

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, dan sistematika penulisan yang digunakan pada dokumen Skripsi.

1.1 Latar Belakang

LPK (Lembaga Pelatihan Kerja) Cipta Kerja DPN Perkasa Jateng, yang terletak di Kota Pekalongan, Jawa Tengah, merupakan lembaga pelatihan bahasa Jepang yang memiliki program untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan melalui pelatihan bahasa serta pelatihan berbasis bidang minat yang dipilih oleh tiap siswa. Seiring dengan meningkatnya jumlah peserta, pengelolaan kuis secara tatap muka antara siswa dan instruktur menjadi lebih membutuhkan waktu, termasuk dalam hal pemantauan kemampuan siswa. Sistem kuis yang dilakukan secara langsung saat jam pembelajaran sering kali mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk pemberian materi di kelas. Oleh karena itu, evaluasi hasil belajar penting untuk mengetahui dan mendiagnosis tingkat penguasaan peserta didik (Haryanto, 2020). Hal ini memungkinkan pendidik untuk menentukan apakah siswa dapat naik kelas sesuai dengan potensi yang dimilikinya, berdasarkan standar kompetensi yang telah ditentukan. Sebagaimana diungkapkan oleh Haryanto (2020), tes juga berfungsi untuk menentukan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu atau mendemonstrasikan penguasaan terhadap keterampilan atau pengetahuan tertentu. Dengan demikian, perlu adanya sistem yang mendukung proses evaluasi yang lebih efisien dan terstruktur.

Pelaksanaan kuis secara langsung membuat instruktur perlu menunggu beberapa waktu di kelas agar siswa menyelesaikannya, ditambah dengan pengkoreksian hasil kuis yang semuanya dilakukan secara langsung oleh instruktur dengan memeriksa kuis siswa begitu mereka selesai mengerjakannya. Hal ini membuat instruktur bekerja lebih keras untuk mengoreksi kuis siswa dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Di sisi lain, para siswa juga harus menunggu untuk melihat hasil kuisnya sehingga tidak bisa mengetahui nilai atau riwayat pengerjaan kuis yang didapat setelah mengerjakan kuis. Kebutuhan untuk beralih ke sistem pengelolaan yang lebih efisien dan terstruktur menjadi sangat penting bagi LPK Cipta

Kerja DPN Perkasa Jateng dalam meningkatkan kualitas pelatihan berdasarkan evaluasi proses sebelumnya.

Untuk menghadapi situasi ini, solusi berupa platform digital berbasis web menjadi pilihan yang tepat. Sistem ini memungkinkan distribusi kuis secara digital sehingga siswa dapat mengaksesnya di luar jam kelas berdasarkan kesepakatan dengan instruktur. Untuk mengurangi potensi kecurangan, sistem telah dilengkapi dengan fitur pengaturan waktu pengerjaan berupa hitung mundur, di mana siswa hanya memiliki durasi tertentu untuk menyelesaikan kuis setelah memulai pengerjaan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, dikembangkanlah sebuah Aplikasi Sistem Pengelolaan Kuis berbasis *web* yang dirancang khusus dalam memenuhi kebutuhan LPK Cipta Kerja DPN Perkasa Jateng menggunakan *ICONIX Process* sebagai metode pengembangan karena berfokus dalam kebutuhan pengguna serta menyederhanakan prosesnya dan tidak terlalu banyak membahas pada analisis, perancangan maupun implementasi programnya, sehingga proses pengembangan perangkat lunak akan menjadi lebih efisien (Pratama & Sitorus, 2023). Selain itu, pendekatan ini dapat membantu pengembangan aplikasi lebih cepat, tepat guna, dan terintegrasi guna mendukung peningkatan kualitas pelatihan dan memenuhi kebutuhan tenaga kerja Indonesia yang berminat bekerja di Jepang (Yudhana & Kusuma, 2021).

