



**RANCANG BANGUN APLIKASI KUIS DENGAN FITUR
EMBEDING KUIS UNTUK MEMBANTU PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Program Sarjana Strata-1
Program Studi Pendidikan Komputer Jurusan Pendidikan MIPA FKIP ULM

Oleh:

Yogie Prayoga

NIM 2010131310009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2024

**RANCANG BANGUN APLIKASI KUIS DENGAN FITUR
EMBEDING KUIS UNTUK MEMBANTU PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Program Sarjana Strata-1
Program Studi Pendidikan Komputer Jurusan Pendidikan MIPA FKIP ULM

Oleh:

Yogie Prayoga
NIM 2010131310009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2024

**RANCANG BANGUN APLIKASI KUIS DENGAN FITUR *EMBEDING*
KUIS UNTUK MEMBANTU PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Untuk memenuhi Persyaratan dalam menyelesaikan program Strata-1 Pendidikan
Komputer

Oleh
Yogie Prayoga
NIM 2010131310009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**


2024

LEMBAR PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa skripsi oleh Yogie Prayoga NIM 2010131310009 dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Kuis Dengan Fitur *Embedding* Kuis Untuk Membantu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web" telah disetujui oleh dewan penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Pada program studi Pendidikan Komputer.

Banjarmasin
Ketua

Tanggal, 18/4/24



Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom
NIP 196601281993032002

Anggota

Tanggal, 18/4/24



Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T.
NIP 199311102020121008

Anggota

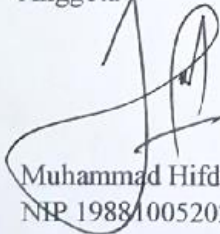
Tanggal, 18/4/24



Dr. Harja Santana Purba, M.Kom.
NIP 196307051989031002

Anggota

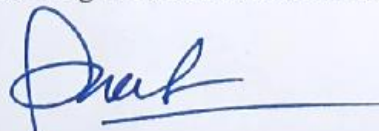
Tanggal, 17-04-24



Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T.
NIP 198810052022031005

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer

Tanggal, 18/4/24



Dr. Harja Santana Purba, M.Kom.
NIP 196307051989031002

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

RANCANG BANGUN APLIKASI KUIS DENGAN FITUR *EMBEDING* KUIS UNTUK MEMBANTU PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB

Oleh

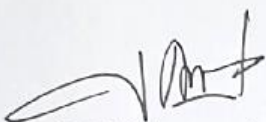
Yogie Prayoga

NIM 2010131310009

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 15 Januari 2024 dan dinyatakan.

Susunan Dewan Penguji:

Pembimbing I



Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom.

NIP. 196601281993032002

Pembimbing II



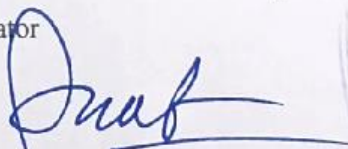
Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom.,

M.T.

NIP. 199311102020121008

Program Studi Pendidikan Komputer

Koordinator



Dr. Harja Santana Purba, M.Kom.

NIP. 196307051989031002

Anggota Dewan Penguji

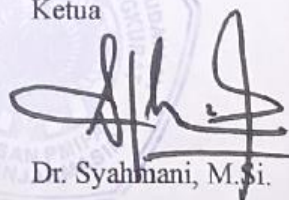
1. Dr. Harja Santana Purba, M.Kom

2. Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T

Banjarmasin, 18 April 2024

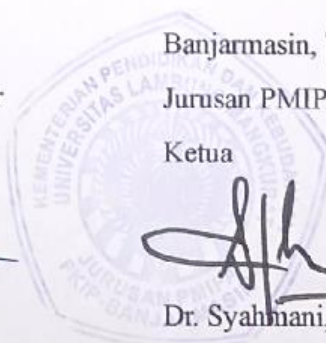
Jurusan PMIPA FKIP ULM

Ketua



Dr. Syahmani, M.Si.

NIP. 196812231993031002



PERNYATAAN

Dengan ini saya mengayatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 18 April 2024



Yogi Prayoga

NIM. 2010131310009

RANCANG BANGUN APLIKASI KUIS DENGAN FITUR *EMBEDDING* KUIS UNTUK MEMBANTU PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB (Oleh : Yogie Prayoga; Pembimbing : R. Ati Sukmawati ; Novan Alkaf B,S ; 2024 ; 85 halaman).

