

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi informasi pada zaman sekarang semakin berkembang dengan cepat, seiring meningkatnya kebutuhan manusia akan teknologi dan informasi. Fasilitas yang dapat diperoleh dari teknologi memudahkan masyarakat mengatasi berbagai masalah yang ada. Apalagi pada sistem pengolahan data yang diperlukan sebuah instansi atau organisasi ataupun sebuah perguruan tinggi untuk memberi kebutuhan dan pengolahan fungsi dari manajemen serta mengambil keputusan. Kebutuhan akan informasi saat ini menuntut teknologi informasi semakin canggih dan menghasilkan informasi yang akurat, unggul dan efisien.

Pada dunia pendidikan saat ini kita dihadapkan pada masalah yang lebih kompleks dimana sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman yang akan dapat bertahan. Berbagai usaha dilaksanakan secara berkelanjutan untuk peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran diantaranya mengadakan penyediaan sarana dan prasarana pendidikan, penataran guru, penyempurnaan kurikulum sekolah yang meliputi semua bidang studi yang diajarkan di sekolah.

Sistem informasi sangatlah penting untuk digunakan pada lingkungan perusahaan, instansi, organisasi, khususnya dalam dunia pendidikan.

Lembaga pendidikan akan melayani berbagai aktifitas yang berhubungan langsung dengan lembaga tersebut. Misalnya pada bagian akademik, pada masa sekarang ini dengan banyaknya media serta soal-soal yang disediakan di media *online*. Maka, dengan itu pembuatan Aplikasi *tryout* berbasis Android ini merupakan salah satu fasilitas yang dianggap bisa membantu para siswa-siswi yang sedang berusaha untuk masuk ke perguruan tinggi yang diinginkannya. Aplikasi ini dirancang untuk siswa-siswi agar memanfaatkan android yang dimiliki untuk melakukan percobaan *tryout* atau tes untuk masuk ke perguruan tinggi yang diinginkan.

Lembaga pendidikan pada zaman sekarang tidak lepas dari tuntutan era teknologi yang serba cepat dan tepat. Di era teknologi yang serba cepat dan tepat ini, mengharuskan komponen lembaga pendidikan mampu dan bisa menggunakan serta memanfaatkan teknologi yang sudah ada. Salah satu pemanfaatan teknologi pada lembaga pendidikan yang diharapkan dapat mengatasi sebuah permasalahan dan hambatan serta menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Kondisi saat ini yang sedang dihadapi oleh siswa-siswi adalah mahalnya biaya yang dikeluarkan oleh orang tua siswa dalam mengikut sertakan anaknya dalam bimbingan belajar (*bimbel*) yang berkaitan dengan persiapan masuk perguruan tinggi. Serta untuk permasalahan selanjutnya adalah kurang optimalnya penggunaan *handphone*. Sehingga dengan adanya aplikasi ini diharapkan penggunaan *handphone* akan lebih bermanfaat dan optimal lagi.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis laksanakan di SMKN 2 Pariaman pada tanggal 04 November 2020 yaitu dengan operator *Dapodik* yang bernama Virell Prastama, penulis menemukan bahwa hanya 49 siswa dari jumlah siswa 133 siswa-siswi SMKN 2 Pariaman yang melanjutkan pendidikannya ke perguruan tinggi, ada yang memilih bekerja sesuai keahliannya setelah tamat dari SMK.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud merancang sebuah aplikasi *tryout* berbasis android untuk persiapan seleksi masuk perguruan tinggi guna melatih diri siswa-siswi dalam menempuh pendidikan yang lebih tinggi, agar aplikasi yang penulis rancang ini dijadikan sebagai sarana dalam meningkatkan jumlah kelulusan untuk masuk ke perguruan tinggi. Maka peneliti memberi judul penelitian ini dengan judul : **Perancangan Aplikasi Tryout Berbasis Android Untuk Persiapan Seleksi Masuk Perguruan Tinggi di SMK**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang penulis angkat, antara lain:

1. Jumlah siswa yang melanjutkan pendidikannya perguruan tinggi masih sedikit
2. Besarnya biaya bimbingan belajar (bimbel) yang ada saat sekarang ini
3. Belum optimalnya pemanfaatan *handphone* yang telah di miliki siswa

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini tepat sasaran dan tidak menyimpang. Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah diantaranya merancang aplikasi *Tryout* berbasis android untuk persiapan seleksi masuk perguruan tinggi di SMK.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, dengan demikian rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan menghasilkan aplikasi *Tryout* berbasis android untuk persiapan seleksi masuk perguruan tinggi di SMK?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah merancang dan menghasilkan aplikasi *Tryout* berbasis Android untuk persiapan Seleksi Masuk Perguruan Tinggi di SMK.

F. Manfaat Penelitian

Dari perancangan aplikasi *Tryout* berbasis android untuk persiapan seleksi masuk perguruan tinggi untuk SMK ini, diharapkan beberapa manfaat diantaranya:

1. Bagi penulis

Penelitian dan perancangan ini dapat memperdalam wawasan dan cakrawala pengetahuan penulis dalam merancang dan menghasilkan suatu produk

2. Bagi Siswa

Dengan adanya aplikasi ini maka siswa-siswi SMK bisa mencoba melakukan percobaan tes atau *Tryout* untuk persiapan seleksi masuk ke perguruan tinggi yang diinginkan menggunakan android yang dimilikinya. Serta aplikasi ini sebagai sarana dalam meningkatkan jumlah kelulusan dan minat siswa untuk masuk ke perguruan tinggi