

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era global sekarang ini kita tentunya tidak asing lagi dengan berbagai macam teknologi informasi, karena tuntutan kinerja manusia yang ingin serba cepat dan efisien sehingga teknologi informasi sangatlah dibutuhkan. Salah satu teknologi informasi yang sedang berkembang adalah latihan ujian online dengan memanfaatkan teknologi informasi yang salah satunya dengan berbasis web. Ujian adalah untuk mengetahui seberapa tingkat keberhasilan siswa menurut Suharsimi Arikunto (2007). Sedangkan Latihan adalah suatu proses uji coba dari apa yang telah dipelajari, sehingga dapat disimpulkan latihan ujian online adalah proses uji coba dari suatu apa yang telah di pelajari guna mengetahui tingkat keberhasilan seseorang dengan memanfaatkan media teknologi informasi.

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Taekwondo Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) merupakan suatu unit kegiatan mahasiswa yang bergerak dalam bidang beladiri, dimana didalam beladiri Taekwondo ini ada salah satu kegiatan yang dilaksanakan setiap 4 bulan sekali yaitu ujian kenaikan tingkat. Ujian kenaikan tingkat merupakan suatu ujian untuk menguji pengikut taekwondo atau disebut taekwondoin ketika setiap akan naik tingkat sabuk atau seperti halnya ujian akhir semester pada lembaga pendidikan.

Di dalam UKM Taekwondo UMS latihan ujian kenaikan tingkat masih dilakukan secara manual dengan mengetes anggota satu per satu oleh pelatih, sehingga ini tidak efisien dan menyita waktu. Selain itu karena dalam UKM Taekwondo UMS mayoritas anggota merupakan mahasiswa dan mahasiswi UMS sering terjadi anggota tidak dapat mengikuti latihan reguler yang di laksanakan pukul 16.00 – 18.00 dikarenakan terbentur dengan jadwal kuliah. Sehingga anggota akan kurang persiapan dalam segi materi ujian kenaikan tingkat.

Dari permasalahan diatas penulis membuat media latihan ujian kenaikan tingkat berbasis web untuk mempermudah anggota mengetahui tingkat kesiapan dalam segi materi ujian kenaikan tingkat, sehingga anggota dapat menentukan porsi latihan materi ujian sebelum mengikuti ujian kenaikan tingkat yang sebenarnya. Selain itu untuk membantu *sabeum* atau pelatih dalam memilih dan membedakan anggota yang belum siap untuk bisa mendapatkan latihan tambahan, sehingga dengan kondisi yang demikian dapat meminimkan tingkat ketidak lulusan dalam ujian kenaikan tingkat dan juga anggota dapat mengakses materi sehingga anggota dapat lebih menguasai terhadap materi ujian kenaikan tingkat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan dapat diperoleh rumusan masalah, yaitu “Bagaimana membuat latihan ujian kenaikan tingkat pada UKM Taekwondo UMS menjadi efektif dan efisien”.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar tidak terlampau luas dalam pembahasan ini, maka diperlukan adanya batasan masalah sehingga pembahasan dapat terarah dan mencapai tujuan. Batasan – batasan masalah tersebut sebagai berikut :

1. Penelitian ini fokus pada pembuatan aplikasi latihan ujian kenaikan tingkat dan pembelajaran materi berbasis web pada UKM Taekwondo Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Materi ujian dan pembelajaran hanya untuk tingkatan sabuk putih sampai sabuk Biru-Merah.
3. Materi Ujian hanya jurus dan *Poomse*.
4. Media latihan berbasis Web.
5. Pembuatan media latihan ini menggunakan PHP, MySQL, Apache, XAMPP.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian pembuatan aplikasi latihan ujian kenaikan tingkat ini adalah untuk membuat aplikasi latihan ujian kenaikan tingkat yang sederhana, interaktif, efektif dan efisien sehingga bermanfaat bagi anggota dan pelatih pada UKM Taekwondo UMS.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Pelatih

Diharapkan dengan adanya aplikasi latihan ujian kenaikan tingkat ini bisa membantu pelatih dalam menentukan anggota yang perlu mendapatkan latihan tambahan.

2. Bagi Anggota

Dengan adanya aplikasi latihan ujian ini dapat dijadikan sarana untuk mengukur kemampuan anggota terhadap materi-materi ujian kenaikan tingkat.

