

**APLIKASI KUIS ONLINE MATA PELAJARAN  
MENGUNAKAN PHP DAN MYSQL**

**TUGAS AKHIR**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Ahli Madya Pada  
Jurusan Teknologi Informasi Program Studi Teknik Komputer*

**Oleh:**

**SARNIA**  
**06 110 212**



**PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER JARINGAN  
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI  
POLITEKNIK UNIVERSITAS ANDALAS**

**2009**



## ABSTRAKSI

Saat ini pemakaian internet sebagai sarana untuk pendidikan semakin banyak digunakan. Karena jangkauannya yang luas, internet sangat ideal bila digunakan sebagai sarana proses belajar dari suatu institusi pendidikan maupun organisasi yang ingin meningkatkan kualitas sumber daya manusianya tanpa harus terikat dengan waktu dan tempat tertentu.

Dengan pembuatan aplikasi kuis online ini diharapkan agar para pengguna tidak perlu meluangkan waktu khusus untuk mengikuti kuis maupun latihan yang diberikan sebagai salah satu bagian dari metode belajar berbasis web.

Sistem ini berbasiskan web, dengan bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP*. Untuk basis data digunakan *MySQL* dan *webserver* yang digunakan adalah *Apache*.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia di awal abad informasi telah masuk ke dalam gelombang *new economy* yaitu suatu kegiatan ekonomi baru berbasis Teknologi Informasi. *New economy* bukan hanya menjadi kecenderungan global, lebih dari itu, ia adalah masa depan perekonomian dunia. Masa efisiensi industri dan penguasaan informasi sebagai sumber daya dan modal sekaligus komoditas telah lewat. *New economy* telah mengintegrasikan interaksi bisnis dan sosial masyarakat dunia ke dalam satu media saja.

Pemerintah Daerah adalah lembaga publik yang berkewajiban memberi pelayanan kepada masyarakat memerlukan penguasaan Teknologi Informasi sebagai sarana menjawab tantangan *new economy*. Sedangkan momentum otonomi Daerah pada satu sisi disikapi sebagai kewenangan namun disisi lain diartikan sebagai era kemandirian yang memiliki konsekuensi pemberdayaan segala potensi yang dimiliki dan amanat mengekspresikan ciri khas yang dimiliki oleh daerah. Pemerintah daerah yang memiliki visi kedepan tentu menginginkan adanya konsep pengembangan strategis. Salah satu langkah strategis yang relevan dengan situasi dan kondisi pada saat ini adalah implementasi Teknologi Informasi di bidang Pendidikan.

Teknologi informasi maju dengan sangat pesat seiring dengan perkembangan waktu. Di era globalisasi ini, teknologi informasi telah mengambil peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, salah satu hasil perkembangan teknologi informasi (IT) yang paling pesat perkembangannya adalah Internet.

Pada saat ini penggunaan Internet telah meluas, tidak hanya sebagai penyedia layanan informasi dan komunikasi tetapi sebagian orang telah memanfaatkannya sebagai sarana pendidikan, hiburan maupun untuk transaksi bisnis seperti online banking.

Berbagai aplikasi berbasis Internet telah dibangun untuk memenuhi kebutuhan penggunanya. Salah satu aplikasi tersebut adalah pembelajaran online atau yang lebih dikenal dengan istilah *e-learning*. *E-learning* ini telah memberikan sebuah terobosan baru dalam dunia pendidikan konvensional.

Hal ini dapat dilihat dari mulai adanya universitas maupun institusi pendidikan lainnya yang menawarkan metode belajar jarak jauh melalui website mereka di internet (*e-learning*). Hal ini dikarenakan metode *e-learning* menjanjikan kemudahan dalam proses belajar, yaitu dari segi waktu dan fleksibilitas tempat bagi para penggunanya.

Sehubungan dengan hal itu, maka penulisan ilmiah ini akan membahas mengenai pembuatan aplikasi kuis online yang sangat berperan sebagai sarana latihan untuk penguasaan materi pelajaran, untuk kegiatan *e-learning* tersebut. Dalam pembuatan aplikasi berbasis web ini akan



digunakan bahasa pemrograman web PHP dan aplikasi database MySQL.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan pembelajaran jarak jauh (*e-learning*) di dunia pendidikan tingkat SLTP?
2. Bagaimana caranya meningkatkan prestasi para siswa /siswi yang lebih efisien?
3. Bagaimana merancang sebuah website interaktif yang dapat membantu dalam kemudahan penguasaan materi pelajaran?

