



---

**PERANCANGAN SISTEM MEDIA SOSIAL UNTUK BERBAGI  
SOAL PELAJARAN PADA SMPN 2 TANGGULANGIN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)  
Pada Program Studi Sistem Informasi FT UN PGRI Kediri



OLEH :

**BAGUS PRAJOKO**

NPM : 12.1.03.03.0311

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI**

**2016**



Skripsi Oleh :  
**BAGUS PRAJOKO**  
NPM : 12.1.03.03.0311

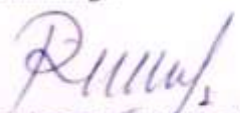
Judul :

**PERANCANGAN SISTEM MEDIA SOSIAL UNTUK BERBAGI  
SOAL PELAJARAN PADA SMPN 2 TANGGULANGIN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian Skripsi Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Teknik UN PGRI Kediri

Tanggal : 15 Agustus 2016

Pembimbing I

  
RESTY WULANINGRUM, M.Kom.  
NIDN. 07190687012

Pembimbing II

  
AIDINA RISTYAWAN, M.Kom.  
NIDN. 0721018801

Skripsi Oleh

**BAGUS PRAJOKO**  
NPM : 12.1.03.03.0311

Judul

**PERANCANGAN SISTEM MEDIA SOSIAL UNTUK BERBAGI  
SOAL PELAJARAN PADA SMPN 2 TANGGULANGIN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal 15 Agustus 2016

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

PanitiaPenguji:

1. Ketua RESTY WULANINGRUM, M.Kom.
2. Penguji I NURSALIM, S.Pd., M.H.
3. Penguji II AIDINA RISTYAWAN, M.Kom.



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Teknik  
  
**DR. SURYO WIDODO, M.Pd.**  
NIP. 19640202 199103 1 002

iii

## ABSTRAK

**Bagus Prajoko** : Perancangan Sistem Media Sosial Untuk Berbagi Soal Pelajaran Pada Smpn 2 Tanggulangin, Skripsi, Sistem Informasi, FT UN PGRI Kediri, 2016.

Banyak cara mengajar beberapa guru yang monoton dan manual. Seperti beberapa guru di SMPN 2 Tanggulangin dalam mengajar muridnya untuk meningkatkan kefahaman suatu materi pelajaran, yaitu dengan cara setiap murid membuat soal pilihan ganda, setelah itu ditukar ke sesama teman sekelas untuk dijawab. Selain itu untuk memberikan soal-soal latihan guna melihat kefahaman dan hasil belajar setiap murid, para guru membuat soal pelajaran dengan cara diketik di *Microsoft Word*, setelah itu di cetak dengan printer. Setelah soal telah jadi, barulah soal tersebut diperbanyak sesuai jumlah murid yang mengerjakan dengan mesin foto copy.

Kekurangan dari kegiatan belajar murid dengan tukar menukar soal pelajaran yang dibuat oleh masing-masing murid adalah karena murid hanya membuat satu soal saja maka soal tersebut hanya bisa dikerjakan satu murid saja. Kekurangan dari setiap guru yang akan memberikan soal latihan kepada murid adalah para guru membutuhkan biaya dan waktu yang banyak untuk memperbanyak jumlah soal tersebut.

dengan aplikasi media sosial berbagi soal pelajaran berbasis *website*, siswa atau guru dapat membagikan soal, menjawab soal satu sama lain dan dapat melihat hasil koreksi jumlah benar dan jumlah salah dari pada soal yang telah dijawab.

Hasil dari pembuatan sosial media ini diharapkan siswa siswi SMPN 2 Tanggulangin dapat digunakan untuk belajar diluar jam pelajaran sekolah. Sehingga SMPN 2 Tanggulangin dapat meningkatkan mutu belajar siswa siswinya.

**Kata kunci:** media sosial, pendidikan, soal pelajaran.

## I. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi, dikembangkan pula suatu teknologi yang mampu mempertemukan antar manusia dari jarak jauh sehingga dapat saling berkomunikasi dan saling bertukar informasi yaitu media sosial. Adanya penggunaan internet melalui media sosial, telah menghindarkan sebuah web forum yang dapat membentuk suatu komunitas online. Layaknya forum diskusi, sebuah forum dapat juga menampung ide, pendapat, dan segala informasi dari para anggotanya sehingga dapat saling berkomunikasi atau bertukar pikiran antara satu dengan yang lainnya.

