

BAB I

PENDAHULUAN

SMPK BPK PENABUR Cimahi adalah salah satu sekolah SMPK (Sekolah Menengah Pertama Kristen) ternama di Cimahi, tentu saja dengan jumlah siswa yang berprestasi. Pada bab ini penulis ingin memaparkan Rumusan Masalah apa saja yang akan dihadapi dalam penelitian, Tujuan melakukan penelitian, Batasan Masalah dari penelitian dan Sistematika Pembahasan yang akan ditulis dalam melakukan penelitian.

1.1 Latar Belakang

Sebagai salah satu sekolah terkemuka di Cimahi, SMPK BPK PENABUR Cimahi dituntut untuk mengoptimalkan kedudukannya sebagai sarana untuk mencerdaskan bangsa. Salah satu caranya dengan bekerja sama antara pihak sekolah dengan orang tua murid. Guru-guru akan selalu memberikan *quiz*/ulangan kepada para murid, agar murid-murid mengulang lagi pelajaran yang diberikan di sekolah. Keadaan ini membuat orang tua sukar untuk mengontrol nilai *quiz* putra/putri mereka. Orang tua hanya dapat melihat nilai *quiz* pada saat pembagian raport saja. *Quiz-quiz* yang diberikan oleh guru-guru sangat berpengaruh terhadap nilai ujian tengah semester dan ujian akhir semester.

Dengan permasalahan tersebut SMPK BPK PENABUR Cimahi ingin memfasilitasi guru dan murid untuk dapat lebih mudah membagikan bahan-bahan materi dan melakukan *quiz online* (terhubung dengan *internet*). Salah satu sistem yang dapat digunakan yaitu penggunaan *website* aplikasi *quiz online* untuk SMPK BPK PENABUR Cimahi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis proses manual *quiz* di SMPK BPK PENABUR Cimahi?
2. Bagaimana pengembangan perangkat lunak untuk *quiz* di SMPK BPK PENABUR Cimahi?
3. Bagaiman implementasi perangkat lunak untuk *quiz* di SMPK BPK PENABUR Cimahi?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penulis ingin mengemukakan tujuan penelitian untuk:

1. Analisis proses manual dari pengerjaan *quiz* yang biasa dilakukan oleh siswa, apabila dilakukan secara terkomputrisasi akan lebih efektif dan efisien.
2. Dapat dikembangkan dengan membuat suatu media berupa *website* dengan fitur yang mendukung, yaitu *quiz*, bank soal dan materi, statistik nilai, forum untuk konsultasi dan SMS (*Short Messages Service*) *gateway*.
3. Implementasi perangkat lunak *quiz* di SMPK BPK PENABUR Cimahi dengan meng-*hostingwebsite* dan menerapkan pengerjaan *quiz* secara *online*.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibagi menjadi aplikasi untuk Admin, Guru, Siswa, dan Guest.

2. Admin dapat mengakses semua fitur pada halaman *Quiz Online* dan halaman konfigurasi *user*.
3. Guru dan Siswa hanya dapat melihat bank materi, bank soal, quiz online, konsultasi dan unduh bank materi dan unduh bank soal serta menulis topik dan komentar pada halaman *Quiz Online*.
4. *Guest* hanya dapat melihat *website Quiz Online*.
5. Bentuk soal dalam aplikasi ini yang tersedia adalah pilihan ganda, isian, dan mencocokkan jawaban siswa dengan kunci jawaban.
6. Pemeriksaan jawaban *quiz online* dilakukan oleh sistem.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam laporan ini akan dijabarkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, dan sistematika penyajian tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori atau algoritma atau metode penunjang yang digunakan ketika membuat aplikasi ini.

BAB III ANALISA DAN DISAIN

Bab ini berisi *Flowchart*, ERD, DFD, Kamus Data, PSPEC/spesifikasi proses dan *layout* dari aplikasi ini.

BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi penjabaran dari tiap method (fungsi) utama dari aplikasi ini.

BAB V TESTING DAN EVALUASI SISTEM

Bab ini berisi laporan pengujian terhadap tiap class/metoda/fungsi yang terdapat dalam aplikasi yang telah diselesaikan berupa *blackbox testing*.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari program yang telah diselesaikan serta evaluasi-evaluasi yang dapat digunakan untuk pengembangan program kepada tahap selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi tentang daftar sumber-sumber informasi yang digunakan untuk mendukung pembuatan aplikasi ini.