BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi komputer berkembang sangat pesat dengan munculnya *internet* dimana komputer-komputer dapat saling terhubung membentuk jaringan yang sangat luas yang terdiri dari ribuan komputer diseluruh dunia. Siapapun yang mempunyai akses kedalam jaringannya dapat saling bertukar informasi berbagai macam bentuk data teks, gambar, suara, *file* dan sebagainya. Lebih dari itu jaringan ini dapat diakses selama 24 jam. Ujian Sekolah adalah kegiatan yang dilakukan oleh satuan pendidikan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik sebagai pengakuan prestasi belajar dan atau penyelesaian dari Sekolah. Dalam melakukan ujian membutuhkan kertas dalam pelaksanaan ujian, serta melakukan audit penilaian secara manual yang biasanya dilakukan oleh guru, sehingga standart pengaplikasian ujian bisa berproses lama hingga dan memakan biaya. Ujian tertulis pertama diadakan di Universitas Cambridge, Inggris di 1792 oleh professor yang mempunyai gaji rata-rata, dan dia menganggap bahwa ujian tertulis akan dapat menambah penghasilannya. Ujian dapat dilakukan dalam berbagai macam format. Format-format itu meliputi pilihan ganda, isian bebas, simulasi, benar/salah, dan tipe Likert. Pelaksanaan ujian di SMP sekarang masih menggunakan metode konvesional yang memerlukan waktu, biaya dan tenaga yang cukup banyak. Kegiatan ujian harian biasanya diawali dari pembuatan soal dari guru bidang studi, soal yang dibuat oleh guru akan digandakan pihak akademis. Kemudian untuk mengetahui hasilnya, jawaban siswa akan dikumpulkan dan dikoreksi oleh guru bidang studi. Siswa tidak bisa langsung mengetahui hasil atau nilainya. Semua itu memerlukan waktu yang cukup lama apalagi berdasarkan jumlah siswa yang semakin banyak, dan dalam menghadapi ujian nasional berbasis komputer (UNBK), siswa-siswi SMP perlu adannya suatu pelatihan pengerjaan soal-soal berbasis komputer guna menghadapi pembelajaran yang sudah semakin modern agar besok ketika ujian nasional bisa berjalan dengan baik, maka dengan itu perlu adannya suatu aplikasi yang berguna sebagai dasar pelatihan *try out* dan unbk

berbasis komputer atau *web* yang dapat digunakan baik pengajar dan siswa-siswi smp dengan itu saya mengambil judul dan ingin membangun sebuah aplikasi yang berjudul "SISTEM APLIKASI *TRY OUT* SMP dan UNBK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN *PHP MYSQL*".

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan diungkapkan adalah :

1. Bagaimanakah Implementasi Aplikasi *Try Out* Smp dan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) berbasis web?
2. Bagaimana perancangan sistem *Try Out* Smp dan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) berbasis web ?
3. Bagaimana Pengujian sistem *Try Out* Smp dan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) berbasis web?

1.3. Batasan Masalah

Dalam membangun sebuah sistem terdapat suatu batasan masalah agar sistem dapat bekerja secara optimal sesuai cakupan yang ada, diantaranya :

1. *Admin* hanya mengelola soal dan melihat laporan nilai *user*.
2. Sistem ini dibuat hanya mencakup tentang soal-soal sekolah menengah pertama (SMP).
3. Sistem ini akan dioperasikan oleh seorang pengajar atau siswa secara umum.
4. Soal ujian bertipe pilihan ganda (*multiple choice*) dan jumlah soal memiliki batasan maksimum.
5. *User* hanya mengerjakan soal dan melihat nilai.

1.4. Tujuan

Berdasarkan permasalahan-permasalahan pokok diatas, maka ada beberapa tujuan yang ingin dicapai diantaranta sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan dan Mengimplementasikan Aplikasi *Try Out* dan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) Sekolah Menengah Pertama (SMP).

2. Untuk merancang dan membangun sistem Aplikasi *Try Out* dan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) Sekolah Menengah Pertama (SMP).
3. Untuk mengetahui pengujian sistem Aplikasi *Try Out* dan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) Sekolah Menengah Pertama (SMP).

1.5. Manfaat

Hasil dari sistem dan penelitian ini diharapkan berguna untuk :

1. Secara Terotis

   Diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu secara *modern* dan menjadi referensi bagi mahasiswa lainya sebagai penilitan yang berkaitan dengan implementas kebijakan pendidikan.

2. Secara Logika

   Diharapkan dapat berguna untuk membantu pelatihan *try out* dan unbk guna menghadapi unbk dimasa yang akan datang.

3. Secara Praktis

   Aplikasi ini dapat menjadi bahan masukan atau bahan ajar sebagai referensi guru SMP dalam meningkatkan mutu pendidikan *Try Out* dan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) yang lebih baik.

   Selain itu, dapat juga menjadi sumber informasi bagi pembaca dan masyarakat.

“[Halaman ini sengaja dikosongkan]“