PENGEMBANGAN SISTEM UJIAN ONLINE MINAT DAN BAKAT SISWA SMK PADA SMK ISLAM BATU

Mohammad Dandy Amarta S, KarinaAuliasari, Ahmad Faisol
Program Studi Teknik Informatika S1, Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang, Jalan Raya Karanglo km 2 Malang, Indonesia
Dandyamarta211@gmail.com

ABSTRAK

Ujian merupakan salah satu cara untuk mengevaluasi proses belajar. Pada umumnya ujian yang diadakan oleh pihak sekolah masih menggunakan kertas dan proses penilaiannya masih menggunakan cara manual, hal tersebut tidak dapat memudahkan para siswa dalam melakukan ujian dan mendapatkan informasi hasil ujian yang cepat karena keterbatasan waktu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang website ujian online untuk SMK ISLAM KOTA BATU dengan metode Linear Congruential Generator menggunakan XAMPP yang merupakan gabungan dari apache web server, PHP dan MySQL dan browser google chrome. Sehingga dapat memudahkan pelaksanaan ujian dibandingkan menggunakan kertas dan pemeriksaan manual, karena dengan adanya aplikasi ujian online dapat membantu dalam pelaksanaan ujian di SMK ISLAM KOTA BATU. Aplikasi ujian online minat dan bakat ini dapat membantu khususnya para siswa di SMK ISLAM KOTA BATU untuk memudahkan dalam melaksanakan penerimaan peserta didik baru. Aplikasi ini juga memudahkan para guru untuk mengambil nilai hasil ujian tanpa harus memeriksanya satu per satu terlebih dahulu.

Kata Kunci: Website, Ujian Minat dan Bakat, Linear Congruential Generator.

1. PENDAHULUAN

Setiap tahun, siswa kelas XII SMK yang berencana melanjutkan program studinya ke jenjang perguruan tinggi selalu bingung dalam menentukan jurusan atau bidang studi yang harus di pilih. Hal ini cukup sulit mengingat referensi yang di miliki siswa SMK tersebut cukup sedikit terkait perguruan tinggi, Seringkali pilihan siswa tidak sesuai dengan bakat dan minat yang sesungguhnya dari siswa, meskipun siswa tersebut terpaksa mendaftar kembali pada tahun berikutnya, karena merasa tidak cocok atau mengalami kesulitan dengan jurusan yang dipilihnya, sehingga berdampak pula pada biaya pendidikan yang sudah di keluarkan oleh orang tua siswa tersebut. Dengan demikian adalah sangat penting bagi siswa untuk memahami potensi yang ada pada dirinya.

Dengan adanya pemahaman diri, siswa diharapkan dapat mengetahui dan memahami kekuatan (kelebihan) dan kelemahan (kekurangan) dirinya sendiri, sehingga siswa dapat mengarahkan diri dan membuat keputusan secara tepat dalam mewujudkan dirinya secara optimal, Sebuah cara yang umumnya di pakai untuk memilih jurusan yang sesuai adalah dengan melihat kecenderungan nilai di setiap mata pelajaran selama di SMK, siswa biasanya akan memilih mata pelajaran yang di sukai dan menghasilkan nilai yang tinggi di rapornya, dan cara kedua adalah dengan melihat hasil test bakat atau psikologi yang di dapat dari test yang di adakan di sekolahnya atau di tempat bimbingan belajar.

Dua solusi yang di tawarkan ini biasanya dilakukan secara terpisah. Namun, masing masing cara di rasa memiliki kelemahan, beberapa orang tua sering bertanya, seberapa relevan hasil tes psikologi

tersebut, terutama saat siswa mengalami kondisi lelah atau mental yang kurang sehat. Akhirnya orang tua harus melakukan pengamatan pada nilai akademisnya, kedua kombinasi ini adalah di rasa yang terbaik pada saat orang tua harus menentukan jurusan yang pas untuk anaknya dalam menentukan jurusan di perguruan tinggi. secara umum hasil studi itu menunjukan bahwa kekompakan bakat dengan minat bisa membuat sang anak mencapai keberhasilan. sebaliknya, jika seseorang memiliki minat namun tidak memiliki bakat, kemungkinan dia akan mendapatkan indeks prestasi yang minim, Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut maka penulis memilih judul: "Pengembangan Sistem Ujian Online Minat dan Bakat Siswa SMK Menggunakan Metode LCG (Linear Congruential Generator Pada Smk Islam Batu)".

