

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangatlah pesat. Salah satunya yaitu perkembangan telepon seluler. Kecanggihan telepon seluler saat ini hampir menyamai personal komputer atau yang sering disebut dengan istilah *smartphone*. Telepon seluler yang banyak digunakan saat ini adalah telepon seluler dengan jenis *smartphone*. Salah satu sistem operasi pada *smartphone* yang paling banyak digunakan yaitu Android. Android dapat menjalankan aplikasi yang cukup beragam. Salah satunya yaitu aplikasi pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran suatu materi menjadi lebih baik.

TOEFL adalah ujian yang digunakan untuk memastikan seseorang yang bukan berasal dari negara yang menggunakan bahasa Inggris. Seiring perkembangan zaman TOEFL juga banyak digunakan sebagai persyaratan bagi penerimaan karyawan baru di instansi pemerintah, perusahaan pemerintah dan swasta, atau sebagai syarat penerimaan mahasiswa baru untuk jenjang S2 dan S3, maupun sebagai syarat pengajuan beasiswa, baik dari pemerintah maupun swasta. Nilai TOEFL minimal yang dijadikan standar minimal oleh satu perusahaan berbeda-beda. Namun banyak pelamar yang gagal dalam tes ini dikarenakan nilai yang didapat di bawah standar minimal.

Berdasarkan masalah di atas penyusun menyadari diperlukan adanya suatu aplikasi yang berhubungan dengan TOEFL berbasis Android. Aplikasi yang dimaksud adalah suatu aplikasi yang memudahkan pengguna dalam menguasai materi-materi serta memberikan gambaran tentang TOEFL agar dapat memaksimalkan nilai yang diperoleh. Dengan menggunakan Android, aplikasi ini dapat memberikan simulasi TOEFL yang terdiri dari *listening comprehension, structure and written expression*, dan *reading comprehension* kemudian menampilkan skor yang diperoleh untuk mengetahui sejauh mana kemampuan pengguna dalam menjawab soal-soal TOEFL. Selain itu dengan menggunakan Android, tentunya akan sangat membantu dalam menyelesaikan masalah terutama bagi yang memiliki mobilitas tinggi sehingga dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu penyusun bermaksud membuat aplikasi kumpulan tips dan strategi dalam menghadapi TOEFL berbasis Android.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah :
Bagaimana membuat aplikasi kumpulan tips dan strategi dalam menghadapi tes TOEFL berbasis android.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, dalam hal ini penyusun membatasi ruang lingkup pembuatan aplikasi agar lebih fokus kepada permasalahan yang di kaji, yaitu :

1. Aplikasi ini hanya berjalan pada *smartphone* dengan sistem operasi Android.
2. Versi Android untuk menjalankan aplikasi ini minimal adalah Android 2.2 *Froyo*
3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah Java
4. Aplikasi ini berisi tentang tips dan strategi tes TOEFL disertai dengan contohnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penyusun dalam membuat penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi kumpulan tips dan strategi dalam menghadapi tes TOEFL berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini bagi penyusun adalah sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Manfaat dari penelitian ini bagi *user* adalah membantu *user* dalam menghadapi tes TOEFL.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data, penyusun akan menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data yang dirasa memungkinkan, antara lain :

1. Metode kearsipan/*Documentation*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang di teliti.

2. Metode kepastakaan/*Library*

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk di gunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembanding.

1.6.2 Metode Pengembangan

1. Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Analisis SWOT yang terdiri dari *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang) dan *Threat* (ancaman).
- b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan nonfungsional.
- c. Analisis Kelayakan sistem yang terdiri dari kelayakan teknik, kelayakan hukum dan kelayakan operasional.

2. Metode Perancangan

Pada tahap perancangan sistem, yang dilakukan adalah merancang UML (*Unified Modeling Language*) untuk menggambarkan sistem yang akan dibuat.

3. Implementasi

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah mengimplementasikan sistem yang telah digambarkan pada tahap perancangan.

4. Testing

Ada dua jenis testing yang dilakukan, yaitu pengujian per modul (*white box*) dan pengujian sistem secara reintegrasi (*black box*).

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, penyusun menggunakan sistematika sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka dan landasan teori dari berbagai sumber yang bersangkutan dan digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan aplikasi.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem dari berbagai sudut pandang.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang bagaimana data yang diperoleh diimplementasikan ke dalam kode program hingga menjadi program aplikasi yang utuh lengkap dengan antarmukanya.

BAB V : Penutup

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

