

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mempelajari bahasa asing merupakan sesuatu yang baik jika dilakukan sejak kecil, terutama bahasa Inggris, mengingat fungsinya sebagai bahasa pengantar dunia. Sebagai bahasa internasional, maka bahasa Inggris diperlukan dalam berbagai bidang, seperti bidang pendidikan, teknologi, politik, perdagangan, terutama dalam dunia kerja. Namun hal ini bertolak belakang dengan kenyataan sekarang ini dimana bahasa Inggris bukanlah bahasa ibu bagi beberapa negara termasuk Indonesia sehingga menyebabkan seorang anak sulit mempelajari bahasa Inggris. Sehingga sampai usia dewasa banyak yang tidak mampu berbahasa Inggris dan akhirnya menghambat mereka untuk ikut campur dalam dunia kerja karena hampir semua instansi memberikan syarat bukti bagi pelamar kerja bahwa mereka mampu berbahasa Inggris.

Selain itu yang menjadi penyebab kurangnya motivasi seseorang untuk belajar bahasa Inggris khususnya pelajar yaitu karena terlalu banyak teori dibandingkan praktek yang diberikan ketika belajar bahasa Inggris.

Dari penjelasan masalah tersebut, maka perlu diwujudkan suatu solusi agar seseorang tertarik bahkan memiliki hasrat belajar bahasa Inggris. Salah satu solusi yang menarik untuk diterapkan adalah *mobile learning*. Dengan menggunakan *mobile learning* akan mempermudah pengguna dalam mempelajari sesuatu, hal ini dikarenakan pengguna dapat mengakses materi melalui *smartphone*. Pengguna dapat belajar dan menguji kemampuan melalui aplikasi *mobile learning* dimanapun dan kapanpun.

Sehubungan dengan pesatnya pertumbuhan pengguna *smartphone Android* dimana menurut IDC (*International Data Corporation*), *Android* memiliki pangsa pasar 75 persen dalam empat tahun kedepan, (*idc.com*, 2013). Sedangkan pada tahun 2012 *Android* mendominasi sebagai sistem operasi mobile terpopuler di

Indonesia dengan pangsa pasar 52%. Dengan adanya data tersebut, pembuatan aplikasi *mobile learning* berbasis *Android* banyak dibutuhkan di masyarakat.

Beberapa penelitian terkait sebagai perbandingan bagi penulis untuk penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan Aditia Budi Raharja pada tahun 2012 berjudul “Aplikasi Kamus Bahasa Inggris – Bahasa Indonesia Dan Bahasa Indonesia – Bahasa Inggris Pada Telepon Seluler (Ponsel) Menggunakan Teknologi J2ME”. Penelitian ini membahas bagaimana menciptakan suatu aplikasi yang dapat membaca teks masukan dalam bahasa Inggris kemudian diterjemahkan dalam bahasa Indonesia begitu juga sebaliknya.

Selain itu, penelitian yang dilakukan Joko Aris Pramono pada tahun 2013 berjudul “Rancang Bangun Aplikasi *Text To Speech* Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Bahasa Inggris”. Penelitian ini membahas bagaimana menciptakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengkonversikan sebuah teks kedalam bentuk ucapan dengan menggunakan pemodelan bahasa natural manusia. Dengan menggunakan aplikasi *Text To Speech* ini pengguna dapat mempelajari cara pengucapan bahasa Inggris dengan tepat, baik versi British ataupun versi American.

Terakhir, penelitian yang dilakukan Aris Setiawan pada tahun 2012 yang berjudul “Aplikasi *Mobile Learning* untuk Persiapan *Test of English for International Communication (TOEIC)* Berbasis *Android*”. Penelitian ini membahas rancang dan bangun sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu dalam persiapan diri sebelum mengikuti *TOEIC*.

Dari beberapa *review* tentang penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya, maka penelitian ini diperlukan untuk membangun sebuah aplikasi yang berbeda dari sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, yang menjadi pokok permasalahan dalam hal ini adalah “Bagaimana membangun sebuah aplikasi *mobile* tentang pembelajaran bahasa Inggris sehingga pengguna dapat mengakses materi dimanapun dan kapanpun?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan agar tidak meluas, maka akan diberikan batasan-batasan masalah. Batasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Materi yang disajikan adalah materi dasar bahasa Inggris yaitu:
 - a. Pembelajaran 16 *tenses* bahasa Inggris beserta contoh yang materinya akan diambil dari buku Herpinus Simanjuntak, *Bahasa Inggris Sistem 52 M : Mahir Berbahasa Inggris Tanpa Guru*, jilid 1, 2 dan 3.
 - b. Pembelajaran *listening* yang materinya akan diambil dari buku Silvester Godirus Sukur, *One Minute English Talk For Going Abroad*
 - c. Kumpulan ekspresi yang diucapkan dalam kehidupan sehari-hari dalam bahasa Inggris yang materinya akan diambil dari buku Anne Juwita, *Jago Percakapan Bahasa Inggris dalam 1 Hari*.
 - d. Kumpulan *idiom* dalam bahasa Inggris dan kamus untuk kata kerja beraturan dan tidak beraturan yang materinya akan diambil dari buku Nina AR, *Ngomong Inggris Kayak Turis*.
 - e. Kumpulan kalimat informal dalam pergaulan sehari-hari seperti orang Amerika yang materinya akan diambil dari buku Eddy M. Yusuf bersama Bobby D. Paris, *Speak English Like An American*.
 - f. Latihan *speaking* yang berupa pengucapan sebuah kata atau kalimat dalam bahasa Inggris.
 - g. Kamus *Regular* dan *Irregular Verb*.
2. Evaluasi untuk setiap materi yang diberikan, yaitu:
 - a. *Tenses*
 - b. *Listening*
 - c. *Speaking*
 - d. *Expression*

- e. *Idiom*
 - f. *Regular And Irregular Verb*
3. Aplikasi ini dijalankan dengan sistem *client-server*, tetapi tidak membahas perancangan dari sisi *server*
 4. Pengguna sistem adalah siswa SMA dan guru.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mewujudkan sebuah aplikasi *mobile* pembelajaran bahasa Inggris pada *platform Android* sehingga pengguna dapat mengakses materi dimanapun dan kapanpun.

1.5 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan rencana susunan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir yang akan dibuat:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori-teori umum dan khusus yang berhubungan dengan tugas akhir ini meliputi *E-Learning*, *M-Learning*, *Android*, *SDLC(System Development Life Cycle)* dan Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini membahas langkah-langkah yang dilaksanakan dalam proses penelitian dengan model pengembangan sistem *SDLC(System Development Life Cycle)*.

BAB IV Analisa dan Perancangan

Bab ini berisi analisa tentang gambaran umum sistem, kebutuhan sistem dan juga pembuatan UML, perancangan struktur menu, dan perancangan antarmuka sistem

BAB V Implementasi dan Pengujian

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi dan pengujian yang terdiri dari: lingkungan pengembangan, lingkungan implementasi, tahap-tahap implementasi, pengujian sistem dan kesimpulan pengujian.

BAB VI Kesimpulan dan Saran

Bagian ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian serta saran pengembangan lebih lanjut.