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Menurut Jogyanto (2005:2) menerangkan "sistem adalah sekumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai satu tujuan tertentu" [1]. Sedangkan menurut Raymond McLeod, Jr (2001:9) menyatakan bahwa "sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan". Dalam proses ujian SMK Muhammadiyah 1 Padang masih menggunakan ujian manual dimana penyajian dan pendistribusian soal dilakukan oleh guru dalam memulai ujian dalam kelas. Dalam hal penyajian soal guru hanya mengetik soal pada kertas dan membagikan soal tersebut satu persatu kepada siswa dan siswa dimintai untuk menjawab kedalam Lembar

Kerja Siswa (LKS) Analisis yang digunakan untuk menganalisa sistem ujian online ini untuk dapat mengenali penyebab masalah yaitu menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Dengan analisa tersebut, maka dapat diperoleh beberapa penyebab masalah yang jelas dan lebih spesifik pada titik permasalahannya sehingga membantu dalam merancang sistem baru yang lebih baik. Sistem di sekolah yang salah satunya adalah sistem penyelenggaraan ujian sekolah dianalisa dengan menggunakan metode PIECES sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih jelas dan spesifik [2]. Sistem ujian *online* atau juga disebut dengan sistem informasi ujian *online* merupakan sebuah aplikasi sistem ujian atau tes yang dibangun berbasis *web* sebagai interface-nya. Selain itu, sistem informasi ujian *online* diharapkan mampu memberikan metode ujian yang efektif dan efisien bagi pihak yang berkepentingan dalam hal ini guru dan siswa [3].

Perancangan aplikasi web ini dibuat agar mengurangi penggunaan media kertas dan alat tulis sebagai penunjang kegiatan ujian. Kemudian dalam pembuatan web ini dirancang menggunakan struktur navigasi, use case diagram, activity diagram, dan class diagram. Sedangkan pada tahapan ketiga yaitu pembuatan aplikasi web, pada tahap ini mulai dilakukan penerapan dan membangun rancangan yang telah dibuat pada tahapan perancangan aplikasi web dengan membuat coding program [1]. Tahap terakhir yaitu implementasi, pada tahap ini dilakukan implementasi dimana dilakukannya ujicoba terhadap aplikasi yang telah dibuat Metode Linear Congruential Generator (LCG) adalah salah satu algoritma pseudo random number yang tertua dan paling populer. Teori dari algoritma ini mudah dipahami dan dapat diimplementasikan secara cepat. Selain itu Linear Congruential Generator dapat diterapkan pada aplikasi simulasi lain karena algoritma ini sangat efisien secara waktu proses dan hemat penggunaan memori [2]. LCG dapat diterapkan untuk menghasilkan sekumpulan nilai acak ataupun dapat digunakan untuk mengacak posisi dari sekumpulan nilai. Berdasarkan uraian tersebut maka penerapan Metode Linear Congruential Generator digunakan untuk mengacak soal-soal ujian agar tidak terjadi kesamaan soal antara satu siswa dengan siswa lainnya Aplikasi ujian online berbasis website ini dibuat untuk mengurangi penggunaan kertas dalam setiap ujian dan mempercepat dalam pengolahan hasil ujian. Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan yang telah dilakukan aplikasi ujian online berbasis website [3].

