

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi komunikasi terutama Mobile Phone yang berbasis Global System for Mobile Communications / GSM sekarang ini sudah sangat pesat dan mengagumkan dengan fitur yang di tawarkan telah merubah Mobile Phone sebagai suatu perangkat yang multifungsi, sehingga sebagai alat komunikasi, dapat juga berfungsi untuk mengirim SMS, mengirim MMS dan lain sebagainya. Selain itu perkembangan Mobile Phone telah berkembang menjadi sebuah komputer mini yang memungkinkan penginstalan program pada Mobile Phone. Adapun kemampuan Mobile Phone sebagai komputer mini dan memiliki bentuk yang kecil serta mudah untuk di bawa membuatnya memiliki nilai lebih.

Salah satu bentuk implementasi dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dan tepat guna disertai dengan kebutuhannya. Sebagai contoh bentuk implementasi dari penerapan teknologi dibidang Mobile Phone adalah meningkatnya kebutuhan masyarakat akan fasilitas yang ada di dalamnya, sehingga memberikan dampak yang sangat besar pula bagi pembangunan berbagai fasilitas serta kemudahan-kemudahan yang

mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan dan memberikan solusi pada berbagai dinamika sosial yang berkembang di masyarakat.

Informasi tentang bahasa Inggris terutama pada materi English Tenses saat ini masih banyak di peroleh dari media buku, sehingga mengakibatkan ketidak tertarikan pencari informasi pada bentuk tampilan buku yang terdiri dari ribuan teks dan gambar tidak bergerak. Pengembangan media pembelajaran English Tenses di harapkan dapat membantu upaya publikasi tersebut yang di kemas menarik, lengkap dan interaktif dalam satu paket aplikasi multimedia berbasis Mobile Phone. Mobile Phone memiliki kemampuan untuk menjalankan program yang berukuran mikro. Dengan adanya kelebihan ini maka di gunakan untuk membuat pembelajaran materi English Tenses.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah dapat dirumuskan sebagai berikut: Penyajian dalam bentuk aplikasi multimedia pada Mobile Phone yang dapat membantu pengguna dalam mempelajari bahasa Inggris terutama pada materi English Tenses. Dengan animasi yang menarik dapat memberi motivasi kepada para pengguna dalam belajar, Memudahkan pengguna dalam belajar materi English Tenses dengan sistem pembelajaran yang berbasis multimedia dapat memberikan hasil yang optimal kepada para penggunanya .

Untuk lebih memfokuskan pada penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan latar belakang masalah, maka dalam hal ini muncul masalah baru yaitu bagaimana merancang aplikasi multimedia yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran English Tenses pada Mobile Phone.

### 1.3 Batasan Masalah

Dilihat dari ruang lingkungannya multimedia, mempunyai pengertian yang sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda. Agar skripsi ini memfokus secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini pada materi English Tenses pada Mobile Phone dan batasannya adalah pada Mobile Phone berjenis symbian.

Pada tahap pengolahan data dalam membangun aplikasi Multimedia sebagai media pembelajaran English Tenses, pembuatan aplikasinya dibatasi pada *software-software* pembangun multimedia antara lain, *software Adobe Flash Lite 1.1* , *software Photosop CS*, *Cool Editpro* serta *software* pendukung lainnya.

## 1.4 Maksud dan Tujuan

### 1.4.1 Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis dalam hal ini sebagai mahasiswa STMIK "AMIKOM" Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran English Tensis berbasis Mobile Phone.
2. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang S-1 (Strata-1) STMIK "AMIKOM"
3. Meningkatkan pengetahuan peneliti pada materi English Tenses.

### 1.4.2 Eksternal

Bagi masyarakat Yogyakarta ataupun masyarakat Indonesia pada umumnya, pembuatan topik bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar.
2. Sosialisasi teknologi melalui Mobile Phone pada semua pihak.
3. Memberikan kemudahan pembelajaran English Tenses sehingga pengguna akan lebih memahami dan di kemudian hari dapat di jadikan media dalam peningkatan mutu pendidikan.

4. Dapat dijadikan acuan dalam penyusunan laporan dengan masalah dan tema yang berbeda.

## **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini yaitu :

### **1.5.1 Metode Interview**

Cara mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan obyek penelitian.

### **1.5.2 Metode Observasi**

Cara mendapatkan data dengan mengamati kegiatan yang dilakukan oleh obyek peneliti.

### **1.5.3 Metode Kepustakaan**

Mengambil beberapa referensi yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.



## 1.6 Sistematika Penulisan

Guna mempermudah penulis dalam penyusunan skripsi, maka penulis menggunakan acuan dari system penulisan skripsi. Adapun penulis lakukan adalah sebagai berikut :

### BAB I. Pendahuluan

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, pokok masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

### BAB II. Landasan Teori

Dalam bab ini penulis menjelaskan secara garis besar akan sebuah sistem secara umum.

### BAB III. Gambaran Umum dan Analisis

Pada bab ini penulis membahas tentang analisis sistem yang terdiri dari analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis kontrol, analisis efisiensi, analisis layanan, dan analisis kelayakan dan membahas tentang desain sistem yang terdiri dari merancang konsep, nerancang isi, merancang naskah, merancang grafik

### BAB IV. Perancangan dan Implementasi Sistem

Pada bab ini penulis, memproduksi sistem dan bagaimana meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan yaitu; penerapan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi, dan tindak lanjut dari implementasi.