Sudah saatnya dalam dunia pendidikan menggunakan teknologi untuk mengefesiansikan belajar mengajar. Dengan memanfaatkan teknologi, kegiatan belajar mengajar tidak selalu di ruang kelas sehingga dapat menghemat tenaga, biaya dan waktu. serta guru dapat menjangkau murid dengan jumlah yang sangat banyak.

Banyak cara mengajar beberapa guru yang monoton dan manual. Seperti beberapa guru di SMPN 2 Tanggulangin dalam mengajar muridnya untuk meningkatkan kefahaman suatu materi pelajaran, yaitu dengan cara setiap murid membuat soal pilihan ganda, setelah itu ditukar ke sesama teman sekelas untuk dijawab. Setelah selesai menjawab siswa memberi nama soal tersebut dan selanjutnya dikembalikan ke teman yang membuat soal tersebut untuk dikoreksi. Setelah dikoreksi, soal tersebut

dikembalikan lagi ke teman yang menjawab soal tersebut untuk ditunjukkan hasil jawabannya.

Selain itu untuk memberikan soal-soal latihan guna melihat kefahaman dan hasil belajar setiap murid, para guru membuat soal pelajaran dengan cara diketik di *Microsoft Word*, setelah itu di cetak dengan printer. Setelah soal telah jadi, barulah soal tersebut diperbanyak sesuai jumlah murid yang mengerjakan dengan mesin foto copy.

Dari persoalan diatas, penulis tertarik untuk membuat media sosial berbagi soal pelajaran, yang dimana pengguna media sosial ini dapat membuat soal pelajaran yang dibagikan ke teman media sosialnya. Tidak hanya bisa membuat soal tapi pengguna media sosial bisa menjawab pertanyaan temannya. Sehingga siswa, guru, orang tua, bahkan semua orang dapat belajar bersama-sama. Penulis mengangkat persoalan ini untuk dijadikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN SISTEM MEDIA SOSIAL UNTUK BERBAGI SOAL PELAJARAN PADA SMPN 2 TANGGULANGIN”.