Ujian merupakan tes evaluasi hasil belajar untuk mengetahui kemampuan siswa memahami pengetahuan yang dikuasai selama sesi pembelajaran tertentu. Proses ujian merupakan proses yang digunakan untuk mengukur penguasaan pelajar dalam sesuatu kegiatan belajar mengajar [1]. Sistem pada

ujian saat ini terdapat dua macam, sistem ujian yang menggunakan kertas dan alat tulis disebut dengan ujian konvensional, sedangkan sistem ujian yang menggunakan komputer, smartphone dan juga akses internet disebut dengan ujian *online* [2]. Untuk mengurangi penggunaan kertas pada hal ujian, maka sistem yang digunakan pada ujian ini menggunakan sistem komputerisasi atau disebut juga ujian *online* yang dapat memudahkan proses ujian dan juga dapat menghemat penggunaan kertas. Di saat ujian sedang dilaksanakan harus diperhatikan juga adanya beberapa tindak kecurangan yang dapat dilakukan siswa. Kecurangan dalam pelaksanaan Ujian banyak terjadi di setiap sekolah yang ada di Indonesia [3]. Curang merupakan perbuatan yang menggunakan cara yang tidak sah untuk mendapatkan keberhasilan akademis atau menghindari kegagalan akademis. Salah satunya adalah seorang siswa memberikan jawabannya kepada siswa yang lain, lalu siswa tersebut menyalin jawaban yang telah diberikan [4]. Pada SMAN 1 Sukaraja sistem ujian yang digunakan saat ini masih menggunakan sistem ujian menggunakan kertas dan alat tulis atau bisa disebut juga dengan ujian konvensional. Dimana setiap siswa diharuskan mengikuti ujian tersebut yang diberikan oleh guru dengan selembaran kertas soal dan jawaban. Setiap siswa yang mengikuti ujian tersebut tidak terlepas dari tindak kecurangan, dimana siswa tersebut mencontek soal jawaban, dikarenakan adanya soal yang sama. Dengan di gunakannya sistem tersebut maka pemakaian media kertas akan terus menerus bertambah dan tindak kecurangan akan selalu terjadi, untuk itu perlu adanya tindakan yang dapat diterapkan untuk meminimalisir dan mengantisipasi hal tersebut. Algoritma LCG (*Linear Congruential Generator*) adalah sebuah metode yang berfungsi untuk membangkitkan bilangan acak yang banyak dipergunakan dalam program komputer.

2.2. Dasar Teori

2.2.1 Ujian Bidang Minat dan Bakat Bagi Peserta Didik Smk.

Algoritma LCG (*Linear Congruential Generator*) merupakan pembangkit dari sebuah bilangan yang dapat dilakukan dalam berbagai cara. Sebuah bilangan acak didapat dengan beberapa cara, seperti dalam pelemparan dadu, pembacaan tabel bilangan acak, dan lainnya. Pada sekitar tahun 1940 hingga sekarang, sebuah bilangan acak dibangkitkan secara numerik dan aritmatik yang digunakan komputer. Bilangan acak yang berasal dari pembangkitan bilangan acak dengan metode tersebut dengan bilangan acak semu.

Linear Congruential Generator (LCG) merupakan pembangkit bilangan acak sederhana, mudah di mengerti teorinya, dan mudah untuk di implementasikan. LCG didefinisikan dalam relasi berulang berikut:

$$X_n = (aX_{n-1} + b) \bmod m$$

Keterangan:

X0 adalah kunci pembangkit atau disebut juga umpan (*seed*). LCG mempunyai periode tidak lebih besar dari m , dan pada kebanyakan kasus periodenya kurang dari itu.

- a. X : Program ini dapat dijalankan dibanyak sistem operasi seperti *Windows*, *Linux*, dan *Mac OS*.
- b. A : *Apache* merupakan aplikasi *web server*. Tugas utama *Apache* adalah menghasilkan halaman web kepada user berdasarkan kode *PHP* yang dituliskan oleh pembuat web.
- c. M : *Mysql* merupakan aplikasi *database server*, bahasa terstruktur yang digunakan untuk membuat dan mengelola *database* beserta isinya pengguna dapat memanfaatkan *Mysql* untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam *database*.
- d. P : *PHP* merupakan bahasa pemrograman web yang bersifat *server-side scripting*.
- e. P : *Perl* merupakan bahasa pemrograman untuk segala keperluan, dikembangkan, pertama kali oleh Larry Wall di mesin Unix.

