berbasis android yang diberi nama "Kuizer". Pada kesempatan kali ini akan dikembangkan sampai dengan tahap *Front End Application* atau pembuatan *User Interface (UI)*. Tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah sebagai sebuah sistem yang dapat memudahkan *end user* dalam aktivitas pembuatan dan pengerjaan kuisisioner melalui *mobile phone* yang dimiliki. Aplikasi Kuizer (*Front End Application*) akan dikembangkan menggunakan *software* atau *Integrated Development Environment (IDE)* Android Studio dengan bahasa pemrograman Java.

Pengembangan aplikasi *mobile* berbasis android "Kuizer" (*front end application*) dilakukan sampai dengan tahap pembuatan *User Interface (UI)* yang memiliki nilai kemudahan (*user friendly*) saat aplikasi tersebut dijalankan dengan memperhatikan dan menyesuaikan kebutuhan pengguna, dengan tujuan agar dapat memperoleh informasi dan mengoperasikan komponen dalam aplikasi dengan maksimal.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka masalah yang akan dibahas adalah : bagaimana merancang sebuah system aplikasi mobile berbasis android yang dapat mengatasi permasalahan dalam pembuatan dan pengisian kuis untuk berbagai keperluan dibidang pendidikan, seperti contoh : pembuatan kuis penilaian terhadap kinerja, kuis untuk keperluan penelitian skripsi/TA mahasiswa, dan lain-lain, yaitu aplikasi Kuizer. Yang sebelumnya belum pernah dikembangkan sebuah system dan aplikasi mobile berbasis android untuk mempermudah end user dalam membuat dan mengisi kuis untuk berbagai macam kepentingan, baik secara pribadi maupun berkelompok.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari disusunnya Laporan Pengembangan Aplikasi Pengisian dan Pembuatan Kuis “Kuizer” Berbasis Android (Front End Application) adalah untuk : Mengembangkan Aplikasi Mobile Berbasis Android “Kuizer” sampai dengan tahap *front end application* atau pembuatan *user interface (UI)* yang memiliki nilai *User Friendly*

Tujuan dari dikembangkannya aplikasi *mobile* berbasis android Kuizer nantinya dapat membantu memudahkan pengguna dalam aktivitas pembuatan dan pengisian kuis karena dapat diakses melalui *mobile phone* yang dimiliki, memiliki nilai *user friendly* pada setiap komponennya yang mudah digunakan serta menyampaikan informasi dengan baik, serta bebas biaya berlangganan.

#### 1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan yang membatasi lingkup penulisan tugas akhir Pengembangan Aplikasi Pengisian dan Pembuatan Kuis “Kuizer” Berbasis Android (Front End Application) seperti:

1. Proses pengembangan aplikasi akan dikerjakan sampai dengan tahap pembuatan *User Interface (UI)* yang memiliki nilai ramah pengguna (*user friendly*) dengan tujuan memberikan pengalaman interaksi antarmuka yang baik kepada pengguna dan belum termasuk tahapan pembuatan database.
2. Tipe kuis yang dapat dibuat maupun dikerjakan didalam aplikasi merupakan tipe kuis uraian.
3. Menggunakan *software* atau *Integrated Development Environment (IDE)* Android Studio versi (terbaru).
4. Menggunakan Bahasa pemrograman Java.



## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari dikembangkannya aplikasi “Kuizer” ini adalah untuk memudahkan pengguna dalam proses pembuatan dan pengisian kuisioner untuk berbagai kepentingan di bidang akademik seperti : survey data, formulir responsi, penilaian kinerja, dan lain-lain, serta memberikan kemudahan akses pada pengguna dalam proses tersebut melalui gawai yang dimiliki.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika pada penulisan laporan magang ini ada 5 bab, diantaranya sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Berisi: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, Manfaat, Batasan, Sistematika Laporan.

### **Bab II Landasan Teori**

Berisi: Tinjauan Pustaka, Landasan Teori.

### **Bab III Metodologi Penelitian**

Berisi: Pendefinisian masalah, Deskripsi singkat obyek tentang aplikasi yang akan dikembangkan dan Perancangan.

### **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Berisi: Implementasi dan Pengujian.

### **Bab V Penutup**

Berisi: Kesimpulan, Saran.