

ISBN 978-979-3877-43-3

# SEMNAS TIK 2018

## SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

PROSIDING

18-19 Oktober 2018  
Hotel Aryaduta  
Palembang, Indonesia



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI  
INFORMASI DAN KOMUNIKASI (SEMNASITIK 2018)**

**Hotel Aryaduta, Palembang  
Oktober 2018**

**“Pemberdayaan Masyarakat Ekonomi  
Digital Melalui Teknologi Disruptif pada  
UMKM dan Industri Rumahan berbasis TIK”**

Penerbit:

Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Bina Darma Press  
(PPP-UBD Press) Palembang

Universitas Bina Darma

Jl. Jenderal Ahmad Yani No. 3 Plaju Palembang

Telp. 0711-515582

Email: universitas@binadarma.ac.id / semnastik@binadarma.ac.id

**STEERING COMMITTEE**

Prof. Zaniel A. Hasibuan, PhD (Ketua APTIKOM)

Prof. Dr. Beny A Mutiara (Wakil Ketua APTIKOM)

Dr. Sunda Ariana, M.Pd, M.M (Rektor Universitas Bina Darma)

Muhammad Izman Herdiansyah, S.T., M.M., PhD (Dekan Ilmu Komputer  
Universitas Bina Darma)

## **PROGRAM COMMITTEE**

Prof. Dr. Beny A Mutiara (Universitas Guna Darma)

Prof. Dr. Zarlis, M.Sc (Universitas Sumatera Utara)

Prof. Siti Nurmaini, PhD (Universitas Sriwijaya)

Darius Antoni, S.Kom., M.M., PhD

Dedy Syamsuar, PhD

Dr. Edi Surya Negara, M.Kom

Dr. Widya Cholil, MIT

Tri Basuki Kurniawan, PhD

Febriyanti Panjaitan, M.Kom

Ria Andriani, M.Kom

Diana, M.Kom

Afriyudi, M.Kom

Usman Ependi, M.Kom

**Reviewer:**

1. Prof. Zainal A. Hasibuan, MLS., Ph.D.
2. Dr. Prihandoko, S.Kom, MIT.
3. Dr. Dwiza Riana, S.Si., MM, M.Kom
4. Dr. Nina Kurnia Hikmawati, SE, MM.
5. Darius Antoni, S.Kom., MM., Ph.D
6. Muhammad Izman Herdiansyah, PhD
7. Dedy Syamsuar, PhD
8. Dr. Widya Cholil, M.IT
9. Dr. Edi Surya Negara, M.Kom
10. Tri Basuki Kurniawan, Ph.D
11. Dr.rer.nat. Cecilia Esti Nugrheni, ST, MT.
12. Dr. Shelvie Nidya Neyman, S.Kom, M.Si.
13. Dr. Ir. Noor Cholis Basjaruddin, MT.
14. Dr. Moch. Wahyudi, MM, M.Kom, M.Pd.
15. Muh. Qomarul Huda, Ph.D.
16. Dr. Titin Pramiyati, S.Kom, M.Si.
17. Dr. Asep Sholahuddin, MT.
18. Dr. Yus Sholva, ST, MT.
19. Dr. Rani Megasari, S.Kom, M.T.
20. Dr. Herri Setiawan
21. Dr. Wijang Widhiarso
22. Fitriya Fauzi, SE., MBA., PhD.
23. Dr. Bayu Erfianto, S.Si, M.Sc.
24. Dr. Khusnul Khotimah, S.E., MM
25. Usman Ependi, M.Kom.
26. Febriyanti Panjaitan, M.Kom
27. Diana, M.Kom
28. Yesi Novaria Kunang, M.Kom
29. Afriyudi, M.Kom

**Editor:**

Ketua Editor

Darius Antoni, S.Kom., M.M., PhD

Editor Pelaksana:

