

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berbicara adalah hal yang biasa dilakukan semua orang untuk saling berinteraksi, namun ada saatnya ketika saat tertentu kita dituntut untuk berbicara di depan umum, entah itu menyampaikan pendapat dalam musyawarah, memberikan sambutan di seminar atau acara-acara tertentu, tuntutan profesi untuk melakukan presentasi ataupun aktivitas keseharian kehidupan kita sebagai makhluk bersosial. Semua orang bisa berbicara namun untuk berbicara di depan umum atau yang lebih dikenal dengan "*Public speaking*" tidak semua dengan mudah bisa melakukannya, karena *Public speaking* membutuhkan wawasan yang luas, kreatifitas dan kemampuan yang memadai untuk bisa berbicara dengan efektif.

Berbicara di depan khalayak ramai seorang pembicara harus menguasai materi yang hendak disajikan, dan harus mempunyai teknik berbicara yang baik serta mempunyai keberanian mental. Jadi tidak sekedar teori *public speaking*, apalagi tanpa praktik. Berbicara di depan publik suka atau tidak merupakan keterampilan yang harus dikuasai, karena pada suatu saat dalam kehidupan, pastilah harus berbicara di hadapan sejumlah orang untuk menyampaikan pesan, pertanyaan, tanggapan atau pendapat kita tentang sesuatu hal yang kita yakini baik pada diskusi, ceramah, presentasi, maupun pidato perpisahan.

Permasalahan pun muncul ketika referensi serta media pembelajaran yang mempelajari tentang ilmu *public speaking* ini sangat sedikit. Selain itu buku terkadang tentang *public speaking* ini sangat tebal dan tidak praktis untuk zaman sekarang ini. Ditambah lagi buku yang mahal dan tidak cocok untuk harga pelajar dan mahasiswa, serta sulit dijumpai, padahal peranan buku sangat penting dalam membantu meningkatkan berbicara di depan umum.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka digunakanlah *smartphone*. *smartphone* adalah teknologi yang sangat populer dan berkembang sangat pesat beberapa tahun belakangan ini dan sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat karena kecanggihannya. Untuk mengolah sumber daya perangkat keras *smartphone* perlu menggunakan sebuah sistem operasi. Salah satu sistem operasi *smartphone* adalah android. Melalui sebuah aplikasi android, *smartphone* yang bersistem operasikan android dapat difungsikan sebagai buku panduan yang praktis dan lebih *modern*. Selain itu aplikasi android juga dapat terus dikembangkan sesuai dengan yang diinginkan karena android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis linux yang memiliki kelebihan yaitu bersifat *open source* sehingga pengguna dapat mengubah-ubah fitur yang dimiliki oleh android.

Dengan menggunakan aplikasi android sebagai media pemahaman mengenai berbicara di depan umum atau *public speaking*, semoga masalah teratasi serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dirasa cocok dengan kondisi modern sekarang ini.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengangkat judul skripsi dengan “Pembuatan Aplikasi Kecakapan Personal Untuk Sukses Berbicara di Depan Umum Berbasis Android” dengan harapan masyarakat dapat menggunakan serta memahami bagaimana cara meningkatkan kualitas diri ketika berbicara didepan umum.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana membuat aplikasi android yang dapat digunakan sebagai panduan Berbicara di depan umum yang praktis serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam lingkup aplikasi ini pembahasan akan sangat luas, oleh karena itu penulis akan membatasi dengan batasan masalah berikut :

1. Aplikasi “Kiat Sukses *Public speaking*” dirancang untuk OS 2.3 (Gingerbread) – OS 4.3 (Jelly Bean) dan hanya untuk *Software* utama yang digunakan adalah Game Maker Studio ,SDK dan GML (*Game Maker Language*).
2. Fitur aplikasi ini antara lain : pembahasan tentang berbicara didepan umum, kiat sukses berbicara di depan umum, kuis dan kamus sebagai media pembelajaran.

3. *Device* yang digunakan dalam implementasi aplikasi adalah *Gamemaker emulator* android. Serta *debugging* langsung pada *smartphone* penulis yaitu android versi 4.3 (*Jelly Bean*).

Demikian beberapa hal terkait batasan masalah dalam penelitian ini, diharapkan nantinya pembahasan dapat terarah dan fokus dalam pembuatan aplikasi ini.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian diperlukan untuk memberikan kerangka atau acuan dalam penelitian ini. Penulis membaginya menjadi dua kelompok yaitu :

- a. Internal
  1. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam aplikasi nyata dengan harapan dapat lebih bermanfaat bagi masyarakat.
  2. Disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Eksternal
  1. Membuat aplikasi yang bersifat *user friendly* dan edukatif.
  2. Memberikan informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui bagaimana proses perancangan dan pembuatan aplikasi kiat sukses *public speaking* dengan menggunakan *GameMaker Studio*.

Tujuan penelitian yang ingin diberikan dari pembuatan aplikasi kiat sukses *public speaking* ini antara lain :

1. Menciptakan sistem informasi baru atau mengembangkan sistem yang sudah ada menjadi sistem informasi yang lebih baik.
2. Memanfaatkan *smartphone* sebagai media pemahaman dan pembelajaran.
3. Memberi wawasan pada masyarakat betapa pentingnya berbicara di depan umum.
4. Menambah wawasan tentang perancangan dan aplikasi kiat sukses *public speaking* berbasis android.

### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, maka digunakanlah berbagai tahapan pengumpulan data, antara lain adalah :

#### **1. Pengumpulan Data**

Melakukan observasi tentang bagaimana cara membuat dan mengemas aplikasi kiat sukses *public speaking* menjadi lebih praktis dan *modern* pada *smartphone* android.

#### **2. Kepustakaan**

Melakukan pengumpulan referensi yang dibutuhkan baik dari buku, jurnal, maupun internet.

#### **3. Analisis dan Perancangan**



Penganalisaan data yang telah diperoleh dan perancangan pembuatan aplikasi “Kiat Sukses *Public speaking*” pada *smartphone* berbasis android.

#### 4. Pembuatan Aplikasi

Pembuatan aplikasi, pengimplementasian hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

#### 5. Pengujian

Melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat disesuaikan dengan perancangan.

### 1.6 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

#### BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini berisikan pembahasan tentang tinjauan pustaka, yang dijadikan dasar teori dari analisis dan pengembangan, menguraikan

teori-teori yang mendasari tulisan/laporan, dan pengenalan *software* yang digunakan.

### **BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi dan rancangan aplikasi yang akan dibuat.

### **BAB IV : Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang penerapan implementasi aplikasi hingga pengujian aplikasi.

### **BAB V : Penutup**

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan kritik saran terhadap peneliti guna menghasilkan karya yang lebih baik.