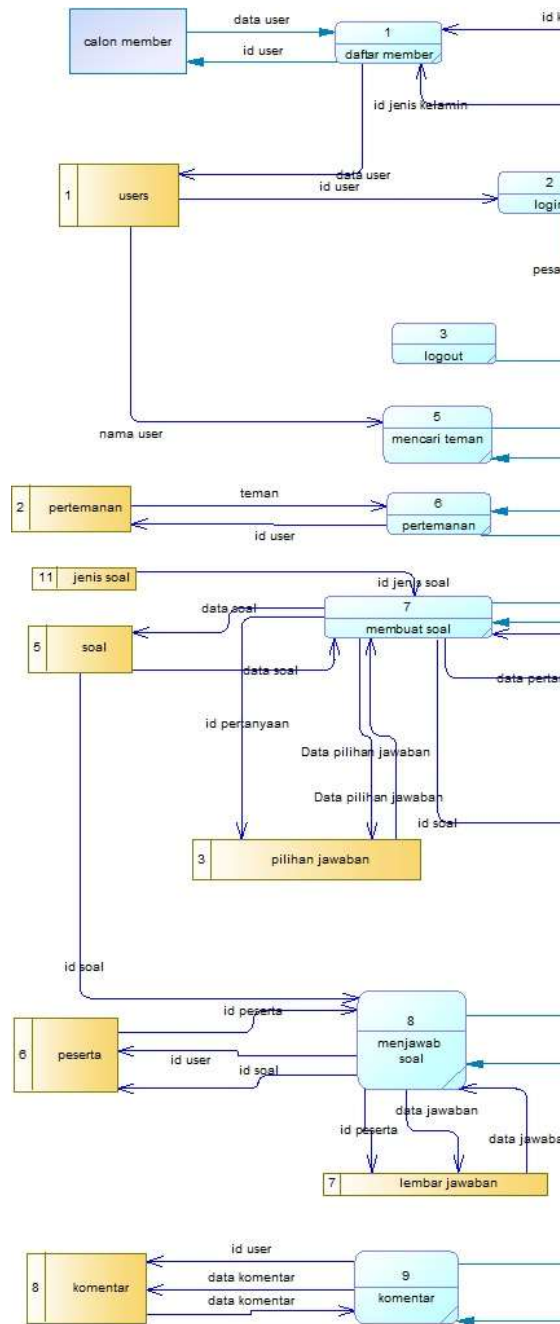
## II. Metode

Dalam perancangan media sosial untuk berbagi soal pertanyaan di SMPN 2 Tanggulangin ini menggunakan beberapa tahapan yang nantinya akan menghasilkan sebuah sistem yang terintegrasi. Tahapan tersebut adalah :

1. Pendaftaran member



## 2. Diagram level 0



Gambar 5.17 Data Flow Diagram Level 0

Keterangan gambar 5.17:

Diagram level 0 ini merupakan penjabaran dari diagram konteks yang dibagi menjadi sembilan proses yaitu :

a. Proses daftar

Dalam proses daftar melibatkan satu entitas yaitu calon member, yang mana calon member memasukkan email, *password*, nama lengkap tanggal lahir, jenis kelamin, kota, alamat lengkap serta foto profil kemudian disimpan de *store users*, kemudian calon member akan mendapat id user.

b. Proses login

Dalam proses login melibatkan satu entitas yaitu member, yang mana member memasukkan email dan *password* kemudian dicocokkan di *store users*. Jika benar maka akan berhasil masuk dan mendapat pesan berhasil *login*.

c. Proseses *logout*

Dalam proses *logout* dilakukan oleh member dengan mengklik tombol *logout* dan jika berhasil *logout* akan mendapat pesan berhasil *logout*.

d. Proses mencari member

Dalam proses mencari member melibatkan entitas member, yang mana member memasukkan email atau nama member kemudian proses mencari di *store user*. Dan kemudian hasil pencarian akan ditampilkan.

e. Proses pertemanan

Dalam proses pertemanan id *user* yang diikuti member akan tercatat *store* pertemanan.

f. Proses berbagi soal

Dalam proses berbagi soal member akan mendapat soal dari member yang diikutinya.

g. Proses membuat soal

Dalam proses membuat soal melibatkan entitas member dan tiga *store* yaitu *store* soal, *store* pertanyaan dan *store* pilihan jawaban. id soal, judul soal dan jenis soal dimasukkan ke *store* soal. Id pertanyaan, isi pertanyaan dan kunci jawaban akan dimasukkan ke *store* pertanyaan dan id pilihan jawaban, id pertanyaan dan pilihan jawaban akan dimasukkan ke *store* pilihan jawaban.

h. Proses menjawab soal

Dalam proses member menjawab soal, pertama member tercatat sebagai peserta terlebih dulu yang akan disimpan di *store* peserta. Setelah itu jawaban peserta akan disimpan di *store* lembar jawaban.

i. Proses komentar

Pada proses komentar oleh member terhadap soal, komentar member akan disimpan di *store* komentar setelah itu akan ditampilkan di soal yang dikomentarnya.

### III. Hasil Dan Kesimpulan

#### 1. Halaman pendaftaran



Gambar 5.29 Halaman Pendaftaran

Keterangan gambar 5.29:

Salah satu siswa SMPN 2 Tanggulangin mendaftar sebagai member dengan mengisi beberapa *form* pendaftaran anataralain, *form* nama adalah 'Abdul Majid Yuli Krismanto', *email* diisi dengan alamat email 'yuli\_krismanto@yahoo.com', *password* adalah '1234567890', jenis kelamin adalah 'laki-laki', tanggal lahir adalah '1998-05-18', nama sekolah saat ini adalah 'SMPN 2 Tanggulangin', kota tinggal saat ini adalah 'Sidoarjo', alamat lengkap adalah 'desa kedung banteng, kec. Porong, kab. Sidoarjo'. Dan yang terakhir *form* pengisian foto diisi foto pribadi dengan *extensi* foto adalah JPG



dan ukuran foto 30 kb. Selanjutnya jika semua sudah terisi, klik tombol daftar.