## 1.3 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan masukan dan informasi bagi para siswa / siswi cara pembelajaran yang praktis dan efisien baik dari segi waktu ataupun tempat.
2. Dengan memanfaatkan fasilitas komputer yang terhubung dengan jaringan internet maupun komputer stand alone dalam mengakses materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk kuis.
3. Membuat sebuah aplikasi kuis berbasis website interaktif yang bermanfaat sebagai sarana media latihan soal untuk penguasaan

materi pembelajaran bagi para siswa / siswi khususnya tingkat SLTP.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam penulisan ini, masalah akan dibatasi secara spesifik pada bahasan tentang proses pembuatan aplikasi web kuis online, dari proses login, pengerjaan soal, hingga menampilkan hasil beserta pembahasan jawaban yang merupakan soal dari materi pelajaran siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dalam hal ini penulis akan menyajikan Materi pelajaran IPA terpadu tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

#### **1.5 Metodologi Penulisan**

Metode penelitian mengacu pada pendekatan berorientasi objek menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*). Berdasarkan komponen proses metode UML terbagi menjadi 6 fase yaitu:

1. Pemodelan yaitu mengidentifikasi kemampuan sistem yang diinginkan.
2. *Requirements* (Kebutuhan) yaitu mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional di dalam program.
3. Analisis dan perancangan yaitu menguraikan cara untuk merealisasikan sistem.
4. Implementasi yaitu pembuatan program (kode) dan database.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Perkembangan teknologi informasi khususnya dibidang dunia teknologi sangat pesat perkembangannya. Hal ini telah menjadi bagian dari kehidupan kita sehari-hari misalnya penggunaan internet sebagai media latihan untuk penguasaan materi pelajaran.

Aplikasi Kuis Online ini dibuat adalah untuk memudahkan pihak pendidik dan murid dalam mengefesienkan waktu ataupun tempat. Selain itu kegunaan website ini dimaksudkan agar proses belajar-mengajar secara konvensional yaitu pengajar dan murid bertemu secara langsung dimana dalam pemberian latihan soal berupa lembar kertas biasa yang hasilnya diperiksa secara manual dapat digantikan dengan memanfaatkan lembar kertas elektronik berupa halaman web.

#### **5.2 Saran**

Pada saat penyelesaian program ini penulis menyadari bahwa aplikasi kuis online yang penulis buat masih jauh dari sempurna terutama dari segi tampilan. Penulis menyarankan untuk penyempurnaan tampilan program yang lebih menarik bagi pengunjung dan isi dari aplikasi kuis online ini. Penulis Berharap semoga aplikasi kuis online ini bermanfaat untuk kita semua terutama bagi para siswa/siswi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sitindaon, Fernando. 2003. **Membuat Aplikasi Web Database Dinamis Menggunakan Paket Open Source**. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sidik, Betha. 2004. **Pemrograman Web dengan PHP**. Cetakan 1. Bandung: Informatika.
- Sidik, Betha. Dan Husni Iskandar Pohan. 2005. **Pemrograman Web dengan HTML**. Cetakan ke-4. Bandung: Informatika.
- Pardosi, Mico. 2001. **Merancang Website dengan HTML**. Bandung: Indah.
- Dewanto, Joko. 2006. **Web Desain**. Cetakan 1, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tim Pesanggrahan Guru. 2004. **Persiapan Menghadapi Ujian Nasional (UAN) SMP Tahun 2004/2005**. Bandung: Yrama Widya.
- URL: <http://www.ilmukomputer.com/populer/abepoetra-phptriad.php>. 29 Maret 2009, 16:29:21
- URL: <http://www.dhimasronggobramantyo.com/domain>. 5 Mei 2009, 13:12:10
- URL: <http://soalsoal/freeweb7.com/soal>. 21 Juli 2009, 17:21:13.