

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya kecanggihan teknologi saat ini telah memberikan banyak kemudahan bagi penggunaannya. Hampir seluruh kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi segala sesuatu seperti pekerjaan ataupun kebutuhan dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Salah satunya adalah perangkat *mobile* atau biasa disebut dengan *handphone*.

Salah satu jenis *handphone* yang sedang populer adalah *smartphone*. *Smartphone* merupakan sebuah perangkat atau produk teknologi berupa telepon genggam atau *mobile* versi modern terbaru yang memiliki kelebihan dimana spesifikasi *software* dan *hardware* lebih pintar, fungsi yang lebih cerdas dan fitur-fitur yang lebih *smart* dari ponsel versi biasa sebelumnya. Sebuah *smartphone* memiliki sistem operasi didalamnya, salah satunya adalah sistem operasi *Android*.

*Android* merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis *linux* untuk telepon pintar (*smartphone*) ataupun pada komputer *tablet* dengan menggunakan teknologi *touchscreen* (media dimana *user* dapat lebih leluasa menggunakannya karena tidak menggunakan *keypad*). *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai piranti bergerak.

Perkembangan teknologi dapat digunakan dalam berbagai aspek salah satunya adalah sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *handphone* (telepon genggam) ini ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran yang ada dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Hal ini tentu dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran bagi siswa.

Pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan buku cenderung membuat siswa cepat merasa bosan. Sehingga dibutuhkan aplikasi agar dapat membantu siswa untuk dapat mempelajari Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris adalah bahasa Jermanik yang pertama kali dituturkan di Inggris pada abad pertengahan awal dan saat ini merupakan bahasa internasional yang paling umum digunakan di seluruh dunia. Bahasa Inggris dipelajari dari Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi.

Media pembelajaran bahasa Inggris ini memudahkan dalam pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, lebih memudahkan dalam memahami dengan penyampaian materi dan tampilan yang menarik dengan gambar dan suara juga disertai dengan percakapan (*conversation*). Media pembelajaran bahasa Inggris yang akan dibuat dikhususkan pada *classroom, clothes, day, family, food, greeting, hobby, instrument, job, sport* dan *transport*.

Oleh karena itu penulis ingin membantu siswa dalam belajar tambahan Bahasa Inggris dengan membuat sebuah aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris sederhana berbasis android yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, juga mudah digunakan dengan tampilan dan gambar yang menarik disertai dengan suara dalam pengucapannya melalui media yang menarik dan mudah digunakan. Untuk itu penulis mengambil judul skripsi “**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS “FUN LEARN ENGLISH” PADA SD NEGERI 12 PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris “Fun Learn English” berbasis Android yang interaktif dan menarik bagi user?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penulisan skripsi ini, penulis akan membatasi ruang lingkup permasalahan agar mendapatkan arah pembahasan yang tepat sasaran, ruang lingkup penulisan skripsi ini adalah:

- a. Objek penelitian dilakukan pada SD Negeri 12 Pangkalpinang pada tahun ajaran 2014/2015.
- b. Aplikasi ini hanya digunakan untuk siswa kelas 4.
- c. Aplikasi ini memberikan informasi tentang pembelajaran Bahasa Inggris sederhana disertai dengan gambar, suara, penjelasan bahasa Inggris, penjelasan bahasa Indonesia dan juga percakapan (*conversation*).
- d. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada *smartphone* bersistem operasi *Android* dengan minimum versi 2.2 (*froyo*).
- e. Tampilan aplikasi dibuat sederhana dan menarik.

#### **1.4 Tujuan Penulisan**

Penulisan skripsi aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris “Fun Learn English” berbasis android ini bertujuan untuk:

- a. Memudahkan siswa dalam mempelajari pelajaran Bahasa Inggris tidak hanya belajar dari buku melainkan juga dengan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan *smartphone* berbasis *android*.
- b. Merancang dan membangun aplikasi yang dapat berjalan di *smartphone* dengan sistem operasi *android* yang mudah digunakan oleh *user*.
- c. Membuat pengguna/*user* tertarik dalam menggunakan aplikasi ini.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam pembuatan penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode :

- a. Studi Pustaka

Penulis mencoba mengumpulkan data-data dengan cara membaca buku, internet dan sumber data yang ada hubungannya dengan maksud penulisan skripsi ini, serta dengan mencari informasi yang dibutuhkan penulis untuk melengkapi hasil skripsi ini.

- b. Analisa

Dalam melakukan analisa terhadap masalah yang ada, penulis memanfaatkan salah satu diagram yang disediakan oleh *Unified Modelling Language (UML)* yaitu *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram* juga

menggunakan *Class Diagram (Bondary Class)* dan *Sequence Diagram*. *Activity Diagram* ini digunakan untuk menguraikan proses yang sedang berlangsung.

c. Rancangan Aplikasi

Dalam merancang aplikasi, penulis menggunakan *flowchart*, membuat rancangan layar dan memanfaatkan salah satu diagram dari UML yaitu *Use Case Diagram*. *Use Case Diagram* digunakan untuk menjelaskan apa saja rancangan yang sesuai untuk membuat pembelajaran Bahasa Inggris.

d. Pengkodean

Pada tahapan pengkodean, penulis membuat kode – kode program berdasarkan rancangan dengan menggunakan bahasa pemrograman Android dan Java. Aplikasi mobile pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Android* dibuat menggunakan *Eclipse*.

e. Uji Coba dan Evaluasi

Aplikasi yang dibuat dipasang pada perangkat smartphone atau tablet dengan sistem operasi Android. Uji coba dan Evaluasi menggunakan metode pengujian *blackbox* dan digunakan ketika terjadi kesalahan terhadap jalannya aplikasi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menjelaskan susunan penulisan skripsi yang dibagi menjadi beberapa bab. Sistematika penulisan disusun dengan urutan sebagai berikut :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tinjauan pustaka yang menguraikan teori-teori yang digunakan penulis sebagai landasan dalam mendukung penelitian ini.

### **BAB III PEMODELAN PROYEK**

Pada bab ini menjelaskan PEP (*Project Execution Plan*) diantaranya *Objective* Proyek, Identifikasi *Stakeholder*, Identifikasi *Deliverable*, Penjadwalan Proyek, RAB (Rancangan Anggaran dan Biaya), dan Struktur Tim Proyek.

### **BAB IV ANALISA DAN RANCANGAN**

Bab ini menjelaskan analisa dan pembahasan tentang perancangan aplikasi, langkah-langkah pembuatan aplikasi, dan pengujian cobaan aplikasi.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan dalam penulisan ini untuk penyempurnaan dan pengembangan selanjutnya.