

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Ujian Akhir Nasional atau yang disebut UNAS merupakan sebuah ujian yang menentukan lulus atau tidaknya seorang siswa baik itu SD, SMP, SMA dari lembaga pendidikan formal yang diikutinya. UNAS menjadi parameter utama dalam menentukan sebuah kelulusan. Sebelum mengikuti Unas siswa biasanya mengikuti sebuah try out baik try out dari sekolah Maupun yang diadakan suatu lembaga pendidikan informal, try out ini menjadi ajang simulasi siswa untuk mengetahui seberapa kemampuan siswa sebelum mengikuti UNAS yang sesungguhnya.

Pelaksanaan try out saat ini baik di lembaga pendidikan formal maupun informal masih dilaksanakan secara manual, belum menggunakan teknologi seperti komputer. Cara manual ini kurang efisien karena memakan waktu dan tempat. Maka dibutuhkan sebuah sistem informasi yang memudahkan siswa yang ingin melakukan sebuah try out, try out yang bisa dilaksanakan kapan saja tanpa terikat waktu dan tempat.

Berdasarkan uraian diatas, penyusun ingin membuat "Sistem *Try Out* Ujian Nasional". Sehingga Pencapaian belajar dapat dilakukan kapan dan dimanapun, mudah dan dapat dipertanggungjawabkan

## **1.2 Tujuan**

Tujuan dari dibuatnya *system* ini yaitu untuk memudahkan para siswa dalam melakukan try out tanpa harus terkendala waktu dan tempat, dalam aplikasi ini para siswa dapat mengukur kemampuan mereka sebelum ujian kelulusan. Selain itu aplikasi ini juga ditujukan untuk sarana belajar karena ada latihan yang diikuti dengan pembahasan.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penulisan ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, yaitu dalam pembuatan Sistem *Try Out* Ujian Nasional ini, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem *Online* terdiri tiga mata pelajaran yaitu, Bahasa Indonesia, Inggris dan Matematika
2. Semua jenis soal mata pelajaran yang diampu dapat dilihat oleh semua Guru
3. Siswa dapat melakukan berulang kali try out dan latihan tanpa ada batasan.
4. Soal dibuat oleh guru