Leon Adretti Abdillah, S.Kom., M.M

Febriyanti Panjaitan, M.Kom

Usman Ependi, M.Kom

Toni Tri Atmojo, S.Kom

Siti Itsnani, A.Md

Desain Sampul: Deni Erlansyah, M.Kom., M.M

## KATA PENGANTAR

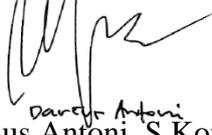
Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SEMNASITIK) 2018 merupakan kegiatan pertemuan ilmiah, yang diselenggarakan oleh Universitas Bina Darma yang bersamaan dengan kegiatan Musyawarah Nasional ke V (Munas V) APTIKOM tahun 2018 di Kota Palembang-Sumatera Selatan. Kegiatan ini ditujukan sebagai sarana bagi peneliti, akademisi, dan praktisi untuk sharing serta mempublikasikan hasil-hasil penelitian atau temuan, konsep dan ide terbaru mengenai Pengembangan Ilmu komputer dan Teknoogi Informasi. Seminar nasional kali ini mengambil tema: **“Pemberdayaan Masyarakat Ekonomi Digital Melalui Teknologi Disruptif pada UMKM dan Industri Rumahan berbasis TIK”**

Artikel atau paper yang disajikan pada seminar ini telah melewati proses review yang berjumlah 117 artikel dari 65 Perguruan Tinggi dan Institusi lainnya.

Semoga seminar ini dapat memberikan masukan bagi pengembangan teknologi informasi dan komputer di Negara yang kita cintai dan serta memberikan manfaat bagi masyarakat ilmiah dan praktisi dalam kemajuan teknologi informasi terutama, bidang sistem informasi, Ilmu komputer, sistem komputer dan teknologi informasi.

Akhir kata kami mengucapkan terima kasih kepada para reviewer yang telah bersedia melakukan review terhadap semua artikel yang masuk dalam SEMNASITIK 2018 dan juga kepada semua pihak yang telah membantu berkontribusi sehingga terlaksananya SEMNASITIK 2018 kali ini serta terbitnya prosiding SEMNASITIK 2018 ini.

Palembang, 19 Oktober 2018  
Ketua Panitia Pelaksana SEMNASITIK 2018



Darius Antoni, S.Kom., M.M., PhD



**DAFTAR HADIR PARALLEL SESSION  
SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI DAN INFORMASI  
PALEMBANG, 19 OKTOBER 2018**

<i>Meeting 4 Lobby 2 (ROOM : BARI) - Jam : 09.00-11.30</i>					
<i>Moderator : Leon Adretti Abdillah</i>					
<i>LO : Jigo</i>					
<b>No</b>	<b>No. Registrasi</b>	<b>Nama</b>	<b>Judul</b>	<b>Bidang Ilmu</b>	<b>Institusi</b>
1	20180223	Debi Gusmaliza	Perangkat Lunak Bantu Inventaris Barang Pada Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kota Pagar Alam	Teknik Informatika	Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam
2	20180195	Desi Puspita, M.Kom	Sistem Informasi Manajemen Kewirausahaan Perdesaan Berbasis Web Multimedia	Teknik Informatika	Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam
3	20180070	Didik Setiyadi	Metode Sequantial Search Dalam Pencarian Tempat Kursus Berbasis Android	Teknik Informatika	STMIK Bina Insani
4	20180073	Endang Retnoningsih	Sistem Informasi Geografis Pencarian Jalur Terdekat Dan Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Dengan Algoritma Branch And Bound	Sistem Informasi	STMIK Bina Insani
5	20180214	Ferry Putrawansyah	Sistem Pakar Menentukan Kesesuaian Lahan Pertanian Untuk Budidaya Buah-Buahan Pagar Alam Sumsel	Teknik Informatika	Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam
6	20180208	Fitria Rahmadayanti	Perangkat Lunak Bantu Pengelolaan Surat (Studi Kasus Stt Pagar Alam)	Teknik Informatika	Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam

24	20180005	Arief Hidayat	Pengukuran User Experience Pada Sistem Modul Online Adaptif	Sistem Informasi	STMIK ProVisi Semarang
25	20180188	Siti Nurhayati	Sistem Pendukung Keputusan Penerima Bantuan Modal Usaha Prodiktif Bagi Nelayan pada Dinas Kelautan dan Perikanan Kepulauan Yapen	Sistem Informasi	Universitas Yapis papua
26	20180168	Widi Hapsari	Pembuatan Sistem Desain Batik Dengan Komputasi Matematis	Informatika	Universitas Kristen Duta Wacana
27	20180296	R. Reza El Akbar	Sistem Informasi Penilaian Capaian Belajar Siswa Berbasis Android Menggunakan APP INVENTOR	Informatika	Universitas Siliwangi
28	20180134	Rahmat Tullah	Perancangan Sistem Otomatisasi Pengolahan Air, Nutrisi dan Cahaya Pada Hidroponik Berbasis Microcontroller Arduino Mega	Teknik Informatika	STMIK Bina Sarana Global
29	20180216	Muhammat Rasid Ridho	PKM Ecommerce, Packaging Design Dan Manajemen Pemasaran Untuk Usaha Kuliner Kota Batam	Sistem Informasi	Universitas Putera Batam
30	20180169	Nugroho Agus Haryono	Pembuatan Sistem Desain Batik Dengan Komputasi Matematis	Informatika	Universitas Kristen Duta Wacana
31	20180177	Rizal	Aplikasi Pembelajaran Matematika Smp (Sekolah Menengah Pertama) Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle Berbasis Android	Teknik Informatika	Universitas Malikussaleh
32	20180050	Sri Rezeki Candra Nursari	Penerapan Sistem Pendukung Keputusan Perekrutan Karyawan	Teknik Informatika	Universitas Pancasila

**DAFTAR ISI**

<b>No</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
1.	Pengukuran User Experience Pada Sistem Modul Online Adaptif <b>Arief Hidayat, Victor G. Utomo</b>	1 - 7
2.	Model Sistem Wisata Integratif : Sebuah Pendekatan <i>Smart Tourism</i> di Kabupaten Bantul <b>Sri Redjeki, Edi Faizal, Edi Iskandar, Dedi Rosadi, Khabib Mustofa</b>	8 - 17
3.	Analisis Kinerja Wireless Distribution System (Wds) Pada Dinas Informasi Dan Komunikasi (Kominfo) Kota Palembang <b>Aan Restu Mukti, Maria Ulfa, Febriyanti Panjaitan</b>	18 - 25
4.	Perbandingan OpenVZ Dengan Kernel Based Virtual Machine (KVM) Pada Virtual Private (VPS) <b>Chairul Mukmin, Widya Cholil, Maria Ulfa, Febriyanti Panjaitan</b>	26 - 33
5.	Perbandingan Deteksi Tepi Objek Antara Operator Laplacian of Gaussian dan Operator Kirsch <b>Asep Saefullah, Arisantoso, Ari Budi Warsito, Billy</b>	34 - 41
6.	Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Anak-Anak <b>Andri Saputra, Yuniansyah</b>	42 - 47
7.	Evaluasi Kapabilitas Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka Kerja COBIT 5 dan ITIL Pada Perguruan Tinggi STMIK Indonesia Jakarta <b>Albaar Rubhasy, Imam Maliki</b>	48 - 56
8.	Kombinasi Algoritma RSA Dan Algoritma Fuzzy Identity Encryption (FIBE) Untuk Mencegah Spear Phishing <b>Eliando, Yuniyanto Purnomo</b>	57 - 64
9.	Rancang Bangun Alat Pendeteksi Kadar Gas Karbon Monoksida Dalam Ruangan Tertutup <b>Shoffin Nahwa Utama, Lukman Effendi, Heriansah Febianto</b>	65 - 71
10.	Sistem Informasi Manajemen Organisasi (SIMAO) Berbasis Web <b>Abdul Aziz, Dicky Agita Cahya</b>	72 - 79
11.	Klasifikasi Dokumen berkonten Serangan jaringan menggunakan Multinomial Naive Bayes <b>Bambang Harjito, Kuni Nur Aini, Budi Murtiyasa</b>	80 - 86
12.	Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Pegawai Terbaik di Rumah Sakit Menggunakan Metode TOPSIS ( <i>Technique for Order of Preference by Similarity to Ideal Solution</i> ) <b>Pandu Priambadha, Hindayati Mustafidah, Maulida Ayu Fitriani</b>	87 - 93

