

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi menjadi sesuatu yang amat menentukan pengambilan keputusan karena di era yang berkembang dengan pesat, orang ingin mendapatkan sesuatu data dan informasi secara cepat, mudah dan akurat. Sehingga menunjang kinerja menjadi lebih optimal. Namun informasi bukan hanya diperuntukan bagi para pelaku bisnis atau professional saja, tapi untuk semua kalangan membutuhkan informasi dalam keseharian mereka, baik itu dalam bidang ekonomi, kesehatan, pemerintahan, militer dan pendidikan.

Dengan semakin berkembangnya kemajuan di bidang teknologi informasi, sarana penyampaian informasi pun semakin berkembang dan semakin diterima. Maka salah satunya di bidang pendidikan. Hal ini ditandai dengan penggunaan komputer untuk mengolah data, penyimpanan data dan selain itu murid – murid sudah dikenalkan penggunaan komputer sejak dini yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar.

Maka dari itu Sekolah St.Aloysius yang berlokasi di tiga tempat yaitu Jln.Trunojoyo, Jln.Sukajadi dan Kompleks Batununggal ingin mengembangkan teknologi informasi agar efisien dan efektif. Sekolah St.Aloysius yang bernaung pada Yayasan Mardiwijaya/Satya Winaya Bandung.

Kendala yang sering dialami kurang optimal mengolah data nilai murid dan penyimpanan data murid yang suka hilang, selain itu sering terjadi kecurangan pada saat ulangan berlangsung. Maka diperlukan sebuah sistem aplikasi yang dapat menangani masalah tersebut. Pembuatan aplikasi “Kuis Online” dibuat untuk memudahkan pengolahan data, pembuatan soal, menghemat waktu kerja dan mencegah murid berbuat curang saat ulangan.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dapat dirumuskan dari “Pembuatan Aplikasi Kuis Online” adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana caranya mengetahui statistik nilai per ulangan.
2. Bagaimana caranya meminimalisir siswa untuk melihat jawaban temannya.
3. Bagaimana cara merekap nilai siswa.
4. Bagaimana caranya memberikan kategori pada mata pelajaran.

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dibahas sebelumnya, maka dibuat sebuah aplikasi pembuatan kuis online yang membantu pengguna untuk memudahkan pengerjaan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mendapatkan informasi data nilai tertinggi, terendah dan rata – rata.
2. Melakukan pengacakan soal pada setiap murid sehingga soal yang tampil berbeda satu sama lain.
3. Menampilkan nilai ulangan setelah murid selesai dan tersimpan menjadi laporan nilai.
4. Melakukan pengelompokkan pada pembuatan soal agar mudah di akses.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dimiliki oleh aplikasi ini antara lain adalah:

1. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada komputer user yang sudah terinstal dan terdaftar pada server (user dengan level siswa 10 orang).
2. Aplikasi ini hanya untuk soal Pilihan Ganda.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan oleh penulis yaitu beberapa referensi buku dan internet.

1.6 Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan pembuatan aplikasi, batasan masalah dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori

Berisi tentang landasan teori yang akan digunakan dalam pembuatan dan pengembangan aplikasi.

BAB III Analisa Dan Disain

Berisi tentang analisa permasalahan yang ada dan solusi yang dapat dibuat untuk menyelesaikan masalah tersebut.

BAB IV Pengembangan Perangkat Lunak

Berisi tentang pengembangan perangkat lunak dan implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil analisa yang didapatkan pada bab 3.

BAB V Testing Dan Evaluasi Sistem

Membahas obyek pengujian dan pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi untuk menguji kestabilan dan fungsional aplikasi.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Membahas Kesimpulan dan saran yang telah didapat dalam pengerjaan aplikasi.