Menurut (Wahana Komputer, 2010:1) *JavaScript* merupakan bahasa pemrograman yang berbentuk kumpulan skrip yang memiliki fungsi untuk memberikan tampilan agar tampak lebih interaktif pada dokumen web. Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Javascript* adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan ke dalam bahasa pemrograman *HTML* atau juga digunakan untuk menjelaskan tampilan dalam halaman website.

CodeIgniter adalah sebuah web application network yang bersifat open source yang digunakan untuk membangun sebuah aplikasi php dinamis. CodeIgniter menjadi sebuah framework PHP dengan model MVC untuk membangun sebuah website dinamis dengan menggunakan PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web. Selain ringan dan cepat,

CodeIgniter pertamakali dikembangkan pada tahun 2006 oleh Rick Ellis. Dengan logo api yang menyala, CodeIgniter dengan cepat “membakar” semangat para web developer untuk mengembangkan web dinamis dengan cepat dan mudah menggunakan framework PHP yang satu ini.

MySQL merupakan salah satu software atau aplikasi yang tergolong kedalam database server yang bersifat *Open-Source*. *MySQL* atau *MariaDB* merupakan aplikasi database server yang berperan sebagai mengolah, mengedit, dan menghapus daftar melalui database.

Flowchart system Admin ini menjelaskan proses berjalannya aplikasi pada sistem admin seperti ditunjukkan pada Gambar 1

Gambar 1. Flowchart Sistem Admin

Berdasarkan flowchart pada Gambar 3.1 sistem dimulai dengan Melakukan login terlebih dahulu dan selanjutnya pada halaman dashboard kita dapat memilih menu yang ada pada aplikasi sistem ujian online minat dan bakat untuk mengisi data dari ujian minat dan bakat.

3.2. Flowchart Sistem Guru

Flowchart system Admin ini menjelaskan proses berjalannya aplikasi pada Sistem Guru seperti ditunjukkan pada Gambar 2

Gambar 2. Flowchart Sistem Guru

Berdasarkan flowchart pada Gambar 3.2 sistem Guru dimulai dengan Melakukan login terlebih dahulu dan selanjutnya pada menu Soal ujian Guru dapat membuat soal untuk di kerjakan oleh calon siswa yang akan melaksanakan ujian dan guru dapat melihat hasil akhir ujian yang telah di dapat oleh siswa yang telah melaksanakan ujian minat dan bakat

3.3. Flowchart Sistem Siswa

Flowchart system Siswa ini menjelaskan proses berjalannya aplikasi seperti ditunjukkan pada Sistem Siswa Gambar 3

Gambar 3. Flowchart Sistem Siswa

Berdasarkan flowchart pada Gambar 3, sistem dimulai dengan melakukan login terlebih dahulu jika selesai login siswa dapat melakukan ujian sesuai waktu yang telah di tentukan jika waktu ujian di mulai maka siswa akan terlebih dahulu memasukkan token ujian untuk memulai ujian minat dan bakat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Sistem Halaman Login

Gambar 4. Halaman Login

Gambar 4 Pada Halaman Login Admin,Guru,Siswa harus login menggunakan email dan Nis Atau Nip untuk Guru untuk login ke halaman masing-masing yang telah di tentukan.

4.2. Hasil Sistem Halaman Admin

Gambar 5. Halaman Dashboard Admin

Gambar 5 merupakan Tampilan halaman dashboard admin di mana pada tampilan halaman admin menyediakan menu data Master, Relasi, Soal Ujian, dan Hasil Ujian.

4.3. Hasil Sistem Halaman Guru

Gambar 6. Halaman Guru

Gambar 6 Merupakan Halaman Guru Dimana pada halaman guru bisa membuat ujian untuk ujian minat dan bakat bagi calon siswa yang mau menjalani ujian minat dan bakat.

