

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang sering digunakan untuk berkomunikasi secara global. Bahkan telah menjadi bahasa kedua bagi sebagian Negara-negara di dunia, dalam dunia pendidikan di Indonesia bahasa Inggris juga sudah masuk dalam mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah dan juga di perguruan tinggi negeri maupun swasta.

AEC (Amikom English Club) merupakan unit kegiatan mahasiswa atau komunitas yang bergerak dalam bidang pembelajaran bahasa Inggris di AMIKOM. Komunitas ini tidak hanya melakukan belajar bersama bagaimana untuk berbahasa Inggris yang baik namun juga melatih bagaimana untuk berdebat dalam bahasa Inggris, namun komunitas bahasa Inggris mahasiswa ini memiliki masalah dalam rangka untuk mengajarkan bagaimana untuk memulai belajar bahasa Inggris dengan benar.

Apalagi masih banyak mahasiswa AMIKOM yang masih belum menguasai kosa kata dalam bahasa Inggris baik dalam pengucapan dan penulisan kata. Hal ini dikarenakan mahasiswa sejak duduk di bangku sekolah selalu diajarkan tentang rumus-rumus perubahan kata dalam bahasa Inggris, akibatnya mahasiswa selalu terjebak dalam rumus yang diajarkan oleh guru, dosen dan mereka selalu bingung dalam merangkai kosa kata dan pengucapannya.

Hal inilah yang menjadi kendala dari AEC (*Amikom English Club*) dalam penyampaian materi bahasa Inggris oleh komunitas tersebut.

Maka dari itu AEC (*Amikom English Club*) suatu komunitas yang bergerak dalam pembelajaran bahasa Inggris membutuhkan suatu inovasi baru bagaimana cara untuk belajar bahasa Inggris agar para pemula bisa dengan lebih cepat dalam belajar bahasa Inggris dengan benar dan mudah untuk memahaminya. Sehingga dibutuhkan suatu Program aplikasi media interaktif pembelajaran bahasa Inggris yang berbasis multimedia *flash* yang akan dibuat dan dikemas sesederhana mungkin agar dapat menarik minat mahasiswa dalam belajar bahasa Inggris.

Baik teori maupun dalam mempraktekan untuk berbicara dan menjadi publik speaking dalam bahasa Inggris, juga untuk membantu AEC (*Amikom English Club*) dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan setiap akhir pekan sesuai dengan silabus dari AEC (*Amikom English Club*).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah diatas maka dapat disimpulkan permasalahannya sebagai berikut:

- a) Bagaimana aplikasi ini akan memberikan gambaran kepada mahasiswa untuk memulai belajar bahasa Inggris dengan benar dan tanpa harus mempelajari rumus-rumus perubahan kalimat dalam bahasa Inggris
- b) Bagaimana aplikasi ini dapat membantu mahasiswa atau anggota aktif AEC menjadi pembicara yang baik atau publik speaking dalam bahasa

Inggris dan menjadi lebih berani untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tidak terpaku atau terjebak dalam rumus-rumus perubahan kalimat bahasa Inggris yang sering menjadi beban dalam belajar bahasa Inggris.

1.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan adanya masalah tersebut maka penulis mencoba untuk membuat aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk belajar bahasa Inggris. Pembahasan materi juga dilengkapi dengan video, teks, dan suara yang akan menjadi konten dari aplikasi yang dibuat. Beberapa pembatasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Model aplikasi yang dibuat berbentuk interaktif dan bersifat *offline*
- b) Aplikasi ini dibuat untuk pengurus dan anggota aktif AEC atau mahasiswa AMIKOM
- c) Isi dari aplikasi merupakan materi pembelajaran bahasa Inggris dasar, bentuk kalimat dan materi percakapan umum dan video dalam bahasa Inggris.
- d) Pada aplikasi ini tidak akan terlalu membahas rumus-rumus kata dalam bahasa Inggris dan TOEFL
- e) *Tools* yang digunakan pada aplikasi ini adalah aplikasi perangkat lunak Adobe FlashCS4, dan Adobe Photoshop CS4.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai cara atau alternatif baru bagi anggota aktif AEC atau mahasiswa untuk lebih meningkatkan kemampuan untuk berbicara bahasa Inggris baik pada saat penyampaian materi pembelajaran maupun saat latihan bahasa Inggris didalam kelas dan kehidupan sehari-hari
- b) Agar memotivasi anggota aktif AEC agar lebih aktif untuk berbicara dalam bahasa Inggris dan tidak terlalu terpaku pada rumus pola kalimat yang sering menjadi beban dalam memahami bahasa Inggris. Serta bisa menarik perhatian anggota AEC untuk mempelajari program aplikasi multimedia berbasis *flash*.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang dilakukan penulis untuk mendapatkan gambaran masalah yang jelas sehingga akan memudahkan peneliti untuk mencari solusi untuk masalah pada objek melalui berbagai macam teknik yaitu sebagai berikut berikut:

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka untuk mencapai tujuan penelitian, adapun pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut

- a) Metode Wawancara
adalah metode yang dilakukan dengan cara bertanya langsung pada objek mengenai masalah apa saja yang terjadi pada objek, sehingga penulis bisa

merumuskan masalah dan mencari jalan keluar atau solusi yang tepat bagi objek.

b) Metode Observasi

Adalah metode yang melakukan pengamatan langsung pada objek. Hal ini dilakukan agar penulis dapat benar-benar merancang solusi yang tepat pada objek sesuai dengan kebutuhan pada objek

c) Metode Survey

Adalah metode untuk mendapatkan informasi dari orang, survey dilakukan dengan berbagai macam cara seperti interview dengan orang lain, telepon, dan kuesioner.

1.6.1 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk menganalisis apakah sistem layak atau tidak untuk dibuat, metode ini juga digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem. Pada tahap analisis ini penulis menggunakan analisis SWOT (*stranght, weakneses, opurtunity, threat*).

1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan adalah suatu metode atau tata cara yang menentukan proses apa yang akan digunakan.

1.6.3 Metode Testing

Testing merupakan suatu proses menganalisa suatu entitas *software* untuk mendeteksi perbedaan antara kondisi yang ada dengan kondisi yang diinginkan, agar mengetahui untuk mengevaluasi fitur-fitur dari entitas *software*.

1.7 Sistematika Penulisan

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, langkah-langkah penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini akan dibahas pengertian dan teori-teori yang berkaitan dengan obyek yang diteliti.

3. BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan perancangan sistem yang berhubungan dengan bagian yang sedang diteliti.

4. BAB IV Implementasi dan pembahasan program

Berisikan uraian tentang pembahasan hasil program, implementasi dan testing serta berisi tentang kelebihan dan kekurangan program.

5. BAB V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari perumusan masalah yang disampaikan.

