

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Berkembangnya teknologi informasi dari waktu ke waktu sangatlah pesat, sehingga kebutuhan manusia akan media informasi semakin besar. Salah satu media informasi tersebut ialah *internet*.

*Internet* merupakan salah satu kemajuan teknologi informasi yang berkembang dengan cepat di setiap tahunnya. Dengan perkembangan tersebut *internet* dapat digunakan sebagai media pengembangan pendidikan. Salah satunya pemanfaatan *internet* untuk sistem pembelajaran latihan ujian nasional untuk sekolah menengah atas.

Siswa-siswi kelas 3 (tiga) sekolah menengah atas dalam menghadapi ujian akhir nasional harus mempersiapkan diri sebaik mungkin agar dapat lulus dengan nilai yang memuaskan. Untuk mengukur kemampuan siswa-siswi sekolah mengadakan *tryout* ujian nasional, akan tetapi *tryout* yang diadakan sekolah terbatas sehingga siswa-siswi kurang mendalami seberapa jauh kemampuan mereka dalam menjawab soal ujian. Oleh karena itu dibutuhkannya *Aplikasi Pembelajaran Latihan Ujian Nasional*

*Untuk Sekolah Menengah Atas Berbasis Web* yang di dalamnya terdapat materi-materi mengenai ujian nasional dan pelatihan soal-soal ujian yang dapat di kerjakan kapan saja dengan mengakses melalui media *internet*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas, maka rumusan masalah yang diambil adalah bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi pembelajaran latihan ujian nasional untuk sekolah menengah atas berbasis web menggunakan PHP MySQL yang interaktif dan mudah untuk digunakan oleh siswa-siswi sekolah menengah atas.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Adapun ruang lingkup permasalahan dalam perancangan aplikasi meliputi :

1. Aplikasi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML.
2. Perancangan sistem menggunakan database MySQL.
3. Aplikasi memiliki bank soal untuk menyimpan soal-soal ujian.
4. Pengguna adalah siswa-siswi kelas 3 sekolah menengah atas.
5. Sistem ujian hanya untuk jurusan IPA.

6. Pengguna dapat menjawab soal-soal pelatihan yang terdapat dalam aplikasi sebagai bahan pembelajaran.
7. Pengguna dapat melihat nilai hasil setelah menjawab soal-soal ujian.
8. Setelah menjawab soal ujian, aplikasi akan menampilkan pembahasan jawaban yang benar.
9. Pengguna dapat melihat hasil riwayat ujian.
10. Soal ujian ditampilkan secara random.
11. Pengguna dapat mendownload materi yang telah disediakan oleh aplikasi untuk bahan belajar menghadapi ujian.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan membuat sebuah aplikasi pembelajaran latihan ujian nasional untuk sekolah menengah atas yang interaktif dan mudah digunakan oleh siswa-siswi yang akan menghadapi ujian.