4.4. Hasil Sistem Halaman Buat Soal

Gambar 7. Halaman Buat Soal

Gambar 7 Merupakan Halaman Membuat Soal dimana pada halaman membuat soal pada sistem halaman guru untuk mempersiapkan soal ujian bagi calon siswa baru yang mau melaksanakan ujian.

4.5. Hasil Sistem Halaman Dashboard Siswa

Gambar 8. Halaman Dashboard Siswa

Gambar 8 Merupakan Halaman Dashboard Siswa dimana Pada halaman dashboard siswa menyediakan tampilan Untuk Ujian Siswa.

4.6. Hasil Sistem Halaman Menunggu Ujian

Gambar 9. Halaman Menunggu Ujian

Gambar 9 Merupakan Halaman Untuk Menunggu dimulainya ujian bagi calon siswa yang mau melaksanakan ujian dan sebelum melaksanakan ujian calon siswa di harapkan memasukkan token ujian untuk bisa memulai ujian.

4.7. Hasil Sistem Halaman Pengerjaan Soal Ujian

Gambar 10. Halaman Pengerjaan Soal Ujian

Gambar 10 Merupakan Halaman Untuk Memulai mengerjakan soal ujian untuk

mengetahui hasil akhir dari pengerjaan soal ujian minat dan bakat.

4.8. Pengujian Hasil Ujian Minat dan Bakat

1. User Siswa Pertama

Mengetahui Hasil Ujian Minat Dan Bakat Yang Telah Diperoleh

Nama : M.Fajri Zulianto

Ujian	Nilai
Minat	80
Bakat	80

2. User Siswa Kedua

Mengetahui Hasil Ujian Minat Dan Bakat Yang Telah Diperoleh

Nama : Fatkhur Rozi

Ujian	Nilai
Minat	80
Bakat	70

3. User Siswa Ketiga

Mengetahui Hasil Ujian Minat Dan Bakat Yang Telah Diperoleh

Nama : Roy Bravi Zulfan

Ujian	Nilai
Minat	70
Bakat	90

4. User Siswa Keempat

Mengetahui Hasil Ujian Minat Dan Bakat Yang Telah Diperoleh

Nama : M.Misbachul Sifak

Ujian	Nilai
Minat	80
Bakat	90

5. User Siswa Kelima

Mengetahui Hasil Ujian Minat Dan Bakat Yang Telah Diperoleh

Nama : Asy Sam Fathir A.N

Ujian	Nilai
Minat	60
Bakat	90

6. User Siswa Keenam

Mengetahui Hasil Ujian Minat Dan Bakat Yang Telah Diperoleh

Nama : Erlangga Arif Putra Bakti

Ujian	Nilai
Minat	60
Bakat	80

4.3 Pengujian Fungsional

Pengujian Fungsional Menggunakan Metode Black-Box :

