

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa resmi di Dunia yang digunakan dalam berkomunikasi antar negara. Dalam perkembangan teknologi saat ini, Bahasa Inggris merupakan suatu hal yang wajib kita kuasai khususnya di dalam dunia bisnis, berkenaan dengan perdagangan bebas yang sedang dan akan kita hadapi nantinya. Tidak dapat kita pungkiri bahwa, Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat penting yang harus kita pelajari sebagai modal dalam berkomunikasi di dalam pergaulan Internasional.

Sebagian dari kita beranggapan bahwa mempelajari Bahasa Inggris bukanlah suatu hal yang mudah, sehingga banyak dari tutor atau guru-guru yang mengajar Bahasa Inggris memiliki kiat atau strategi sendiri dalam menjadikan Bahasa Inggris mudah untuk dipelajari. Landasan atau pondasi dari suatu pendidikan haruslah sangat kuat. Sama halnya dalam mempelajari Bahasa Inggris, dasarnya pun haruslah baik. Pembelajaran Bahasa Inggris di setiap tempat dan daerah tentunya berbeda-beda, oleh sebab itu kualitas Bahasa Inggris dari setiap siswapun berbeda-beda.

STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memiliki visi “menjadi perguruan tinggi terbaik se-Asia” merupakan salah satu perguruan tinggi yang sangat memperhatikan betul tentang Bahasa Inggris, terbukti dengan berdirinya UKM AEC (Unit Kegiatan Mahasiswa Amikom English Club)

yang menyalurkan keseriusan mahasiswa dalam berbahasa Inggris. Studi UKM ini membagi metode pembelajaran Bahasa Inggris kedalam dua kategori yaitu speaking dan debating.

Permasalahan yang timbul saat ini adalah, terkadang banyak dari mahasiswa AMIKOM itu sendiri yang kurang memiliki dasar yang kuat dalam berbahasa Inggris.

Menyikapi permasalahan di atas, memberikan motivasi dan keinginan yang kuat bagi penulis dalam membangun suatu aplikasi web yang dikemas khusus bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam mempelajari Bahasa Inggris yang sesuai dengan tingkatan dan kemahiran mahasiswa dalam Bahasa Inggris itu sendiri.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari paparan dan penjelasan diatas, dapat diambil rumusan masalah yang akan menjadi bahasan dalam penelitian, yaitu :

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi tentang pembelajaran Bahasa Inggris yang cepat dan tepat?
2. Bagaimana menumbuh-kembangkan minat mahasiswa dalam belajar Bahasa Inggris ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Penulis berkeinginan agar skripsi ini tepat secara mendalam kearah sasaran yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam pembuatan aplikasi web ini. Adapun Ruang lingkup

Dikarenakan banyaknya permasalahan yang ada, maka pembuatan aplikasi web pembelajaran Bahasa Inggris ini terbatas atau memiliki batasan tertentu yaitu:

1. Fasilitas yang disajikan yaitu pembelajaran Bahasa Inggris yang sistematis.
2. Pengguna aplikasi ini adalah mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Tujuan dan sasaran aplikasi web ini yaitu mahasiswa dapat menentukan tingkat kemahiran dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
4. Pembelajaran Bahasa Inggris dibagi kedalam 3 Level atau tingkatan, yaitu :
  - a) Tingkatan dasar (Elementary)
  - b) Tingkatan menengah (Intermediate)
  - c) Tingkatan mahir (Advance)
5. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP, