

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Primagama adalah lembaga pendidikan yang pada awalnya banyak terpusat sebagai bimbingan tes. Namun dalam perkembangannya dan seiring pula dengan kebutuhan masyarakat pendidikan itu sendiri, Primagama telah bergeser menjadi lembaga pendamping belajar para siswa untuk mencapai prestasi belajar puncaknya.

Evaluasi yang tepat sangat dibutuhkan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi, dan memberikan informasi yang berguna untuk menilai alternatif keputusan agar Primagama mampu menjadi pendamping belajar yang baik bagi siswa. Seiring dengan Primagama, pihak sekolah asal siswa juga menginginkan informasi secara detail perkembangan siswanya selama berada di Primagama seperti pemahaman siswa terhadap mata pelajaran, beserta perkembangannya.

Berdasarkan permasalahan yang ada dibuat permodelan sistem evaluasi untuk mengevaluasi siswa sehingga didapatkan dua nilai yaitu nilai hasil tryout dan nilai pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang diuji. Dengan adanya evaluasi ini, pihak Primagama diharapkan dapat memberikan hasil evaluasi yang lebih tepat, dan akurat kepada siswa, dan sekolah asal siswa.

Sistem evaluasi siswa memberikan informasi evaluasi berdasarkan kelas, mata pelajaran, materi dari mata pelajaran, dan perkembangan siswa pada mata

pelajaran kepada siswa, tutor, dan bagian *front office* Primagama. laporan atau *feedback* yang lebih tepat, lebih cepat, dan lebih akurat dapat diberikan kepada sekolah asal siswa terkait perkembangan siswa selama mengikuti pembelajaran di Primagama.

Pemilihan aplikasi berupa web karena informasi yang akan ditampilkan harus bisa diakses oleh semua orang. Infrastruktur pengguna yang tidak terbatas dan memiliki berbagai variasi, pengaturan aplikasi seminimal mungkin, tidak terlalu banyak memanfaatkan fasilitas yang terdapat dalam sistem operasi dan sekuritas yang minimal (Rizky, 2007).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka didapat perumusan masalah adalah Bagaimana menghasilkan *sistem evaluasi belajar siswa* yang dapat membantu proses pembuatan soal tryout, memberikan penilaian evaluasi, dan pembuatan laporan-laporan yang dibutuhkan primagama berbasis web.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan permasalahan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Informasi evaluasi siswa yang ditampilkan oleh Primagama untuk siswa.
2. Fasilitas *tryout* online, sebagai tolak ukur evaluasi siswa.
3. Fasilitas latihan online, sebagai media pembelajaran siswa sebelum mengikuti tryout atau ujian di sekolah.
4. Biodata siswa untuk mengetahui data tentang siswa.
5. Soal-soal *try out* adalah soal-soal dengan jawaban *multiple choice*.

6. Mata pelajaran yang diteliti adalah matematika sekolah dasar kelas 3 semester dua.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan *sistem evaluasi belajar siswa* yang dapat membantu proses pembuatan soal tryout, memberikan penilaian evaluasi, dan pembuatan laporan-laporan yang dibutuhkan primagama berbasis web.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini dibedakan dengan pembagian bab – bab dengan rincian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan, serta sistematika penulisan tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dijelaskan tentang materi yang terdapat pada sistem informasi akademik mulai dari pengertian evaluasi, tujuan evaluasi fungsi evaluasi, manfaat evaluasi, evaluasi diagnostik, prinsip evaluasi, penilaian acuka patokan, dan pengertian web.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini dijelaskan tentang tahap-tahap yang dikerjakan dalam penyelesaian sistem mulai dari analisa permasalahan, perancangan sistem, desain uji coba fitur dasar sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI SISTEM

Dalam bab ini dijelaskan tentang kebutuhan sistem yang dibutuhkan, implementasi sistem, evaluasi sistem, ujicoba hasil.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang dibuat dan saran untuk proses pengembangan berikutnya.

