

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang serba modern dan canggih ini khususnya dalam bidang teknologi informasi, terlihat perkembangan yang begitu drastis mulai dari *hardware* maupun *software*, sebagai contoh adalah perkembangan dari *smartphone* yang mengusung sistem operasi android. Sistem operasi ini banyak dipakai karena beragam fitur yang dapat ditampilkan untuk memenuhi kebutuhan dan daya tarik tersendiri bagi para penggunanya.

Dengan segala kelebihan yang dimiliki sistem operasi android sehingga banyak vendor *handphone* yang menanamkan android sebagai sistem operasinya, seperti :Samsung, Sony Ericsson, Motorola, LG dan HTC. Android sendiri adalah nama sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang teknologi informasi khususnya *software* dengan nama perusahaan Android Inc. yang didirikan pada bulan Oktober 2003 di Palo Alto, California, Amerika Serikat. Para pendirinya adalah beberapa senior di beberapa perusahaan yang berbasis *Information Technology & Communication*, mereka adalah; Andy Rubin (pendiri Danger), Rich Miner (wakil pendiri Wilfire Communications), Nick Sears (mantan VP di T – Mobile) dan Chris White (insinyur di webtv).

Tepatnya pada bulan Agustus 2005, Perusahaan Google Inc. yang pada awalnya tertarik dengan konsep yang dimiliki oleh Android Inc. akhirnya mengakuisisi Android Inc. dan seluruh sahamnya dibeli oleh Google Inc. sedangkan para punggawa Android (Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White) masih tetap bertahan di Android Inc. yang dibeli oleh Google Inc. sehingga pada akhirnya mereka semua menjadi bagian dari perusahaan Google Inc.

Sejalan dengan berkembangnya teknologi yang ada sekarang ini, seseorang diharapkan untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan tersebut, sehingga sumber daya manusia (SDM) juga harus berkembang. Penyelarasan dengan perkembangan teknologi, membuat seseorang mempunyai keinginan untuk mengetahui dan memahami bahasa internasional untuk beradaptasi dengan perkembangan yang berjalan dengan cepat.

Bahasa Spanyol adalah bahasa pertama digunakan oleh sebanyak 500 juta orang dan bahasa kedua sampai dengan 600 juta orang. Bahasa ini memiliki aksan yang unik dan berbeda dari bahasa lainnya. Bahasa ini sebenarnya adalah sebuah bahasa Iberia-Roman dan menjadi bahasa paling banyak digunakan di dunia (menempati peringkat ke empat). Sehingga dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa spanyol level dasar "*Hola en Español*" ini diharapkan bisa membantu bagi mereka yang ingin belajar bahasa Spanyol.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka permasalahan yang akan diselesaikan adalah bagaimana merancang sebuah Aplikasi Pembelajaran Bahasa Spanyol Level Dasar "*Hola en Español*" yang berbasis android dan dapat mengaplikasikannya pada *smartphone* dengan baik dan sesuai dengan tujuan serta dapat digunakan untuk belajar dengan baik dalam bahasa Spanyol.

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup proyek sesuai dengan tujuan dan tidak menyimpang, maka dibutuhkan beberapa batasan masalah, adapun batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya kompatibel dengan ponsel yang berbasis android dengan versi 2.2 dan selebihnya.
2. Aplikasi ini menggunakan bahasa spanyol dan indonesia.
3. Hanya tersedia 10 pembelajaran.
4. Aplikasi berjalan dalam kondisi *offline*.
5. Aplikasi dilengkapi dengan fitur suara agar user lebih memahami teks yang ada.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun suatu Aplikasi Pembelajaran Bahasa Spanyol Level Dasar berbasis android yang dapat digunakan untuk menarik minat orang orang agar tertarik kepada bahasa spanyol sehingga mampu memberi kemudahan bagi pemakainya dalam menggunakannya sehari-hari.

1.4.2 Manfaat Penelitian

a. Bagi Penyusun

Sebagai suatu hasil karya dari ilmu yang didapat selama masa perkuliahan dimana karya tersebut semoga dapat bermanfaat untuk orang lain.

b. Bagi Masyarakat

Membantu bagi mereka yang sedang atau ingin belajar bahasa Spanyol dalam perbincangan sehari hari yang biasa digunakan.

c. Bagi STMIK Amikom Yogyakarta

Laporan skripsi ini dapat menjadi bahan referensi untuk lebih dikembangkan lagi ke depannya.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dapat diartikan sebagai suatu langkah-langkah atau cara-cara dalam meneliti suatu obyek. Berikut adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini:

1.5.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan adalah jenis data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari luar data primer untuk melengkapi data yang ada, data tersebut diperoleh dari buku referensi dan literatur yang berhubungan dengan proyek skripsi ini.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah sebuah metode tentang bagaimana dalam mengumpulkan data-data yang ada. Adapun metode pengumpulan yang digunakan adalah studi pustaka dimana pengumpulan data dilakukan dengan cara meneliti literature-literatur atau referensi yang mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

1.5.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam proyek skripsi ini adalah metode *prototype*, yaitu metode dimana hasil analisa setiap bagian langsung diterapkan ke dalam sebuah model tanpa harus menunggu

setelah sistem selesai dibuat (Pressman, 2002). Adapun metode *prototype* ini terdiri dari :

1. *Requirement Gathering*

Merupakan tahapan awal untuk menganalisa kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan proyek skripsi ini, baik berupa kebutuhan *hardware* maupun *software* untuk sistem yang akan dibuat.

2. *Quick Design*

Tahapan ini adalah tahapan perancangan desain, dalam tahapan ini meliputi desain dan alur dari program aplikasi pembelajaran itu sendiri.

3. *Building Prototype*

Merupakan tahapan pengerjaan perangkat lunak dari hasil rancangan yang telah ditetapkan pada tahapan *Quick Design*. Pada tahapan inilah seluruh rancangan desain alur program serta tampilan diimplementasikan sehingga akan menghasilkan suatu model program.

4. *Customer Evaluation of Prototype*

Yaitu tahap evaluasi terhadap model program yang telah dihasilkan pada tahap ketiga, pada tahap ini pengembang

melakukan berbagai macam testing untuk menguji model program. Pengujian di sini untuk memeriksa kesalahan logika yang ada serta *layout*. Pada tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat lunak yang benar secara logika dan sesuai dengan tujuan rancangan di awal.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Untuk memberi gambaran yang jelas tentang penelitian ini, maka disusunlah suatu sistematika penulisan yang berisi tentang materi yang dibahas disetiap bab. Berikut adalah sistematika penulisan laporan ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi peneltiandan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab kedua ini menjelaskan mengenai pengertian, konsep dasar dan teori - teori yang ada hubungannya dengan skripsi ini.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisa dan perancangan serta desain tampilan program.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang pengimplementasian dari perangkat lunak berbasis android yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini berisikan kesimpulan beserta saran dari keseluruhan skripsi ini.