Tabel 1. Pengujian Metode Black-Box

No	Fitur/Fungsional	Kasus Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Login	Penggunaan menekan tombol login sebelum memasukkan Email dan password (Email dan Password Kosong)	Aplikasi Menampilkan pesan kesalahan bahwa email dan password harus diisi	Valid/Sesuai (Bukti screenshot di lampiran)
2	Login	Pengguna login dengan menggunakan email dan password yang tidak terdaftar di database / Email dan password salah	Aplikasi menampilkan pesan kesalahan karena email dan password tidak ada dalam database atau email dan password salah	Valid/Sesuai (Bukti screenshot di lampiran)
3	Kelola Data Jurusan	Jika pengguna menekan tombol kelola data jurusan yang belum di isi atau data kosong.	Aplikasi Menampilkan Pesan kesalahan atau kolom kelola data Jurusan wajib diisi tidak boleh kosong.	Valid/Sesuai (Bukti screenshot di lampiran)
4	Kelola Data Kelas	Jika pengguna menekan tombol kelola data Kelas yang belum di isi atau data kosong.	Aplikasi Menampilkan Pesan kesalahan atau kolom kelola data Kelas wajib diisi/tidak boleh kosong.	Valid/Sesuai (Bukti screenshot di lampiran)
5	Kelola Data Keterampilan	Jika pengguna menekan tombol kelola data Keterampilan yang belum di isi atau data kosong.	Aplikasi Menampilkan Pesan kesalahan atau kolom kelola data Keterampilan wajib diisi/tidak boleh kosong.	Valid/Sesuai (Bukti screenshot di lampiran)
6	Kelola Data Guru	Jika pengguna menekan tombol kelola data Guru yang belum di isi atau data kosong.	Aplikasi Menampilkan Pesan kesalahan atau kolom kelola data Guru wajib diisi/tidak boleh kosong.	Valid/Sesuai (Bukti screenshot di lampiran)
7	Kelola Data Siswa	Jika pengguna menekan tombol kelola data Siswa yang belum di isi atau data kosong.	Aplikasi Menampilkan Pesan kesalahan atau kolom kelola data Siswa wajib diisi/tidak boleh kosong.	Valid/Sesuai (Bukti screenshot di lampiran)
8	Relasi Kelas-Guru	Jika pengguna menekan tombol kelola data Relasi Kelas-Guru yang belum di isi atau data kosong.	Aplikasi Menampilkan Pesan kesalahan atau kolom kelola data Relasi Kelas-Guru wajib diisi/tidak boleh kosong.	Valid/Sesuai (Bukti screenshot di lampiran)
9	Relasi Jurusan-Keterampilan	Jika pengguna menekan tombol kelola data Relasi Jurusan-Keterampilan yang belum di isi atau data kosong.	Aplikasi Menampilkan Pesan kesalahan atau kolom kelola data Relasi Jurusan-Keterampilan wajib diisi/tidak boleh kosong.	Valid/Sesuai (Bukti screenshot di lampiran)
10	Soal Ujian	Jika pengguna menekan tombol kelola data Soal Ujian yang belum di isi atau data kosong.	Aplikasi Menampilkan Pesan kesalahan atau kolom kelola data Soal Ujian wajib diisi/tidak boleh kosong.	Valid/Sesuai (Bukti screenshot di lampiran)
11	Ujian	Jika Pengguna tidak memilih jawab dan menekan tombol teruskan	Aplikasi menampilkan pesan soal ujian wajib di jawab atau di isi	Valid/Sesuai (Bukti screenshot di lampiran)

Penjelasan Tabel 1 :

Bahwa Dari Semua Hasil Pengujian yang sudah dilakukan dengan sukses dan dapat di jalankan dengan lancar tanpa ada gangguan atau eror dalam program

maka fitur dalam website bisa di jalankan dan digunakan.

4.4 Pengujian Kepuasan User

Berdasarkan tujuan dibuatnya Website Ujian Online Minat Dan Bakat untuk menentukan Jurusan Sekolah, user yang bernama M. Fajri Zulianto yaitu siswa kelas 3 SMPN 06 Batu telah menjalankan dan Mencoba Ujian Di Sistem Ujian Minat Dan Bakat. Berikut tabel kepuasan user.

Tabel 2. uji kepuasan user pertama.

No.	Aspek Kepuasan	Hasil Uji
1.	Tampilan	Puas
2.	Kemudahan penggunaan	Sangat Puas
3.	Kelengkapan fitur	Puas
4.	Manfaat	Puas
5.	Informasi yang diperoleh	Sangat Puas

Tabel 3. uji kepuasan user kedua.

No.	Aspek Kepuasan	Hasil Uji
1.	Tampilan	Sangat Puas
2.	Kemudahan penggunaan	Sangat Puas
3.	Kelengkapan fitur	Puas
4.	Manfaat	Sangat Puas
5.	Informasi yang diperoleh	Sangat Puas

Tabel 4. uji kepuasan user ketiga.

