

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangatlah berperan penting dalam kehidupan manusia, tanpa disadari manusia sangat bergantung pada teknologi dalam mendapatkan kemudahan untuk mencari informasi dan saling berinteraksi antar pengguna. *Smartphone* merupakan satu dari sekian banyak teknologi yang menyediakan sarana untuk berkomunikasi dan mencari informasi, bahkan sebagai sarana hiburan dan media pembelajaran. Saat ini banyak sekali produsen-produsen ponsel terkemuka yang saling bersaing dalam mengembangkan sebuah teknologi *smartphone* yang lebih canggih. Hal ini baik secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia.

Android salah satu sistem operasi yang sangat banyak digunakan oleh beberapa produsen ponsel, dikarenakan *Android* memiliki banyak kelebihan bukan hanya bersifat terbuka (*opensource*) saja, tapi dalam hal tampilan dan kemudahan dalam penggunaannya. Para pengguna *smartphone Android* saat ini bukan hanya dari kalangan dewasa yang sudah bekerja saja melainkan dari kalangan remaja seperti mahasiswa, pelajar SMA dan SMP. Dengan adanya *smartphone* para pelajar dapat memanfaatkannya sebagai sarana pembelajaran dalam mencari materi-materi pelajaran atau contoh soal latihan, dengan begitu para pelajar bisa memanfaatkan waktu mereka di rumah maupun diluar rumah dengan belajar menggunakan *smartphone* mereka.

Try Out (Uji Coba) adalah metode latihan yang digunakan untuk melatih para pelajar sebelum menghadapi Ujian Nasional. Untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi, para pelajar kelas tiga khususnya pelajar tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas) harus mengikuti Ujian Nasional, seperti ujian mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan

Sosial). Agar para pelajar kelas tiga tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas) dapat lulus dan mendapatkan nilai dengan hasil yang memuaskan, pihak sekolah mengadakan serangkaian test uji coba tertulis yang banyak menggunakan kertas sebagai mediana serta dibutuhkan waktu yang lama dalam perhitungan nilai hasil test uji coba tersebut.

Kesulitan yang sering dialami siswa kelas tiga Sekolah Menengah Atas adalah menemukan referensi buku soal ujian nasional yang sesuai dengan kurikulum. Bukan hanya itu saja siswa yang bertempat tinggal jauh dari pusat kota akan sangat kesulitan dalam mencari referensi buku latihan soal ujian, adapun jika mereka bisa menemukan toko buku, belum tentu toko buku tersebut menjual buku yang mereka butuhkan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk membuat sebuah aplikasi mobile berbasis android dengan mengangkat judul ***“Aplikasi Try Out Tingkat Sekolah Menengah Atas Berbasis Android”***, sebagai media pembelajaran dan pelatihan Ujian Nasional untuk pelajar kelas tiga tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas) dalam menghadapi Ujian Nasional yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Adapun referensi dari beberapa penelitian terdahulu, diantaranya pertama, penelitian Priyo Tri Handoyo, 2014, penelitian yang berjudul ***“Aplikasi Pelatihan Soal Ujian Nasional Tingkat SMP Berbasis Android”***. Kedua, penelitian Agus Mulia Tama, 2017, penelitian yang berjudul ***“Aplikasi Try Out Ujian Nasional Pada SMPN 1 Pemali Berbasis Android”***. Ketiga, penelitian Zelly Ruswanto, 2014, penelitian yang berjudul ***“Rancang Bangun Aplikasi Try Out Ujian Nasional Sekolah Menengah Atas Berbasis Android”***. Keempat, penelitian Mentari Harmadya, Gusti Made Arya Sasmita, Ni Kadek Ayu Wirdiani, 2015, Penelitian yang berjudul ***“Rancang Bangun Aplikasi Tryout Ujian Nasional Sekolah Menengah Pertama (SMP) Berbasis Android”***. Kelima, penelitian Eko Rusandi, 2015, penelitian yang berjudul ***“Aplikasi Tryout Ujian Nasional Berbasis Android”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat disimpulkan suatu permasalahan. Bagaimana membuat sebuah aplikasi pelatihan Ujian Nasional atau *try out* tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas) berbasis Android, yang dapat dilakukan siswa dimana saja dan kapan saja ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis terdapat tujuan dan manfaat bagi pengguna.

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian adalah untuk merancang dan membangun aplikasi *try out* tingkat Sekolah Menengah Atas berbasis android yang dapat mempermudah dan membantu pelajar dalam proses pembelajaran soal ujian nasional atau *try out* kapan saja dan dimana saja.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Merancang dan membangun sebuah aplikasi *try out* berbasis android sebagai media untuk belajar bagi seluruh siswa SMA sebagai wadah untuk pelatihan ujian nasional dan memudahkan pelajar dalam menemukan referensi soal-soal *try out*.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memberikan batasan dan untuk memfokuskan dalam tujuan penelitian, penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dijalankan pada *smartphone* dengan sistem operasi Android.
2. Aplikasi ini dibuat untuk pelatihan Ujian Nasional tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas) yang terdiri dari sembilan mata pelajaran, yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Fisika, Kimia, Biologi, Sosiologi, Ekonomi, Geografi.

3. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa Java dan berbasis Android.
4. Program dirancang menggunakan *database SQLite* untuk menampung data soal.
5. Fitur yang tersedia dalam aplikasi ini yaitu latihan soal, panduan penggunaan aplikasi, dan informasi tentang aplikasi.
6. Referensi soal di dapat dari buku “Siap Menghadapi UN” dan sumber-sumber lainnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam beberapa bab dan setiap bab terdiri dari sub-sub bab yang tersusun dengan garis besar. Sistematika penulisan ini dibagi menjadi lima bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini di jelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang definisi model pengembangan perangkat lunak, metode pengembangan perangkat lunak, alat bantu pemodelan perangkat lunak, penelitian terdahulu dan teori-teori pendukung dari berbagai sumber yang berkaitan dengann topik pembahasan yaitu aplikasi *try out* tingkat sekolah menengah atas berbasis Android.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang model pengembangan sistem, metode pengembangan sistem dan tool pengembangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian yang dianalisa sesuai dengan metode yang digunakan dan melakukan uji coba aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis.