3. Bagi Peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mengembangkan ilmu yang didapat dari perkuliahan serta ilmu dan pengetahuan baru yang tidak didapat dari perkuliahan.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

1. Lokasi Penelitian

Pembuatan “Aplikasi latihan Ujian Kenaikan Tingkat Taekwondo untuk Mengetahui Tingkat kesiapan Anggota Berbasis Web” dikerjakan di Dungus Rt 013/-, Karanganyar, Plupuh, Sragen. Pengujian akan dilakukan di Unit Kegiatan Mahasiswa Taekwondo Universitas Muhammadiyah Surakarta.

## 2. Metode pengumpulan data

### a. Wawancara

Pada metode ini penulis melakukan wawancara dengan pihak yang terkait yaitu penguji ujian kenaikan tingkat demi terkumpulnya data yang akurat. Metode yang bersifat tatap muka ini akan menghasilkan informasi yang akan membimbing penulis untuk mendapatkan data materi ujian kenaikan tingkat sehingga dapat dikembangkan menjadi tutorial yang akan menjadi soal nanti.

### b. Observasi

Metode penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang materi ujian kenaikan tingkat. Dengan metode ini penulis mendatangi objek yang mana pada kasus ini adalah Unit Kegiatan Mahasiswa Taekwondo UMS yang merupakan *dojang* atau ranting dari cabang Taekwondo Mahameru Sukoharjo.

### c. Studi Pustaka

Setelah melakukan metode wawancara dan metode observasi, penulis mendapatkan beberapa data yang sangat diperlukan melalui buku-buku literatur dan internet yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sistem.

### 3. Metode pengembangan sistem

#### a. Perencanaan

Tahap selanjutnya setelah mendapatkan data yang cukup adalah perencanaan. Pada tahap ini data yang terkumpul sangatlah mendukung untuk mendapatkan tujuan yang tepat. Perencanaan merupakan langkah awal dalam pembangunan sebuah proyek. Bila perencanaan awal sudah salah, maka proses pengerjaannya akan memakan waktu lama, bahkan sistem akan menghasilkan data yang tidak tepat dalam menyelesaikan suatu masalah.

#### b. Analisis

Analisa merupakan kegiatan yang menggunakan sebuah sistem yang telah ada untuk dicari kekurangannya untuk kemudian diberikan sebuah tambahan. Pada tahap ini peneliti akan mulai menentukan spesifikasi perangkat lunak apa yang digunakan, bentuk dan masukan, proses pengolahan data serta output yang akan dihasilkan.

#### c. Desain

Proses selanjutnya adalah desain tampilan, *input*, *output* dan *database*. Semua ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melangkah pada tahap selanjutnya. Sehingga informasi yang dihasilkan akan berguna bagi pemakai sistem.

d. Implementasi

Tahap selanjutnya adalah pembangunan sistem sekaligus pengujian terhadap sistem itu sendiri. Apakah masih ada *error* atau salah *link* dalam tombol yang dimaksud. Pada tahap ini sistem bisa diterapkan pada lingkungan sesungguhnya. Dengan demikian pengguna bisa memberikan masukan demi sempurnanya sistem bila benar-benar sudah bisa dioperasikan.

e. Evaluasi

Langkah selanjutnya adalah meninjau kembali sistem yang telah diterapkan pada lingkungannya. Apakah perlu ditambahkan atau dikurangi. Data tersebut didapatkan dari saran dan kritik pengguna serta keputusan pimpinan proyek sistem tersebut. Evaluasi sangat diperlukan demi terciptanya sistem yang dapat menghasilkan informasi yang bersifat akurat, tepat waktu dan relevan dalam memberikan keputusan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Skripsi ini disusun berdasarkan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab, yang masing-masing adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan landasan teori mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan sistem dan pembuatan skripsi ini.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INOFRMASI

Bab ini menguraikan tentang deskripsi sistem, tahapan pengembangan sistem pakar yang terdiri dari mengidentifikasi masalah dan kebutuhan, menentukan masalah yang cocok, alat pengembangan sistem, merekayasa pengetahuan, perancangan basis data (perancangan data *flow diagram*, perancangan *ERD*, relasi antar tabel, perancangan tabel), perancangan menu dan *desain interface*.

## BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan diuraikan tentang hasil penelitian sistem yang berupa pengoperasian dan pengujian sistem.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.