No.	Aspek Kepuasan	Hasil Uji
1.	Tampilan	Puas
2.	Kemudahan penggunaan	Sangat Puas
3.	Kelengkapan fitur	Puas
4.	Manfaat	Puas
5.	Informasi yang diperoleh	Sangat Puas

Tabel 5. uji kepuasan user keempat.

No.	Aspek Kepuasan	Hasil Uji
1.	Tampilan	Puas
2.	Kemudahan penggunaan	Sangat Puas
3.	Kelengkapan fitur	Sangat Puas
4.	Manfaat	Sangat Puas
5.	Informasi yang diperoleh	Sangat Puas

Tabel 6. uji kepuasan user kelima.

No.	Aspek Kepuasan	Hasil Uji
1.	Tampilan	Sangat Puas
2.	Kemudahan penggunaan	Sangat Puas
3.	Kelengkapan fitur	Puas
4.	Manfaat	Sangat Puas
5.	Informasi yang diperoleh	Sangat Puas

Tabel 7. uji kepuasan user keenam.

No.	Aspek Kepuasan	Hasil Uji
1.	Tampilan	Puas
2.	Kemudahan penggunaan	Sangat Puas
3.	Kelengkapan fitur	Puas
4.	Manfaat	Sangat Puas
5.	Informasi yang diperoleh	Sangat Puas

Tampilan meliputi Halaman Admin, Halaman Guru, Halaman Siswa, Halaman Ujian. Menurut user aplikasi mudah dipahami untuk penggunaannya dengan sekali contoh penggunaan dari peneliti. Fitur yang telah dicoba user meliputi SignIn, Ujian Minat,

Ujian Bakat, Hasil Ujian, Update nama user dan Logout. Dengan adanya system ujian minat dan bakat ini user dapat melakukan ujian disekolah SMK ISLAM KOTA BATU dan dapat Menggetahui dimana jurusan yang cocok untuk di masuki di sekolah SMK ISLAM KOTA BATU.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Adapun Kesimpulan yang dapat penulis sampaikan setelah pembuatan Website Ujian Minat Dan Bakat Ynag Menggunakan Metode LCG Antara lain yaitu:

1. Pada pengujian fungsionalitas, seluruh fitur aplikasi dapat berjalan baik.
2. Pada pengujian Sistem Ujian Online mampu berjalan dengan baik pada perangkat Laptop.
3. Aplikasi ini dapat mengetahui data jurusan yang pantas untuk di ambil pada smk islam batu

5.2. Saran

Saran pengembangan untuk Sistem Ujian Online Minat dan Bakat untuk menentukan gaya Ujian Online yaitu:

1. Diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan dan dapat di gunakan dengan baik.
2. Diharapkan aplikasi dapat login melalui akun google yang telah terdaftar.
3. Diharapkan aplikasi dapat dikembangkan pada seluruh sekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jurnal Ilmiah KOMPUTASI, Volume 16 No :2, September 2017, p-ISSN 1412-9434/e-ISSN 2549-7227.
- [2] Fatta, Al Hanif.2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*.
- [3] Sudarto F, Hidayati H, Rafika AS. Peningkatan Mutu Ujian Dari Paper Based Menuju Computer Based. CCIT J. 2012; 5(3): 302–11.
- [4] Kadir, A. (2008). tuntunan praktis belajar database menggunakan MySQL ANDI Yogyakarta.
- [5] Kusumadewi,Sri dkk 2006 Fuzzy MultiAttribute Decision Making (Fuzzy MADM).
- [6] Prasjo Diat Lantip, Riyanto, Teknologi Informasi Pendidikan Gava Media, 2011 Yogyakarta
- [7] Pristianto, T 2011 Sistem Pendukung Keputusan Memilih Perguruan Tinggi Swasta Jurusan Komputer Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process(AHP) Fakultas Teknologi Industri Jurusan Teknik Informatika. Univeritas Pembangunan Nasional
- [8] Sutarman 2009 Pengantar Teknologi Informasi: Bumi Aksara Moekijati “Sistem Infomasi”, Prasjo 2011 Yogyakarta