62. Aplikasi Pembelajaran Matematika Smp (Sekolah Menengah Pertama) Menggunakan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* Berbasis Android 489 - 496  
**Rizal Tjut Adek, Azwarni**
63. Perancangan Datawarehouse Dengan Menggunakan Tools Pentaho Dan Tableau Pada Data Layanan Antar Jemput Izin Bermotor (AJIB) Di Dinas PM Dan PTSP Provinsi Dki Jakarta 497 - 512  
**Darmawan Subuh, Furkon**
64. Data Mining Strategi Promosi Pada Universitas Yapis Papua Menggunakan Algoritma K-Means Clustering 513 - 523  
**Mursalim Tonggiroh, Muhammad Taher Jufri**
65. Sistem Informasi Perizinan Berbasis Web Dan Sms Gateway Pada Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi Dan Ukm Kabupaten Sarmi 524 - 532  
**Jusmawati, Siti Nurhayati**
66. Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Bantuan Modal Usaha Produktif Bagi Nelayan Pada Dinas Kelautan Dan Perikanan Kepulauan Yapen 533 - 542  
**Siti Nurhayati, Mursalim Tonggiroh**
67. Penerapan Metode Fuzzy Tsukamoto Untuk Prediksi Pemesanan Bahan Baku Produksi Air Minum Kemasan Akuapura 543 - 551  
**Andi Gita Novianti, Mohammad Rahmad Irjii Matdoan, Muhammad Zayyan Nur Allam**
68. Sistem Informasi Manajemen Kewirausahaan Pedesaan Berbasis *Web* multimedia 552 - 559  
**Desi Puspita, Siti Aminah**
69. Sistem Informasi Manajemen Aset Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam Berbasis *Web* 560 - 566  
**Yogi Isro' Mukti, M.Kom.**
70. Aplikasi *Mobile Learning* Fisika Dasar Komputer Berbasis Android 567 - 574  
**Siti Aminah, Redi Wibowo**
71. Perangkat Lunak Bantu Pembuatan Kir Mobil Pada Dinas Perhubungan Kota Pagar Alam 575 - 584  
**Buhori Muslim, St.M.Kom, Sandro Pebrian**
72. Analisa Penentuan Daging Dan Sapi Sehat Menggunakan Metode Case-Based Reasoning 585 - 591  
**Lukman Effendi, Deden Mauli Darajat, Shoffin Nahwa Utama**
73. Perangkat Lunak Bantu Pengelolaan Surat (Studi Kasus STT Pagar Alam) 592 - 598  
**Fitria Rahmadayanti**

## **Aplikasi Pembelajaran Matematika SMP (Sekolah Menengah Pertama) Menggunakan Algoritma *Fisher Yates Shuffle* Berbasis Android**

Rizal Tjut Adek<sup>1</sup>, Azwarni<sup>1</sup>

Teknik Informatika  
Universitas Malikussaleh  
email: rizal@unimal.ac.id

Jl. Batam No. 8, Kampus Bukit Indah 24353, Indonesia

### **Abstrak**

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Melalui matematika, siswa akan dibekali kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama. Dengan jam pelajaran yang singkat di sekolah membuat siswa/siswi SMP (Sekolah Menengah Pertama) tidak dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik. Adanya aplikasi pembelajaran matematika yang terintegrasi dengan perangkat seluler akan sangat mempermudah para siswa/siswi SMP dalam mempelajari kembali materi yang kurang dikuasai secara mandiri diluar jam pelajaran dan memudahkan para siswa/siswi SMP yang ingin memilih alternatif belajar selain membaca buku teks. Pada penelitian ini penulis membuat suatu aplikasi pembelajaran matematika SMP menggunakan algoritma *Fisher Yates Shuffle* berbasis android. Algoritma *Fisher Yates Shuffle* ini digunakan untuk mengacak soal dan pilihan jawaban. Dalam penelitian ini, materi dan soal matematika diambil dari buku ajar matematika SMP kurikulum 2006 (KTSP). Untuk setiap kelasnya terdapat 100 soal latihan dimana soal dikeluarkan secara random dan merata untuk setiap materi. *Output* yang akan dihasilkan oleh sistem ini yaitu berupa penjelasan materi matematika secara singkat dan soal latihan yang dapat membantu siswa/siswi SMP dalam menguasai pelajaran matematika. Soal latihan yang diberikan sesuai dengan materi yang tersedia pada setiap kelas dan untuk setiap materi masing-masing akan di ambil 2 soal yang telah di acak. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan algoritma *Fisher Yates Shuffle* untuk mengacak soal dan pilihan jawaban dapat membantu siswa/siswi SMP dalam mempelajari setiap materi dengan soal-soal yang lebih bervariasi.