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah aplikasi *embedding* kuis untuk membantu pengembangan media pembelajaran berbasis web dengan fitur *embedding* kuis yang dapat membantu pengembangan kuis pada media pembelajaran berbasis web, yang dikembangkan menggunakan metode *extreme programming*. Selanjutnya tujuan penelitian ini adalah menguji fungsionalitas aplikasi menggunakan *black-box testing*, dalam mengembangkan aplikasi ini digunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan perangkat lunak *extreme programming* dengan langkah perencanaan(*Planning*), perancangan(*design*), pengkodean (*coding*), dan uji coba (*testing*), pengembangan aplikasi *embedding* kuis untuk membantu pengembangan media pembelajaran berbasis web ini menggunakan framework laravel dengan bahasa pemrograman php, hasil dari penelitian ini adalah aplikasi kuis dengan fitur *embedding* yang dapat membantu mempercepat pembuatan media pembelajaran interaktif sehingga pengembang tidak lagi membuat fitur kuis, aplikasi ini diuji fungsionalitasnya menggunakan metode *black-box testing* dan didapat hasil 100% yang diinterpretasikan sangat baik.

Kata Kunci: *Black-box testing; Embedding Assesmen; Extreme Programing; Resarch & Development.*

DESIGN AND DEVELOPMENT OF A QUIZ APPLICATION WITH EMBEDDED QUIZ FEATURE TO SUPPORT WEB BASED LEARNING MEDIA DEVELOPMENT (By : Yogie Prayoga; Supervisor : R. Ati Sukmawati ; Novan Alkaf B,S ; 2024 ; 85 Pages).

ABSTRACT

The aim of this research is to develop a quiz embedding application for helping the development of web-based learning media with quiz embedding features that can help the development of quizzes on web-based learning media, which is developed using extreme programming methods. Furthermore, the purpose of this research is to test the functionality of the application using black-box testing, in developing this application the Research and Development (R&D) method is used by using the extreme programming software development model with the steps of planning, designing, coding, and testing, The development of quiz embedding applications to assist the development of web-based learning media uses the Laravel framework with the php programming language, the outcome of this research is a quiz application with an embedding feature that can help speed up the creation of interactive learning media so that developers no longer create quiz features, this application is tested for functionality using the black-box testing method and obtained 100% results which are interpreted as very good.

Keywords: *Blackbox testing; Embedding Assesmen; Extreme Programing; Resarch & Development.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang bangun aplikasi kuis dengan fitur *embedding* kuis untuk membantu pengembangan media pembelajaran berbasis web”. Skripsi ini ditunjukkan untuk memenuhi syarat menyelesaikan program Strata-1 Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat (ULM). Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP ULM.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer ULM Banjarmasin.
4. Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom dan Novan Alkaf B. S, S.Kom., M.T. Selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, membantu dan memberikan masukan selama pengerjaan skripsi ini.
5. Mitra Pramita, M.Pd. selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan semangat selama perkuliahan.
6. Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T. dan Rizky Pamuji, S.Kom., M.Kom. selaku Programmer Ahli pada responden *Blackbox Testing* yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh dosen dan staff Program Studi Pendidikan Komputer ULM yang telah memberi bimbingan dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
8. Tak habisnya saya ucapkan untuk kedua orangtua saya yang tidak pernah berhenti selalu menjadi penyemangat saya dalam keadaan susah maupun senang yaitu Sutrisno dan Juleha, yang telah membantu saya dan juga memberikan dukungan serta tidak pernah berhenti mendoakan untuk keberhasilan saya, sehingga mampu dalam menyelesaikan skripsi saya ini.
9. Teman-teman angkatan 20 yaitu Rasyied, Nabila Najimi, Mulidani, Fahmi Ridhani, Yulian dan Kak Calista Angkatan 19. Terima kasih atas semua bantuan dan memberikan semangat dalam proses pengerjaan skripsi ini,

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Kuis Interaktif	6
2.2 Media Pembelajaran Berbasis Web	7
2.3 <i>Embedded Assesment</i>	7
2.4 Kajian Literatur Penerapan Kuis Pada Web Media Pembelajaran.	9
2.5 Teknologi Aplikasi Kuis interaktif dengan fitur embed	12
2.6 Metode Pengembangan Extreme Programing	16
2.7 Research and Development	19
2.8 Pengujian <i>Black-box</i>	19
2.9 Kerangka Berpikir.	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Jenis Penelitian	21
3.2 Prosedur Pengembangan.	22
3.3 Sumber data / subjek Penelitian	24
3.4 Metode dan Alat Pengumpulan Data	24
3.5 Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30

4.1 Hasil Pembahasan Pengembangan Aplikasi	30
4.2. Pembahasan	81
BAB V PENUTUP	84
5.1. Simpulan.....	84
5.2. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	89