BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini telah berkembang sangat pesat sehingga memberikan dampak yang signifikan pada perusahaan untuk mempermudah pekerjaan terutama dalam uji kompetensi wartawan. Komunikasi antar perangkat komputer dan android serta jaringan dapat memberikan manfaat yang besar terutama dalam penyampaian informasi. Penggunaan android dalam dunia pemberitaan juga berpengaruh besar sebagai uji kompetensi wartawan yang masih manual.

Suara Bangka adalah perusahaan media yang bergerak pada bidang pemberitaan yang selalu berupayah menghasilkan berita yang fakta, aktual, terampil, dan professional untuk berkecimpung di dunia pemberitaan Suara Bangka ini beralamat di Jalan Jendral Sudirman, Gang Gabus II, RT 005/002 Kelurahan Gabek I, Kecamatan Gabek, Pangkalpinang, Provinsi Bangka Belitung. Suara Bangka mulai dirintis pada tahun 2018.

Alasan diperlukannya melakukan uji kompetensi wartawan di Suara Bangka adalah untuk menentukan standarisasi kualitas, kode etik penulisan dan standarisasi saat meliput suatu acara atau peristiwa. Uji kompetensi wartawan yang sekarang ini masih terdapat banyak sekali kekurangan atau kecurangan dari peserta, sehingga akan lebih efektif jika soal uji kompetensi diacak. Uji kompetensi wartawan yang masih di gunakan oleh Suara Bangka belum terdigitalisasi, Hal ini justru akan menghambat saat uji kompetensi wartawan, ketidaktelitian ketika diperiksa dan segala hal yang dapat membuat pengisian jawaban kurang tepat atau sulitnya membaca jawaban tulisan tangan, Dengan adanya algoritma *Fisher Yates Shuffle* akan sangat membantu para panitia penyelenggara uji kompetensi wartawan di Suara Bangka dalam pengacakan soal uji kompetensi wartawan, sehingga meminimalisir suatu kecurangan saat uji kompetensi wartawan berlangsung.

Berkenaan dengan hal tersebut penulis ingin membantu perusahaan untuk membuat Aplikasi Berbasis Android Dengan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* Untuk Uji Kompetensi Wartawan di Suara Bangka. Hasil yang diharapkan adalah meminimalisir kesalahan pada pengkoreksian jawaban peserta uji kompetensi wartawan dan mempermudah para peserta untuk mengisi soal uji kompetensi wartawan tersebut. Untuk melakukan riset ini penulis mencari referensi dari penelitian terdahulu sebagai acuan dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis diantaranya:

Penelitian B. Subaeki and D. Ardiansyah, 2017, mengenai Implementasi Algoritma *Fisher - Yates Shuffle* Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran *Tenses* Bahasa Inggris[1]. Penelitian M. A. Hasan, S. Supriadi, and Z. Zamzami, 2017, mengenai Implementasi Algoritma *Fisher-Yates* Untuk Mengacak Soal Ujian *Online* Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau)[2]. Penelitian E. Ekojono, R. Cahyaningrum, and K. S. Batubulan, 2018, mengenai Implementasi Metode *Fisher-Yates Shuffle* Dan *Fuzzy Tsukamoto* Pada *Game* 2D Gopoh Berbasis Android[3]. Penelitian J. M. Hudin and E. Wati, 2016, mengenai Penerapan Metode *Fisher Yates Shuffle* Untuk Sistem Informasi Ujian *Online* Pada Smkn P 1 Sukaraja[4]. Penelitian A. Suhazli, A. Atthariq, and A. Anwar, 2017, mengenai *Game Puzzle* '*Numbers in English*'Berbasis Android Dengan Metode *Fisher Yates Shuffle* Sebagai Pengacak Potongan Gambar[5].

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis bermaksud mengangkat permasalahan ini sebagai topik penelitian dengan judul **"Aplikasi Berbasis Android Dengan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* Untuk Uji Kompetensi Wartawan di Media Suara Bangka"**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang melatar belakangi penulisan skripsi ini adalah:

1. Bagaimana merancang Aplikasi Berbasis Android Uji Kompetensi Wartawan di Suara Bangka?
2. Bagaimana cara penerapan algoritma *Fisher Yates Shuffle* pada uji kompetensi wartawan?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

a. Merancang aplikasi aplikasi berbasis android dengan algoritma *fisher yates shuffle* untuk uji kompetensi wartawan di suara bangka.
b. Menerapkan algoritma *fisher yates shuffle* ke dalam aplikasi uji kompetensi wartawan berbasis android di suara Bangka.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah bagi peserta uji kompetensi wartawan:

a. Aplikasi ini dapat membantu efektifitas peserta dalam mengisi jawaban uji kompetensi.
b. Dapat mempelajari materi- materi yang berkaitan dengan soal- soal uji kompetensi

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah bagi perusahaan:

a. Agar Perusahaan dapat menilai hasil uji kompetensi lebih akurat.
b. Meningkatkan kejujuran peserta saat uji kompetensi wartawan.
c. Mendapatkan hasil nilai secara langsung karena langsung terhubung ke database.

Adapun manfaat dari skripsi ini adalah bagi Penulis:

a. Lebih mengerti tentang algoritma *Fisher Yates Shuffle*.
b. Lebih mengetahui teknis kerja pemberitaan.
c. Dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama masa kuliah.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi ini yang disusun oleh penulis sebagai berikut:

1. Pada menu pengumuman nilai masih terkait dengan google docs.
2. Jenis-jenis soal hanya sebatas teks.
3. Aplikasi bersifat Local Area Network yang diimplementasikan di Suara Bangka.
4. Database pada soal masih menggunakan sqllite, sedangkan database akun wartawan dan video sudah menggunakan mysql.
5. Belum ada menu editor pada aplikasi uji kompetensi untuk melakukan penulisan berita.
6. Soal ujian yang ditampilkan pada menu soal hanya berbentuk pilihan ganda.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan menggambarkan uraian Bab per Bab dari keseluruhan Bab, agar penulisan skripsi lebih terarah dan tersusun dengan baik. Adapaun maksud dari uraian singkat tersebut yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, serta sistematika penulisan laporan yang menjadi acuan dalam pembuatan aplikasi uji kompetensi wartawan di Suara Bangka.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teoritis yang digunakan dalam melakukan penulisan. Sumber – sumber teori ini dijadikan acuan dan panduan dalam melakukan penulisan teori.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang model dan metode pengembangan sistem, tools yang digunakan serta algoritma yang diterapkan pada aplikasi ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisa kebutuhan aplikasi uji kompetensi, Rancang bangun aplikasi uji kompetensi wartawan.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian yang terakhir dari bab yang menguraikan kesimpulan dan keseluruhan bab serta saran-saran yang diharapkan rancangan penerapan dapat bermanfaat untuk diterapkan oleh Suara Bangka.