

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Pendahuluan

Di era globalisasi ini menyebabkan masyarakat memerlukan proses pengerjaan serta informasi dengan cepat. Informasi yang tidak tepat waktu akan membuat nilai dari informasi tersebut berkurang. Dengan adanya proses pembelajaran secara *online* dapat mempersingkat waktu, Salah satu keunggulannya media informasi internet diperlukan untuk melakukan interaksi antara manusia. Hal tersebut membuat masyarakat menjadikan internet salah satu pilihan dalam bertukar informasi. Praktis saat ini sudah tidak banyak bidang pekerjaan yang dilakukan dengan manual lagi, dan telah beralih ke dunia komputerisasi.

Daripada itu kita memerlukan fasilitas komputer yang terkoneksi dengan internet. Hal ini sering menjadi kendala karena pengguna yang memiliki internet pribadi sangat minim. Pengguna harus pergi ke warnet atau tempat lain yang menyediakan fasilitas internet.

Saat ini *website* banyak di gunakan untuk berbagai keperluan salah satunya sebagai media promosi, transaksi, berita, dan pembelajaran secara *online*. Keunggulan dari penggunaan *website* untuk promosi dan penjualan adalah mempermudah pekerjaan, mempersingkat waktu, hemat biaya dan jangkauan-nya luas. Selain itu ada juga *website* yang mendukung untuk proses belajar mengajar antara mahasiswa dengan dosen, dengan cara melakukan Quiz secara *online*. Hal tersebut dilakukan karena sangat efektif dikarenakan dapat menghemat waktu, tempat, dan biaya.

#### 1.1 Latar Belakang.

Dengan demikian seperti pada keadaan pada saat ini, dengan kemajuan teknologi penulis akan membuat aplikasi Quiz secara *online*, dimana aplikasi yang akan dibuat ini dapat digunakan oleh seluruh mahasiswa khusus nya fakultas Teknologi Informasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk efektifitas serta tepat guna.

Alasan penulis membuat aplikasi Quiz secara *online* karena setelah diteliti ternyata banyak mahasiswa yang lebih nyaman untuk melakukan kegiatan belajar diluar kampus. dan mengurangi beban biaya yang dikeluarkan hanya untuk datang ke kampus.

Dengan melihat adanya permasalahan yang ada diatas, maka tujuan dari penulis melakukan pembuatan aplikasi Quiz *online* ini adalah menyelesaikan masalah-masalah yang terdapat di fakultas Teknologi informasi yaitu dengan membuat sebuah *website* untuk Quiz *online*.

Dengan adanya *website* ini diharapkan dapat :

1. Membantu Fakultas, Mahasiswa, serta Dosen dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kampus.
2. Untuk menghemat waktu belajar, jika beberapa dari mahasiswa serta dosen yang kebetulan berhalangan hadir maupun yang mempunyai tempat tinggal yang cukup jauh untuk datang ke kampus.
3. Mempermudah para dosen untuk memeriksa hasil dari Quiz yang dikerjakan oleh mahasiswa sehingga para dosen tidak perlu menghabiskan waktu hanya untuk memeriksa pekerjaan dari mahasiswa.

## **1.2. Rumusan Masalah**

- Bagaimana cara untuk menghemat waktu dalam kegiatan belajar mengajar.
- Bagaimana cara mengikuti perkembangan jaman dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

## **1.3. Tujuan Pembuatan Sistem**

- Membantu serta menghemat waktu dengan adanya Quiz secara *online* mahasiswa tidak perlu datang ke kampus serta menghabiskan waktu hanya untuk Quiz.
- Untuk menjangkau serta mengatasi keluhan dari mahasiswa yang mempunyai tempat tinggal diluar wilayah kota Bandung serta dosen yang bertempat tinggal jauh dari kampus.
- Mengubah sudut pandang mahasiswa IT agar dapat mengikuti perkembangan teknologi secara maju, serta mengenalkan metode-metode teknologi terbaru sehingga membantu mahasiswa

Sebagai wujud dari proyek ini, maka dibuat sebuah *website* untuk Quiz *online* yang berguna untuk memenuhi tujuan dari fakultas IT yang berujuan menghemat waktu dalam kegiatan belajar mengajar, serta mempermudah mahasiswa dan dosen untuk berinteraksi tanpa harus datang ke kampus.

#### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi Quiz *online* yaitu:

- a. Registrasi setiap mahasiswa dilakukan oleh admin.
  - b. Untuk pembuatan soal hanya dapat dilakukan oleh dosen
  - c. Pengguna terdiri dari 4 macam *user*, yang masing masing *user* memiliki tampilan *user interface* yang berbeda.
  - d. Untuk penambahan pengguna hanya dapat dilakukan oleh Host dan admin.
  - e.
4. Setiap mahasiswa hanya bisa menjawab soal yang diberikan oleh dosen serta melihat nilai dan jawaban yang telah dijawab.

#### 1.5 Sistematis Laporan

**Pada bagian bab1 akan dibahas mengenai:**

- Pendahuluan yang berisikan latar belakang dari kemajuan teknologi serta penggunaan teknologi tersebut di universitas serta merumuskan masalah, membuat tujuan, batasan masalah, dan menjelaskan mengenai persyaratan dan gambaran produk yang dibuat.

**Pada bagian bab 2 akan dibahas mengenai:**

- Membahas tentang metode penunjang yang akan anda gunakan ketika membuat web Quiz *online*.

**Pada bagian bab 3 akan dibahas mengenai:**

- Disain dari perangkat lunak yang berisikan perangkat lunak dan arsitekturnya, web map dan layout *user interface*.

**Pada bagian bab 4 akan dibahas mengenai:**

- Penjabaran dari tiap method ( fungsi ) yang dibuat, pengembangan sistem serta perencanaan tahap implementasi, *user interface design*.

**Pada bagian bab 5 akan dibahas mengenai:**

- evaluasi sistem, rencana pengujian dari implementasi, dan perjalanan metodologi pengujian.

**Pada bab 6 akan dibahas mengenai:**

- Kesimpulan dan saran mengenai hasil evaluasi, serta rencana perbaikannya.