

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi bergerak semakin maju dan berkembang dalam berbagai bidang diantaranya bidang Politik, Ilmu Pengetahuan, Ekonomi, Sosial, Budaya, dan Kesehatan. Teknologi informasi yang mempunyai peranan sangat penting bagi kehidupan sehingga sangat dibutuhkan dalam menunjang kegiatan. Salah satu yang sedang populer saat ini diantaranya adalah teknologi mobile pada perangkat telepon selular (ponsel) khususnya telepon pintar (*smartphone*).

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi yang sedang banyak dipergunakan oleh masyarakat dunia saat ini, salah satunya adalah *smartphone* yang menggunakan system operasi Android. Hingga saat ini Android banyak digunakan masyarakat karena merupakan sistem operasi terbuka (*open source*) sehingga memudahkan pengembang aplikasi yang hendak menciptakan aplikasi untuk Android.

Bahasa Perancis dibidang pendidikan sebagai salah satu pelajaran yang penting. Kendala atau masalah yang sering dihadapi di oleh peserta didik pada umumnya saat belajar Bahasa Perancis adalah tentang kosakata dasar karena menggunakan media buku, dan kebanyakan peserta didik lupa akan materi-materi yang telah dipelajari dari pembelajaran yang dipelajari disekolahnya khususnya tentang struktur kosakata tersebut tetapi dengan adanya aplikasi *Mobile* ini dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar dasar-dasar bahasa Perancis,

dengan tampilan menarik dan elegan kondisi tersebut dapat menunjang orang lebih memantapkan dalam penguasaannya terhadap materi pelajaran. Manfaat dari pembuatan aplikasi tersebut adalah mengoptimalkan proses belajar karena tidak terlalu terikat ruang dan waktu, menambah rangsangan untuk belajar, dan memperluas wawasan dari hal yang dipelajari dalam *mobile application* tersebut.

Perangkat *Smartphone* Android sudah seperti teman setia yang dapat memberikan banyak informasi bagi penggunanya. Saat ini penggunaan *Smartphone* Android sudah sangat banyak, sehingga dari sini muncul gagasan untuk membuat aplikasi Pembelajaran Bahasa Perancis level Dasar. Aplikasi dalam bentuk mobile memiliki beberapa kelebihan, efisien dan praktis dalam penggunaannya serta mudah dipelajari. Untuk itu penulis membuat skripsi judul “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Perancis Level Dasar Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan dalam penyusunan skripsi ini adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat membantu mempermudah belajar Bahasa Perancis dasar dengan praktis.

1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam pengerjaan skripsi ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Sistem Aplikasi hanya dapat digunakan pada Android Sistem Operasi 2.0 keatas.
2. Sistem Aplikasi hanya dapat di implementasikan pada *Smartphone* android yang memiliki layar berukuran maksimal 5 inch.
3. Hanya menampilkan pembelajaran Bahasa Perancis dasar.
4. Dirancang untuk pembelajaran tingkat SMA keatas.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Perancis Level Dasar Berbasis Android" yang berguna untuk mempermudah pembelajaran Bahasa Perancis.
2. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Membantu orang yang akan mempelajari berbagai aspek dari dasar-dasar Bahasa Perancis. Serta didukung contoh dalam setiap rumus yang ada sebagai pedoman belajar menghafal rumus-rumus dalam berbicara menggunakan Bahasa Perancis. Sehingga pengguna dapat memaksimalkan belajar setiap rumus tersebut. Serta diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna itu sendiri.

1. Manfaat Bagi Penulis

- a. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang yang sedang diteliti.
- b. Memperoleh gambaran yang nyata serta dapat membantu dalam merumuskan masalah bagaimana cara merancang sistem aplikasi android yang efektif dan efisien.

2. Manfaat Bagi Pengguna

- a. Dapat mengefektifkan pembelajaran.
- b. Dapat meningkatkan minat belajar pengguna dalam mempelajari berbahasa Perancis.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan selama membuat skripsi ini, meliputi:

1. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan adalah metode observasi, yaitu Mengumpulkan referensi baik dari buku, internet, maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai J2ME Android sebagai bahasa pemrograman untuk aplikasi Android mobile, serta acuan untuk perancangan sistem dan analisa.

2. Analisis Sistem

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada mengenai bagaimana sistem Aplikasi Pembelajaran Bahasa Perancis Level Dasar Berbasis Android bisa dijalankan dengan mudah dan bisa dimanfaatkan oleh user pada Android mobile dengan fasilitas bahasa pemrograman Java Two Mobile Edition (J2ME). Analisis yang digunakan penulis adalah Analisis SWOT.

3. Perancangan

Proses perancangan disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan, yaitu kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini. Sehingga maksud dan tujuan dari pembuatan aplikasi ini dapat terpenuhi. Perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Perancis level dasar ini menggunakan Data Flow Diagram.

4. Pemrograman

Aplikasi akan dibangun setelah proses perancangan selesai. Aplikasi ini dibangun pada platform komputer dengan spesifikasi yang diperlukan.

5. Uji Coba Dan Implementasi

Aplikasi yang sudah dirancang sebelumnya akan diuji. Apakah aplikasi ini mampu menyediakan informasi yang tepat bagi pengguna. jika belum maka akan dilakukan perbaikan. Aplikasi yang telah menjalani proses uji coba dan berhasil, maka kemudian aplikasi ini akan diimplementasikan ke dalam telepon pintar (smartphone) agar

bisa dioperasikan pada lingkungan sebenarnya. Penulis menggunakan White Box Testing dan Black Box Testing untuk menguji aplikasi tersebut.

6. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literatur sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran. Pada tahap ini juga akan dicatat apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan dalam aplikasi tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan skripsi yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi dan *software* yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi dan perancangan sistem aplikasi yang diinginkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang di peroleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

