BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi menjadi salah satu hal yang tidak terlepas dari kehidupan manusia modern saat ini. Dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan elektronik menyebabkan berbagai bidang turut mengalami peningkatan seperti halnya pada tingkat kualitas, kecepatan, dan kemudahan. Bentuk tes atau ujian konvensional kini mulai bergeser menjadi lebih terkomputerisasi.

Namun selama ini, dalam proses ujian tes Ukm Animedia Teknokrat dilakukan dengan mengisi jawaban pada lembar kertas yang diberikan oleh panitia yang kemudian akan dikoreksi setelah peserta selesai melakukan ujian. Dengan sistem yang konvensional, pemborosan kertas, proses pengoreksian sampai dengan laporan hasil ujian membutuhkan waktu kurang lebih 2 minggu. kesalahan pengoreksian hasil dan manipulasi hasil ujian juga merupakan hal yang sangat mungkin terjadi. Sehingga, proses transparansi nilai juga dibutuhkan agar peserta dapat langsung mengetahui hasil dari ujian yang dilakukan.

Bagi panitia, hal yang sering terjadi adalah ketika data-data hasil laporan dan pengoreksian yang di inputkan mengalami kesalahan atau tidak sesuai. Hal ini sering terjadi dikarenakan menumpuknya data yang harus dimasukkan sendiri oleh panitia, sehingga terjadi human error. Belum adanya sistem yang bisa menangani error

menyebabkan lolosnya banyak kesalahan, seperti duplikasi data, salah pengetikan, dan lain lain.

Berdasarkan permasalahan yang digambarkan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahannya adalah bagaimana membuat suatu aplikasi Seleksi Masuk Anggota Baru Pada Unit Kegiatan Mahasiswa Animedia berbasis web, yang nantinya digunakan untuk memfasilitasi anggota baru dalam melakukan seleksi masuk UKM Animedia Universitas Teknokrat Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah dalam penelitian ini dirumusakan dalam beberapa pertanyaan berikut ini:

1. Bagaimana membuat rancangan aplikasi seleksi Anggota Baru berbasis Web yang diterapkan pada Seleksi Ujian pada UKM Animedia.
2. Bagaimana membuat aplikasi untuk mengatasi permasalahan yang ada pada saat tes masuk Ukm Animedia seperti pemborosan kertas, menumpuknya data hasil tes ujian manual dan kesalahan saat menginputkan data hasil ujian anggota baru Ukm Animedia
3. Bagaimana membuat aplikasi seleksi ujjian yang menyediakan tes kemampuan dasar dan tes minat bakat serta hasil ujian secara otomatis sehingga proses pengoreksian dan laporan hasil ujian dilakukan secara otomatis

1.3 Batasan Penelitian

Berdasarkan dari apa yang dipaparkan dalam rumusan masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Soal-soal yang disajikan dalam sistem merupakan jenis soal pilihan ganda (*Multiple Choice*)
2. Sistem ini hanya diakses untuk seleksi tahapan pertama dari tiga tahapan requitmen anggota animedia setelah proses pendaftaran.
3. Sistem menggunaksn pengujian Blackbox dan ISO Pengujian Funcionality dan Usability

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi seleksi tes ujian pada UKM Animedia Teknokrat
2. Untuk memudahkan calon anggota mengerjakan soal soal tes dengan mengakses melalui website
3. Membuat aplikasi seleksi tes ujian pada UKM Animedia Teknokrat yang menyediakan hasil ujian secara otomatis sehingga tidak memerlukan panitia pengoreksi secara manual.
4. Untuk merancang alat bantu seleksi sebagai pengganti jenis seleksi anggota yang konvensional menjadi jenis seleksi yang terkomputerisasi sehingga lebih mudah dan cepat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yang di harapkan dapat membantu universitas teknokrat Indonesia dalam memfasilitasi UKM Animedia dalam penerimaan anggota baru agar menjadi lebih mudah dan cepat. Selain itu dengan menggunakan aplikasi seleksi ini dapat mengurangi biaya operasional dalam pelaksanaan seleksi, serta mengurangi dampak kesalahan pengoreksian dalam melakukan ujian test masuk UKM Animedia Universitas Teknokrat Indonesia.