2. Pesan berhasil apabila pendaftaran berhasil



Gambar 5.30 Pesan Berhasil  
Terdaftarkan Sebagai Member

Keterangan gambar 5.30:

Apabila berhasil terdaftarkan maka akan muncul pesan ‘Selamat Anda berhasil Terdaftarkan Silahkan Login di sini’, selanjutnya klik tombol *login*.

3. Halaman beranda pertamakali



Gambar 5.32 Halaman Beranda  
Pertama Kali

Keterangan gambar 5.32:

Halaman beranda pertama kali sebagai member terdapat pesan ‘Soal belum ada, cobalah mengikuti teman anda untuk memperoleh soal’ karena belum terjadi pertemanan dengan member lain dan belum membuat soal, oleh karena itu beranda masih kosong. Menu utama pada sosial media berbagi soal antara lain, beranda, buat soal, pemberi tahuan, cari teman dan pada bagian paling kanan sendiri terdapat *drop down* yang berisi *view profil*, *setting* dan *logout*. Selanjutnya untuk membuat soal baru klik menu buat soal.

4. Halaman buat soal



Gambar 5.33 Halaman Pembuatan  
Soal Pertama

Keterangan gambar 5.33:

Pada halaman pembuatan soal pertama member harus mengisi beberapa *form* antara lain judul soal, jenis soal dan jumlah pertanyaan. Seperti gambar di atas judul soal diisi dengan judul 'soal matematika', jenis soal member memilih matematika, dan jumlah pertanyaan terdapat pilihan antara lain 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 45, 50 dan member tersebut memilih 5. Selanjutnya klik tombol mulai buat soal.

5. Halaman pembuatan pertanyaan-pertanyaan

Pada halaman pembuatan pertanyaan terdapat beberapa *form* antara lain *form* pertanyaan, empat *form* pilihan jawaban dan satu kunci jawaban, untuk mengisi kunci jawaban, yaitu dengan memilih huruf abjad A, B, C, D sesuai pilihan jawaban yang benar. Dan jumlah pertanyaan sesuai sesuai *form* jumlah soal yang dipilih pada awal pembuatan soal. Jika sudah selesai mengisi pertanyaan, pilihan jawaban dan kunci jawaban, selanjutnya klik tombol selesai. Untuk lebih lanjut lihatlah gambar di bawah ini.



Gambar 5.34 Halaman Pengisian Pertanyaan, Pilihan Jawaban Dan Kunci Jawaban.

6. Hasil setelah membuat soal

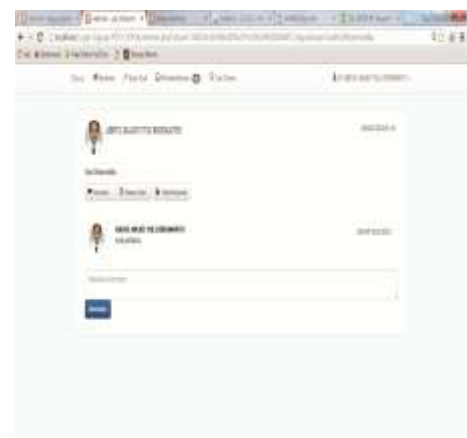


Gambar 5.35 Tampilan Soal Yang Telah Dibuat

Keterangan gambar 5.35:

Soal akan tampil di beranda ketika sudah selesai dibuat. Dan soal tersebut dapat dikerjakan dan dikomentari.

7. Halaman komentar pada soal



Gambar 5.38 Halaman Komentar

Keterangan gambar 5.38:

Pada halaman komentar terdapat *form* komentar yang dapat diisi dengan tulisan-tulisan. Seperti gambar di atas Abdul Majid Yuli Kristanto mengomentari soalnya dengan tulisan 'soal pertama'.