Aplikasi yang dibuat membuat siswa dan instruktur dapat mengakses kuis dan penilaian secara mudah dan terstruktur, serta menyediakan fitur untuk memantau hasil penilaian secara langsung berdasarkan nilai yang diperoleh siswa dari kuis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana cara membangun aplikasi sistem pengelolaan kuis berbasis *web* di LPK Cipta Kerja DPN Perkasa Jateng.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian mengenai Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pengelolaan Kuis Berbasis *Web* Menggunakan *ICONIX Process* di LPK Cipta Kerja DPN Perkasa Jateng adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan sistem pengelolaan kuis berbasis *web* di LPK Cipta Kerja DPN Perkasa Jateng menggunakan metode *ICONIX Process* untuk mempermudah instruktur dalam mengelola kuis serta memudahkan siswa dalam mengakses kuis dan nilai yang didapat sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.
2. Membuat strategi untuk menyediakan akses yang lebih mudah bagi instruktur dan siswa untuk mengakses kuis selama masa studi.

1.4 Manfaat

Berdasarkan tujuan yang ada, terdapat manfaat yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut.

1. Memberi solusi pada LPK Cipta Kerja DPN Jateng melalui hadirnya sistem pengelolaan kuis untuk memudahkan instruktur dan siswa dalam mengakses kuis beserta nilai yang didapat.
2. Mendapatkan pengalaman dalam membuat perangkat lunak secara langsung.
3. Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman sebagai persiapan untuk dunia kerja.
4. Memperoleh perspektif yang lebih luas mengenai jaringan desain perangkat IT.

1.5 Ruang Lingkup

Dalam pembuatan aplikasi ini berfokus pada sistem pengelolaan kuis, supaya lebih terarah, dibuatlah beberapa parameter untuk membatasi ruang lingkup penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Aplikasi memiliki 3 user, yaitu admin, instruktur, dan siswa, dan sistem hanya dapat digunakan oleh admin, instruktur, dan siswa yang telah terdaftar di LPK Cipta Kerja DPN Perkasa Jateng.
2. Aplikasi memiliki fitur untuk mengakses pengelolaan kuis, soal, dan jawaban yang dapat diakses oleh instruktur. Instruktur dapat menambah, mengubah, dan menghapus kuis, soal, dan jawaban yang ada pada kuis. Instruktur dapat mengubah tipe soal menjadi pilihan ganda, isian, atau uraian dan dapat mengatur kunci jawaban pada soal bertipe pilihan ganda pada kuis.
3. Aplikasi memiliki fitur melakukan koreksi otomatis untuk soal pilihan ganda berdasarkan kunci jawaban yang telah ditetapkan oleh instruktur. Instruktur dapat

melakukan koreksi untuk soal isian dan uraian. Instruktur dapat memberikan penilaian pada soal essay dengan dua opsi yaitu benar dan salah.

4. Aplikasi memiliki fitur mengunduh laporan nilai siswa pada tiap kuis dalam format Excel yang dapat diakses oleh instruktur.
5. Aplikasi memiliki fitur untuk mengakses daftar kuis dan daftar siswa yang telah mengerjakan kuis yang dapat diakses oleh admin.
6. Aplikasi menyediakan fitur bagi siswa untuk mengerjakan kuis yang tersedia. Siswa dapat melihat riwayat kuis yang telah dikerjakan, serta dapat melihat langsung nilai sementara yang didapat pada kuis.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disesuaikan dengan sistematika pembahasan untuk memberikan suatu gambaran yang urut dan jelas mengenai pembahasan penyusunan laporan dari Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pengelolaan Kuis Berbasis *Web* Menggunakan *ICONIX Process* di LPK Cipta Kerja DPN Perkasa Jateng yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, dan sistematika penulisan yang digunakan pada dokumen Skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penelitian sebelumnya yang berkaitan sebagai referensi penulis dan berisi teori-teori yang mendukung untuk pembuatan aplikasi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pengelolaan Kuis Berbasis *Web* Menggunakan *ICONIX Process* di LPK Cipta Kerja DPN Perkasa Jateng yaitu metode *ICONIX Process* yang meliputi tahap *requirements*, *analysis/preliminary design*, *detailed design*, dan *implementation*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan hasil penelitian Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pengelolaan Kuis Berbasis *Web* Menggunakan *ICONIX Process* di LPK Cipta Kerja DPN Perkasa Jateng menggunakan penerapan metode *ICONIX Process*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan penelitian yang sudah dilakukan dan saran untuk pengembangan sistem yang telah dibuat.