**Kata kunci:** Matematika, SMP, Pembelajaran

### **1. PENDAHULUAN**

Pada era globalisasi ini matematika memiliki peranan penting dalam berbagai segi kehidupan manusia. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. “Matematika juga mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia (Adminsidiknas, 2017). Melalui matematika, siswa akan dibekali kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama”. Oleh karena itu mata pelajaran matematika

perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Adminsidiknas, 2017).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara tepat-guna dan berdaya guna sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan (Muhammad & Tjut Adek, 2017). Dalam beberapa dekade terakhir, kepemilikan perangkat bergerak (*mobile device*) semakin meningkat. Hal ini disebabkan semakin terjangkaunya harga perangkat-perangkat ini oleh masyarakat (A.S., 2013). Semakin banyaknya masyarakat yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* membuka peluang penggunaan perangkat teknologi bergerak dalam dunia pendidikan.

Penggunaan perangkat bergerak (*mobile device*) dalam proses pembelajaran kemudian dikenal sebagai *mobile learning (m-learning)*. *Mobile learning* sebagai suatu pembelajaran yang pembelajar (*learner*) tidak diam (Tjut Adek & Hasdina, 2016) pada satu tempat atau kegiatan pembelajaran yang terjadi ketika pembelajar memanfaatkan perangkat teknologi bergerak.

Banyak metode pengacakan yang bisa digunakan dalam mengacak soal dan pilihan jawaban yang ada pada aplikasi pembelajaran matematika ini tanpa terkecuali yaitu algoritma *Fisher Yates Shuffle* (Hasan, Supriadi, & Zamzami, 2017). *Fisher-Yates Shuffle* adalah sebuah algoritma untuk menghasilkan permutasi acak dari suatu himpunan terhingga, dengan kata lain untuk mengacak suatu himpunan tersebut sehingga soal dan urutan pilihan jawaban yang sama tidak akan muncul kembali. *Fisher Yates Shuffle* merupakan algoritma yang cocok digunakan untuk mengacak soal dan pilihan jawaban dengan waktu eksekusi yang efisien, serta dengan ruang penyimpanan memori yang tidak terlalu besar (Haditama, Slamet, & Rahman, 2016).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan tersebut maka penulis ingin membuat sebuah aplikasi pembelajaran matematika bagi para siswa/siswi tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) dengan menggunakan algoritma *Fisher Yates Shuffle* yang berbasis Android. Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi pembelajaran matematika yang *user friendly* bagi para siswa/siswi sehingga memudahkan para siswa/siswi dalam mempelajari kembali materi yang kurang dikuasai dan memudahkan para siswa/siswi SMP (Sekolah Menengah Pertama) yang ingin memilih alternatif belajar selain membaca buku teks.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Sistem yang akan dirancang oleh penulis dalam penelitian ini ialah sistem pembelajaran matematika untuk siswa/siswi SMP (Sekolah Menengah Pertama). Bentuk pembelajaran penulis rancang dalam dua bentuk, yaitu dengan memaparkan materi pembelajaran yang berlandaskan pada buku ajar matematika SMP kurikulum 2006 (KTSP) (Adminsidiknas, 2017) dan memberikan latihan berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi yang tersedia. Materi yang ada pada buku ajar tersebut telah penulis rangkum menjadi lebih singkat guna memudahkan siswa-siswi SMP dalam mempelajarinya nantinya. Dan untuk menambah pemahaman siswa/siswi SMP dengan materi yang dipelajarinya tak lupa pada bagian materi penulis juga menambahkan contoh-contoh soal.

### Analisis kebutuhan input

Di dalam sistem yang dibangun memiliki kebutuhan data yang diinputkan, yaitu:

