

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Dewasa ini pendidikan di pandang sebagai hal yang sangat penting, terbukti dengan semakin banyaknya mahasiswa yang mengikuti pendidikan di perguruan tinggi. Berbagai kegiatan banyak di lakukan untuk meningkatkan pendidikan, salah satunya dengan mengadakan berbagai perlombaan seperti halnya cerdas cermat.

Dengan latar belakang tersebut penulis ingin mengembangkan aplikasi yang dapat berguna dalam bidang pendidikan dengan cara membuat aplikasi yang dapat di pakai untuk perlombaan cerdas cermat ataupun kuis. Sistem ini juga di lengkapi dengan beberapa bank soal yang akan mempermudah dalam mengorganisasi soal-soal yang ada. Sehingga dapat di gunakan kapanpun di butuhkan dalam jangka panjang ini akan sangat bermanfaat.

### **1.2. Perumusan masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, dapat di rumuskan permasalahan penelitian ini, yaitu bagaimana membangun suatu aplikasi cerdas cermat.

### **1.3. Batasan Masalah**

1. Pertanyaan pada aplikasi cerdas cermat ini hanya berupa pertanyaan pilihan ganda, tidak ada pertanyaan esai.
2. Aplikasi ini hanya bisa di mainkan beberapa regu, tidak bisa perorangan.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman Delphi 7.

### **1.4. Tujuan**

Adapun tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah:

1. Untuk membangun suatu aplikasi cerdas cermat yg akurat.
2. Untuk mengenalkan suatu sistem komputerisasi di segala aspek / bidang .
3. Sebagai syarat dalam penyelesaian program diploma (DIII).

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Dari setiap tujuan pasti akan menimbulkan manfaat dari penulisan tugas akhir ini :

1. Memudahkan dalam pembuatan laporan – laporan nilai untuk hasil akhir dari aplikasi ini.
2. Dengan aplikasi ini dapat mengontrol regu mana yang berhak untuk menjawab duluan dari penekanan tombol.
3. Untuk penambahan material perpustakaan sebagai bahan pengetahuan serta untuk membandingkan bagi penelitian selanjutnya.

## **1.6. Metodologi Penelitian**

Beberapa hal pokok dalam metodologi penelitian yaitu:

1. Metode Analisis.

Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang di peroleh sehingga dapat di jadikan sebagai bahan pengembang aplikasi.

2. Metode Perancangan

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen deskripsi perancangan aplikasi

3. Implementasi Aplikasi

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam bahasa pemrograman delphi

## **1.7. Sistematika Pembahasan**

Beberapa hal dalam sistematika penulisan yang digunakan untuk penyusunan laporan skripsi ini, menjelaskan mengenai apa yang terdapat dalam bab – bab yang ada yaitu:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, sistematika pembahasan.

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi uraian teori – teori dasar dan konsep dasar sistem informasi, tinjauan singkat software, pengenalan database dan sistem database, desain sistem, normalisasi data.

## **BAB III     ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang analisa dalam perancangan perangkat lunak yang meliputi pemodelan data, rancangan database, rancangan table, desain input dan output, serta rancangan menu.

## **BAB IV    IMPLEMENTASI PROGRAM**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi program beserta tampilan input/output.

## **BAB V    PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari segala permasalahan yang telah dihadapi.