

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman dan cara berpikir manusia, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini selalu mengalami kemajuan. Perkembangan yang paling nyata terdapat pada penggunaan *mobile device*. Salah satu perangkat *mobile* yang paling pesat perkembangannya adalah *Handphone*. *Handphone* yang awalnya digunakan sebagai alat komunikasi, saat ini sudah berkembang lebih dari fungsi dasarnya. Berbagai macam fitur ditambahkan, seperti pengolah gambar dan video, pengolah dokumen dan lain sebagainya. Hingga saat ini teknologi *mobile* sampai pada produksi *Smartphone* atau ponsel cerdas.

Menggunakan *Smartphone* sudah menjadi tren gaya hidup, khususnya dengan ponsel dengan sistem berbasis *android*. *Android* adalah sebuah sistem operasi *mobile* yang dikhususkan untuk *smartphone* dan tablet. *Android* menjadi terkenal dan menjadikannya sistem operasi *mobile* nomor satu di industri *mobile device* (*smartphone* dan *tablet*).<sup>1</sup> Saat ini *android* banyak di gunakan untuk membantu kemudahan manusia di beberapa bidang dalam kehidupan, Sebagai sarana hiburan, jejaring sosial ataupun sebagai media untuk mendapatkan dan mengolah data informasi. Kemudahan pemakaian serta portabilitas yang

---

<sup>1</sup> D. Hendrik Mulyana, *Aplikasi Pilihan Android*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2012

ditawarkan *smartphone* inilah yang membuatnya menjadi alat untuk mendukung aktivitas dan produktifitas beberapa kalangan. Termasuk dalam media pembelajaran.

Dalam mempelajari Bahasa Inggris, kita perlu mengenal yang dinamakan *Tenses* atau Tensis. Tensis merupakan bentuk waktu dalam bahasa Inggris, Tensis digunakan untuk menyatakan kapan suatu peristiwa atau kejadian terjadi.<sup>2</sup> Tensis terdiri dari 16 macam, yang masing-masing memiliki rumus dan struktur yang berbeda, disesuaikan dengan kebutuhan penjelasan waktunya. Penggunaan tenses adalah hal yang harus diperhatikan dalam belajar bahasa Inggris.<sup>3</sup> Seringkali orang lupa akan struktur dan contoh dari tensis-tensis yang ada. Dan terkadang membutuhkan bantuan untuk mencari tahu atau mengingatkan kembali struktur tensis-tensis tersebut.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka penulis mencoba mengembangkan teknologi aplikasi ponsel yang berbasis Android dengan membuat suatu aplikasi pembelajaran tensis dan mengambil judul "**Perancangan Aplikasi Belajar Tensis Bahasa Inggris Berbasis Android**", dengan tujuan memudahkan para pengguna untuk belajar, menghafal, dan mengingat kembali rumus-rumus serta contoh tensis-tensis yang ada secara fleksibel, tanpa terhubung internet dan tanpa harus membawa buku yang relative lebih tebal dan berat.

---

<sup>2</sup> A. Faidal Rahman Ali, *Cara cepat belajar 16 Tenses*, Pustaka Widyatama, Yogyakarta, 2008, Hal 1

<sup>3</sup> Dhanny R. Cyssco, *Mastering Tenses & Daily Conversations*, Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah Bagaimana pembuatan Aplikasi *mobile* media pembelajaran Tennis Bahasa Inggris yang baik untuk digunakan di Sistem Operasi Android?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam mengkaji dan meneliti suatu masalah agar lebih terarah dan saling berkaitan satu sama lain dalam penyajiannya diperlukan beberapa batasan masalah, agar didapat informasi yang akurat dan relevan. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat sebuah aplikasi *mobile* berbasis android tentang teori dalam belajar tennis.
2. Materi yang digunakan mengacu hanya pada pembelajaran tenses-tenses dasar yang biasa dipelajari dalam dasar pembahasan materi pada umumnya. Materi untuk aplikasi diambil dari beberapa buku, diantaranya:
  - Basic English Grammar disusun oleh Windy Novia
  - Memahami Tenses Bahasa Inggris Multi edisi disusun oleh MJ. Lado
  - Program Cerdas Kuasai 16 Tenses disusun oleh I. Didimus Manulang
  - Metode super kilat menguasai 16 tenses disusun oleh Emirfan T. Mulyati
  - Understanding and using English Grammar disusun oleh Betty Schramfer Azar

3. Materi dan soal pada aplikasi bersifat statis dan belum bisa di update secara otomatis.
4. Target pengguna aplikasi ini adalah pelajar SMA, mahasiswa dan umum yang ingin belajar tennis.
5. Penelitian hanya sampai uji coba dengan membuat *prototype*.
6. *Software* yang digunakan adalah Eclipse sebagai IDE Java dan Android SDK sebagai *Emulator* Android.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk:

1. Membangun Aplikasi Belajar Tennis Bahasa Inggris Berbasis Android.
2. Menyusun hasil penelitian dalam bentuk tugas akhir sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis
  - a. Sebagai sarana implementasi dari hasil pembelajaran mata kuliah Pemrograman *Mobile* pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- b. Menjadi pengetahuan dan kemampuan untuk membangun sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android serta mampu mengembangkannya.
2. Bagi masyarakat umum
    - a. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan membantu memudahkan masyarakat untuk belajar atau mengingat kembali tenis-tenis dengan menggunakan *Smartphone* berbasis Sistem Operasi Android.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian yang berjudul "Perancangan Aplikasi Belajar Tenis Bahasa Inggris Berbasis Android" ini adalah:

1. Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

- a. Metode kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan melihat sumber dari buku-buku yang mendukung analisis.

- b. Metode kearsipan

Metode pengumpulan data berdasarkan dokumen-dokumen yang telah ada untuk di analisis.

- c. Studi Literatur



Penelitian untuk mendapatkan gambaran dari beberapa sumber antara lain buku, jurnal, dan aplikasi serupa sebagai referensi dalam pembuatan aplikasi.

## 2. Analisis Data

Pada tahap ini penulis melakukan analisis terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi.

## 3. Perancangan aplikasi

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan aplikasi yang meliputi perancangan antarmuka, basis data dan komponen penting dalam pembuatan aplikasi.

## 4. Implementasi aplikasi

Hasil dari tahapan-tahapan di atas akan dipindahkan kedalam sistem operasi *mobile* sehingga terbentuklah sebuah aplikasi Android.

## 5. Pengujian aplikasi

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan apakah program yang dibuat sudah berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan dan kejelasan mengenai penulisan hasil penelitian. Oleh sebab itu sistematika penulisan yang akan digunakan adalah :

## BAB I PENDAHULUAN

Berisi bagian yang mengemukakan latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Berisi pembahasan mengenai landasan teori, berisi teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang di bahas yaitu keterkaitan dengan android dan teori berkaitan dengan tensis Bahasa Inggris.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu, bab ini juga berisi perancangan struktur antar muka untuk aplikasi yang akan dibangun.

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil implementasi analisis dan perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

## BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari uraian proses pembuatan aplikasi serta saran-saran guna pengembangan aplikasi ini di masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA