

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Semakin berkembangnya dunia teknologi seperti halnya *mobile phone android* sebagai sebuah alat elektronik yang memiliki peran penting dalam kebutuhan yang digunakan oleh banyak pihak untuk memudahkan suatu kegiatan kita. Masalah keefisienan waktu adalah merupakan salah satu aspek penting dari penggunaan *mobile phone android*. Saat ini perkembangan dunia pendidikan sekolah juga sangat memungkinkan, dimana seluruh sekolah Dasar dan Menengah mengadakan Ujian Akhir Nasional atau UAN sebagai syarat kelulusan yang dipimpin oleh Menteri Pendidikan. Pentingnya mengetahui perkembangan Ujian Akhir Nasional yang setiap tahun mengalami kenaikan bobot nilai.

Ujian Nasional biasa disingkat UN / UNAS adalah sistem evaluasi standar pendidikan dasar dan menengah secara nasional dan persamaan mutu tingkat pendidikan antar daerah yang dilakukan oleh Pusat Penilaian Pendidikan, Depdiknas di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional dilakukan evaluasi sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Lebih lanjut dinyatakan bahwa evaluasi dilakukan oleh lembaga yang mandiri secara berkala, menyeluruh, transparan, dan sistematis untuk menilai pencapaian standar nasional pendidikan dan proses pemantauan evaluasi tersebut harus dilakukan secara

berkesinambungan.

Proses pemantauan evaluasi tersebut dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan pada akhirnya akan dapat membenahi mutu pendidikan. Pembenahan mutu pendidikan dimulai dengan penentuan standar. Penentuan standar yang terus meningkat diharapkan akan mendorong peningkatan mutu pendidikan, yang dimaksud dengan penentuan standar pendidikan adalah penentuan nilai batas (*cut off score*). Seseorang dikatakan sudah lulus/kompeten bila telah melewati nilai batas tersebut berupa nilai batas antara peserta didik yang sudah menguasai kompetensi tertentu dengan peserta didik yang belum menguasai kompetensi tertentu. Bila itu terjadi pada ujian nasional atau sekolah maka nilai batas berfungsi untuk memisahkan antara peserta didik yang lulus dan tidak lulus disebut batas kelulusan, kegiatan penentuan batas kelulusan disebut *standard setting*. Saat ini yang dapat diketahui pemanfaatan android dapat memberikan dampak positif dan efisiensi bagi penggunanya.

Masih banyaknya sebagian dari siswa yang tidak lulus tiap tahunnya dikarenakan sebagian dari siswa masih belum paham dalam mengerjakan soal-soal UAN, disebabkan oleh kurangnya suatu pelatihan dalam mengerjakan soal UAN yang hanya mengikuti pelatihan *Tryout* dengan pemanfaatan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat kelulusan atau mengurangi siswa yang tidak lulus.

Selama ini pelaksanaa *Tryout* masih menggunakan metode pembelajaran *konvensional* yang pelaksanaanya membutuhkan waktu kurang lebih 2 jam setiap 1 mata pelajaran. Sehingga siswa tidak banyak waktu untuk mengerjakan latihan

soal dan mendalami materi yang sudah ada. Hal ini mengindikasikan bahwa bimbingan belajar atau *Tryout* yang menggunakan sistem *konvensional* masih memiliki keterbatasan waktu dalam hal proses belajar mengajar. Dengan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh siswa membuat siswa tidak maksimal untuk belajar dan mengerjakan latihan soal yang diberikan sehingga nilai yang dihasilkan tidak sesuai dengan standar kelulusan yang diharapkan. Untuk itu penulis ingin mengembangkan aplikasi yang dapat digunakan untuk sebuah pengimplementasian Ujian Akhir Nasional dengan mengangkat penelitian skripsi dengan judul **“Implementasi Dan Perancangan Aplikasi Ujian Akhir Nasional Untuk Penggunaan Pada *Mobile Phone Android*”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi yang penulis temukan dalam penelitian ini ada beberapa masalah yang disimpulkan yaitu sebagai berikut :

1. Masih sedikitnya pemanfaatan *Android* dalam dunia pendidikan termasuk pada Ujian Akhir Nasional.
2. Kurangnya penggunaan aplikasi Ujian Akhir Nasional pada penggunaan *mobile phone Android*. Sehingga masih diadakannya sistem manual.
3. Untuk menggunakan aplikasi Ujian Akhir Nasional ini menggunakan cara maunal, tetapi perancang ingin menggunakan *Android* sebagai alatnya.

I.2.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembahasan dan permasalahan yang akan dihadapi dalam perancangan aplikasi ini :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang membantu siswa dalam melatih mengerjakan soal Ujian Akhir Nasional?
2. Bagaimana pengimplementasian aplikasi dengan menggunakan *Android*?

I.2.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini penulis membatasi permasalahan agar pembahasan tidak rancu dari penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Pembahasan materi ini hanya membahas tentang aplikasi latihan mengerjakan soal Ujian Akhir Nasional pada *mobile phone Android* dengan kategori soal Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan Matematika.
2. Untuk menjalankan aplikasi ini pengguna menggunakan *Android* sebagai alat dengan memanfaatkan jaringan *Wifi*.
3. Pengembangan menggunakan pemrograman *Java*, *SDK Java* sebagai mesin pemrograman, *Android SDK* sebagai media perancangan aplikasi *android*, dan *Wifi* sebagai *editor* pemrograman. Sedangkan untuk penyimpanan data menggunakan *client server*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian penulis ini adalah :

1. Untuk membangun dan mengembangkan aplikasi Ujian Akhir Nasional dengan memanfaatkan *mobile phone Android*.
2. Untuk memperkenalkan aplikasi latihan Ujian Akhir Nasional yang bisa digunakan sebagai acuan dalam mengikuti Ujian Nasional.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam pengidentifikasian Ujian Akhir Nasional.
2. Memudahkan pengembangan dikemudian hari bagi pembaca yang tertarik mengembangkan aplikasi sejenis.
3. Untuk menambah wawasan penulis dalam perancangan aplikasi Ujian Akhir Nasional dengan menggunakan *Android*.

I.4. Metodologi Penyelesaian Masalah

Adapun teknik-teknik pengumpulan data yang dilakukan penulisan adalah sebagai berikut :

1. Metode Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian ini merupakan penelitian langsung pada objek penelitian yang akan digunakan untuk mendapatkan data dengan cara melakukan Pengamatan (*Observation*). Penulis melakukan pengamatan langsung ke beberapa sekolah untuk mengidentifikasi syarat dan bobot nilai kelulusan.

2. Analisa Permasalahan.

Tahapan ini berupa proses pembelajaran lebih lanjut mengenai permasalahan yang ada menggunakan analisa sebab akibat sebagai dasar penentuan analisa kebutuhan.

3. Analisa Kebutuhan

Pada tahapan ini dilakukan analisa sehingga dapat didefinisikan kebutuhan-kebutuhan sistem meliputi *input*, *output*, operasi, dan *resources* sehingga dapat terbentuk suatu sistem baru yang lebih handal.

4. Analisa Keputusan

Tahapan ini bertujuan untuk menentukan solusi yang paling layak di dalam memecahkan permasalahan yang ada. Dalam hal ini berkaitan dengan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan.

5. Desain Sistem

Tahapan ini meliputi desain model, desain basis data, desain masukan dan keluaran, dan desain dialog antarmuka pengguna.

6. Pembuatan Sistem

Berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dilakukan proses pembuatan sistem menggunakan perangkat yang telah ditentukan pada tahapan analisa keputusan.

7. Implementasi Sistem

Tahapan ini tidak akan dikerjakan seluruhnya, tetapi hanya tahap pengujian program. dikarenakan oleh keterbatasan waktu.

1.5. Keaslian Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan memiliki bukti keaslian, dimana keaslian tersebut juga dibandingkan dengan penelitian-penelitian yang lainnya. Penelitian pertama diangkat oleh Fransisca Mudjijanti dari Universitas Katolik Widya Mandala Madiun dengan judul "Pengaruh Tes Masuk Berdasarkan Nilai Ujian (UN) Terhadap Prestasi Belajar Siswa". Kemudian penelitian yang kedua Ekka Nur Maisaroh dan Falasifatul Falah dari Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang dengan judul "Religiusitas Dan Kecemasan Menghadapi Ujian Nasional (Un) Pada Siswa Madrasah Aliyah". Untuk lebih jelasnya perbandingan-perbandingan tersebut dapat dilihat pada tabel I.1 sebagai berikut.

Tabel I.1. Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul	Hasil	Perbedaan
1	Fransisca Mudjijanti. (2011)	Pengaruh Tes Masuk Berdasarkan Nilai Ujian (UN) Terhadap Prestasi Belajar Siswa.	Tes Masuk UN Berdasarkan Prestasi Siswa.	Meneliti tes masuk berdasarkan prestasi siswa dengan test ujian UN.
2	Ekka Nur Maisaroh, Falasifatul Falah (2011)	Religiusitas Dan Kecemasan Menghadapi Ujian Nasional (Un) Pada Siswa Madrasah Aliyah.	Kecemasan Menghadapi UN dengan Pemodelan UML	Pemodelan kecemasan siswa menghadapi UN dengan pemodelan UML
3	Fahmi (2015)	implementasi dan perancangan aplikasi ujian akhir nasional untuk penggunaan pada mobile phone andorid	Latihan mengerjakan soal-soal ujian UN. Untuk pembelajaran dengan akses dan soal yang terupdate.	Perancangan aplikasi test ujian UN dengan penggunaan pada perangkat Android

1.6. Sistematika Penulisan

Susunan dan sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa sub bab dapat dilihat sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini secara ringkas diterangkan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, metodologi penyelesaian masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Sub bab ini tentang teori yang berkaitan dengan pembuatan, desain dan tampilan rancangan aplikasi implementasi dan perancangan aplikasi ujian akhir nasional untuk penggunaan pada *Mobile Phone Android*, serta teori-teori yang mendukung analisa penelitian.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN PROGRAM

Berisi tentang analisa dan perancangan aplikasi, yang meliputi analisa masalah, perancangan *interface*, perangkat yang digunakan, algoritma serta ketentuan penggunaan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang tampilan hasil implementasi program, beserta pembahasannya, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini diuraikan kesimpulan dan saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi yang dirancang.