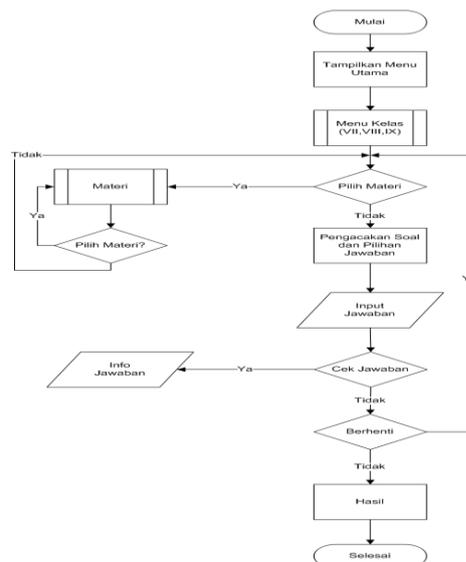
- a. Materi pelajaran matematika SMP kelas VII-IX.  
Materi pelajaran matematika ini diambil dari materi yang ada didalam buku penunjang belajar matematika untuk SMP dari kelas VII sampai kelas IX kurikulum 2006 atau yang biasa disebut kurikulum KTSP.
- b. Soal yang berhubungan dengan materi pelajaran matematika SMP kelas VII-IX.  
Soal matematika yang ada dalam aplikasi ini nantinya merupakan kumpulan soal-soal pilihan ganda pada setiap bab yang berhubungan dengan materi yang diambil dalam buku penunjang belajar matematika untuk SMP dari kelas VII sampai kelas IX kurikulum 2006 atau yang biasa disebut kurikulum KTSP.
- c. Menginput pilihan jawaban dari soal yang disediakan.  
Guna melatih pemahaman pengguna aplikasi akan materi yang tersedia dalam aplikasi ini maka pengguna dapat mengerjakan soal dengan menjawab soal-soal yang tersedia

## 2.2. Analisis kebutuhan proses

Pada tahapan analisa proses ini terdapat beberapa proses, yaitu :

- a. Proses pengacakan soal  
Adalah proses pengacakan soal dari kumpulan soal yang tersedia dalam *database* soal matematika dengan menggunakan algoritma *Fisher Yates Shuffle*. Pengacakan dilakukan per materi pembahasan.
- b. Proses pengacakan pilihan jawaban  
Adalah proses pengacakan pilihan jawaban dari kumpulan jawaban soal yang tersedia dalam *database* soal matematika dengan menggunakan algoritma *Fisher Yates Shuffle*.
- c. Proses perhitungan hasil  
Adalah proses menghitung hasil atau *score* dari soal yang telah berhasil diselesaikan oleh pengguna aplikasi ini

Pada gambar 1 akan diberikan sistematika kerja dari sistem yang akan dibangun dalam penelitian ini, yang digambarkan dalam sebuah flowchart.



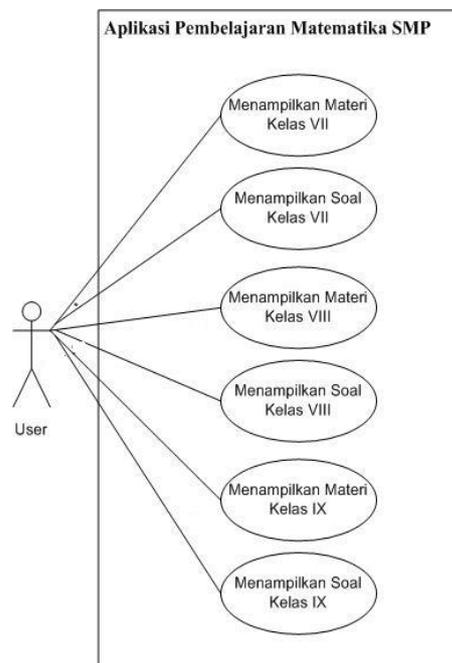
Gambar 5 Skema kerja system

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk kelas VII, materi yang dipaparkan seperti: operasi aljabar, aritmatika sosial, perbandingan, himpunan, garis dan sudut, serta segitiga dan segiempat. Pada kelas VIII materi-materinya berupa: faktorisasi suku aljabar, relasi dan fungsi, sistem persamaan linear dua variabel, dalil pythagoras, kubus dan balok, limas dan prisma tegak. Sedangkan pada kelas IX *list* materinya ialah sebagai berikut, yaitu: kesebangunan, bangun ruang sisi lengkung, statistika dan peluang, pangkat dan akar, dan yang terakhir barisan dan deret bilangan. Pada bagian soal latihan masing-masing kelas tersedia 100 soal yang merupakan kumpulan dari materi yang telah dipaparkan. Untuk kumpulan soal kelas VII diambil dari 17 soal operasi aljabar, 20 soal aritmatika sosial, 19 soal perbandingan, 17 soal himpunan, 13 soal garis dan sudut, dan 14 soal segitiga dan segiempat. Jadi, total keseluruhan soal untuk kelas VII ialah 100 soal. Dan untuk kelas VIII kumpulan soal diambil dari 18 soal faktorisasi suku aljabar, 14 soal relasi dan fungsi, 18 soal sistem persamaan linear dua variabel, 15 soal dalil pythagoras, 17 soal kubus dan balok, 18 soal limas dan prisma tegak.