#### 8. Halaman menjawab soal



Gambar 5.39 Halaman Untuk  
Menjawab Soal

Keterangan gambar 5.39:

Pada halaman untuk menjawab soal terdapat pertanyaan dan pilihan jawaban berupa *radio button*, untuk menjawab pertanyaan yaitu dengan klik salah satu pilihan jawaban pada *radio button*. Seperti yang Abdul Majid Yuli Kristanto lakukan, yaitu pada soal nomer satu dia memilih jawaban '4', pertanyaan nomer dua memilih jawaban '0', pertanyaan nomer tiga memilih jawaban '110',

pertanyaan nomer empat memilih jawaban '70', pertanyaan nomer lima memilih jawaban '20'. Jika sudah selesai menjawab selanjutnya pilih tombol selesai.

#### 9. Halaman hasil menjawab soal



Gambar 5.40 Halaman Hasil  
Menjawab Soal

Keterangan gambar 5.40:

Terdapat jumlah benar, jumlah salah dan jumlah soal pada tampilan hasil menjawab soal. Seperti hasil menjawab soal oleh Abdul Majid Yuli Kristanto, dia memperoleh empat jawaban benar dan satu salah dari lima pertanyaan.

#### 10. Halaman untuk mengikuti teman



ambar 5.41 Halaman Untuk Mengikuti  
Teman

Keterangan gambar 5.41:

Pada halaman profil teman terdapat tombol ikuti, tombol tersebut untuk mengikuti teman, jika setelah diklik, tombol berubah menjadi hijau maka suda terikuti. Jika ingin berhenti mengikuti maka klik tombol hijau dengan nama tombol diikut

#### Kesimpulan

Simpulan dari dibuatnya sistem media sosial untuk berbagi soal pelajaran adalah sebagai berikut:

1. Sistem sosial media berbagi soal pelajaran dapat membagikan soal ke beranda member teman.
2. Sistem sosial media berbagi soal pelajaran dapat dioperasikan secara online sehingga dapat membagikan soal dimanapun dan kapanpun.

3. Setelah member mengerjakan soal pelajaran sistem media sosial berbagi soal dapat mencocokkan jawaban dengan kunci jawaban sehingga dapat menampilkan jumlah salah dan jumlah benar dari suatu soal.

#### IV. Daftar Pustaka

Muhammad Wahid. 2013. *Perancangan Aplikasi Soal-Soal Ujian Online Dengan Pemanfaatan SMS Gateway Sebagai Media Penyimpanan Informasi*. Palembang : Universitas Sriwijaya

Ari Sudibjo. 2013. *Penggunaan Media Pembelajaran Fisika Dengan E-Learning Berbasis Edmodo Blog Education Pada Materi Alat Optik Untuk Meningkatkan Respon Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 4 Surabaya* Surabaya : Universitas Negeri Surabaya

Jogiyanto Hartono, MBA, Ph.D. 1999. *Analisis dan Disain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi: Yogyakarta

Novia Ika Setyani. 2013. *Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas* . Surakarta:Universitas Sebelas Maret

Apriana, Hernowo danusaputro. 2009. *Pembuatan software Pencatat Pengunjung Perpustakaan Menggunakan Barcode dan MySQL Berbasis Borland Delphi 7.0*. Semarang : Universitas Diponegoro



Stendy B Syukur. 2011. *PHP 5*

*Pemrograman berorientasi Obyek:  
Konsep Dan Implementasi.* Andi :  
Yogyakarta

Hafidh Rizkyanto, Soliq Dan Hanim Maria  
Astuti. 2012. *Pembuatan Perangkat  
Lunak Untuk Workflow Pengelolaan  
Surat Dinas Bagian Surat Keluaran  
Pemerintah Kabupaten Buton Utara*  
Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh  
November

Adelia. 2011. *Implementasi Customer  
Relationship Management (CRM)  
Pada Sistem Reservasi Hotel Berbasis  
Website Dan Desktop* Bandung :  
Universitas Kristen Maranatha

Adi Nugroho. 2004. *Konsep  
Pengembangan Sistem Basis Data.*  
Graha Ilmu: Yogyakarta