

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini semakin pesat terutama pada perangkat mobile Banyak sekali orang dewasa dan bahkan anak-anak yang sudah menggunakan smartphone sebagai alat komunikasi juga media belajar yang banyak memiliki keunggulan. Ada beberapa sistem operasi yang mendukung smartphone saat ini, seperti Android OS, Windows Mobile, iOS, Blackberry OS, dan Symbian OS. Sistem Android merupakan salah satu sistem operasi yang banyak digemari para pengguna smartphone karena Android bersifat open source (sistem terbuka) sehingga banyak aplikasi yang dapat digunakan pada smartphone ini.

Pada umumnya bahasa memiliki peranan sebagai alat komunikasi antar individu, karena bahasa berfungsi sebagai alat penyampai pesan dari seseorang kepada oranglain. Pada era globalisasi, peran bahasa semakin berkembang menjadi pertukaran informasi antar Negara tentang budaya, teknologi dan bidang keilmuan lainnya. Perkembangan bahasa asing sekarang semakin berkembang pesat selain bahasa inggris, bahasa Jerman juga merupakan bahasa internasional karena Jerman merupakan Negara berkembang yang memiliki peranan penting dalam perkembangan dunia. Bahasa Jerman menempati kedudukan kuat dalam pengetahuan sastra. Namun karena kurang familiar dan

kurangnya minat masyarakat akan bahasa Jerman itu sendiri dengan karakteristiknya yang memiliki banyak huruf konsonan.

Saat ini smartphone yang beroperasi sistem android tidak hanya digunakan oleh kalangan dewasa saja, anak-anak pun sudah sangat mahir menggunakannya. Untuk itu diperlukan adanya aplikasi pembelajaran bahasa asing yaitu bahasa Jerman bagi anak-anak yang dapat diakses oleh pengguna android.

Dengan adanya aplikasi ini pengguna dapat dengan mudah mempelajari materi bahasa Jerman. Aplikasi ini berisi materi untuk mempelajari bahasa Jerman pada anak usia dini. Pada tingkat ini user dapat mengembangkan kemampuan dasar berkomunikasi dalam bahasa Jerman. Yang dipelajari adalah hal-hal sehari-hari, dapat mengerti, teks sederhana. Aplikasi ini dirancang secara audio visual yang dapat menampilkan gambar dan suara yang bertujuan untuk memudahkan belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah Bagaimana merancang dan membuat aplikasi Kamus Bahasa Jerman bergambar yang interaktif dan edukatif bagi anak-anak ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada diruang lingkup masalah yang ditentukan.

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat sebagai media belajar anak-anak yang akan menampilkan gambar dan suara
2. Pembelajaran hanya terbatas menampilkan pengenalan abjad, angka, pengenalan benda sekitar dan orang sekitar dalam bahasa Jerman
3. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan 50 kosakata
4. Aplikasi ini hanya bisa digunakan oleh ponsel berbasis android

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan Sarjana Komputer
2. Merancang dan membuat aplikasi kamus bahasa Jerman bergambar sebagai media belajar anak usia dini
3. Untuk menghasilkan aplikasi interaktif dan menarik sehingga anak – anak semakin gemar membaca

1.5 Manfaat Penelitian

1. Sebagai media belajar anak-anak dalam mengenal bahasa Jerman dengan cara menyenangkan
2. Menambah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi informasi kedalam dunia pendidikan

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Studi Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data – data referensi yang akan digunakan berupa buku referensi, dokumen yang relevan, dan internet.

2. Analisis Data

Dalam proses penulisan dan perancangan dilakukan analisis terhadap data yang mendukung dalam pembuatan aplikasi kamus bahasa Jerman bergambar sebagai media belajar anak usia dini berbasis android

3. Merancang dan mengimplementasikan aplikasi

Metode ini dilakukan dengan cara merancang aplikasi dan mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat kedalam smartphone yang menggunakan sistem operasi android

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar – dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem, selain itu dalam bab ini juga dijelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari hasil kerja serta pembahasan dari aplikasi yang telah dibuat kedalam perangkat smartphone.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran – saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