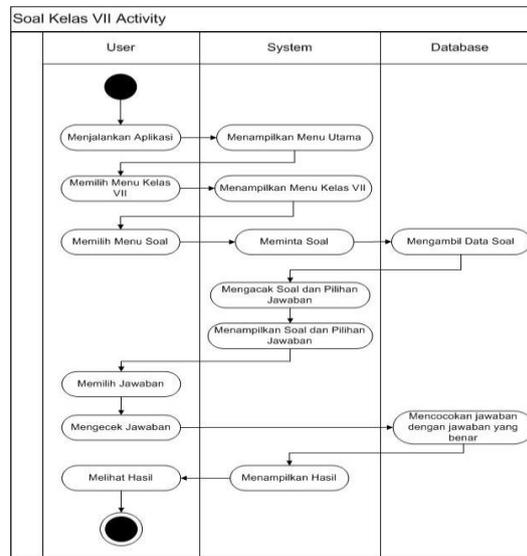
#### 3.1. Perancangan sistem

*Use case diagram* menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. *Use case diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut sebagaimana yang ditunjukkan pada gambar 2 berikut:



Gambar 6. Usecase system aplikasi pembelajaran

*Activity diagram* menggambarkan aktivitas dari aplikasi matematika SMP yang akan dibangun. Diagram ini bermanfaat untuk membantu memahami proses dari aplikasi matematika SMP ini secara keseluruhan seperti yang ditunjukkan pada gambar 3 berikut:



Gambar 7 activity diagram sistem

### 3.2. Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle

Implementasi dari algoritma ini terletak pada pengacakan soal dan pilihan jawaban. Soal yang terdapat di dalam *database* tidak langsung di tampilkan kepada *user*, melainkan telah mengalami proses pengacakan. Untuk bagian soal, proses pengacakan dilakukan berdasarkan jumlah sub materi yang tersedia pada setiap kelas. Dari setiap materi hanya akan di ambil 2 soal yang telah diacak.

Berikut ini penulis akan menjelaskan proses pengacakan yang terjadi pada soal kelas VII menggunakan Algoritma *Fisher Yates Shuffle*:

1. Proses pengacakan pada bagian pertama: operasi aljabar

**Tabel 1. Proses Pengacakan Soal Operasi Aljabar**

N	K	Index Soal	temp
		0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	
1-17	7	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 16, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	7
1-16	5	0,1, 2, 3, 4, 15, 6, 16, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	7, 5

2. Proses pengacakan pada bagian kedua: aritmatika sosial
- 3.

**Tabel 2. Proses Pengacakan Soal Aritmatika Sosial**

N	K	Index Soal	temp
		17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36	
1-20	24	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 36, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35	24
1-19	20	17, 18, 19, 35, 21, 22, 23, 36, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34	24, 20

4. Proses pengacakan pada bagian ketiga: perbandingan

**Tabel 3. Proses Pengacakan Soal Perbandingan**

N	K	Index Soal	temp
		37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55	
1-19	48	37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 55, 49, 50, 51, 52, 53, 54	48
1-18	41	37, 38, 39, 40, 54, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 55, 49, 50, 51, 52, 53	48, 41

5. Proses pengacakan pada bagian keempat: himpunan

**Tabel 4. Proses Pengacakan Soal Himpunan**

N	K	Index Soal	temp
		56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72	
1-17	57	56, 72, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71	57
1-16	71	56, 72, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70	57, 71

6. Proses pengacakan pada bagian kelima: garis dan sudut

**Tabel 5. Proses Pengacakan Soal Garis dan Sudut**

N	K	Index Soal	temp
		73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85	
1-13	79	73, 74, 75, 76, 77, 78, 85, 80, 81, 82, 83, 84	79
1-14	82	73, 74, 75, 76, 77, 78, 85, 80, 81, 84, 83	79, 82

7. Proses pengacakan pada bagian keenam: segitiga dan segiempat

**Tabel 6. Proses Pengacakan Soal Segitiga dan Segiempat**

N	K	Index Soal	temp
		86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99	
1-14	91	86, 87, 88, 89, 90, 99, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98	91
1-13	87	86, 98, 88, 89, 90, 99, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98	91, 87

dimana:

N = panjang array index soal

K = index soal yang dipilih secara acak

Temp = array index soal sementara yang akan menjadi urutan munculnya index soal. Berikut ini merupakan *listing* dari algoritma *fisher yates shuffle* untuk bagian soal:

```
public void FYs(int min, int max) {
    int j = listPertanyaan.size()-99;
    int index = (int)(Math.floor(Math.random() *
        (max-min)+1)+ min);
    Pertanyaan t = listPertanyaan.get(index);
    listPertanyaan.set(index, listPertanyaan.get(j));
    listPertanyaan.set(j, t);
    soal = listPertanyaan.get(j);
}
```

Berikut ini merupakan *listing* dari algoritma *fisher yates shuffle* untuk bagian pilihan jawaban:

```
public static void fisherYates(List<String> semuaJawaban) {
    Random random = new Random();
    for (int i = semuaJawaban.size() - 1; i > 0; i--) {
        int index = random.nextInt(i);
        String t = semuaJawaban.get(index);
        semuaJawaban.set(index, semuaJawaban.get(i));
        semuaJawaban.set(i, t);
    }
}
```

### 3.3. User interface

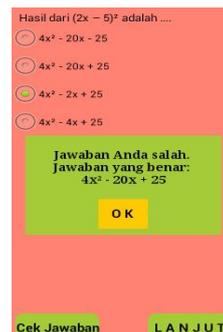
Untuk mengimplementasikan sistem, aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman Java dengan bantuan *Integrated Development Environment* yaitu *Eclipse* dan *Plug-in Android Development Tools*. Tampilan dari aplikasi ditunjukkan oleh gambar 4



Gambar 4a. Splash screen



Gambar 4b. materi



Gambar 4c. soal



Gambar 4d. Jawaban dan hasil

## 4. KESIMPULAN

Pada masa pengujian, dilakukan uji dengan melibatkan 20 siswa SMP yang dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok pertama diberikan bahan dan ujian berbasis kertas/buku sedangkan kelompok kedua materi dan ujian dilakukan berbasis sistem yang dibangun. Masing-masing kelompok dijaga oleh seorang pengawas, dari hasil ujicoba 80% siswa dari kelompok kedua berhasil menyelesaikan soal lebih cepat dari kelompok pertama yang berbasis kertas/buku dan pengawas lebih mudah dalam melakukan pengawasan pada kelompok kedua yang menggunakan sistem yang dibangun. Penggunaan algoritma *Fisher Yates Shuffle* untuk pengacakan soal dan pilihan jawaban dapat membantu siswa/siswi SMP (Sekolah Menengah Pertama) dalam mempelajari setiap materi dengan soal-soal yang lebih bervariasi. Dalam penelitian ini, sistem tidak dapat menampilkan pilihan jawaban yang berbentuk gambar. Jadi, sistem yang telah dibangun ini hanya dapat menampilkan pilihan jawaban dalam bentuk teks

## Referensi

- A.S., R. S. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Admidsidiknas. (2017, 6 9). *Sekolah Menengah Pertama*. Retrieved from kemdiknas: <http://www.kemdiknas.go.id>
- Haditama, I., Slamet, C., & Rahman, D. F. (2016). IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER-YATES DAN FUZZY TSUKAMOTO DALAM GAME KUIS TEBAK NADA SUNDA BERBASIS ANDROID. *JOIN*, 1(01).
- Hasan, M. A., Supriadi, & Zamzami. (2017). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Untuk Mengacak Soal Ujian Online Penerimaan Mahasiswa Baru (Studi Kasus : Universitas Lancang Kuning Riau). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 03(02), 291-298.
- Muhammad, F., & Tjut Adek, R. (2017). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) DALAM PEMBERIAN KREDIT. *Techsi*, 9(1), 45-55.
- Tjut Adek, R., & Hasdina, N. (2016). IMPLEMENTASI METODE CUSUM (CUMMULATIVE SUMMARY) UNTUK MENENTUKAN DAERAH RAWAN KECELAKAAN BERBASIS WEB DI KOTA LHOKSEUMAWE. *Techsi*, 8(1).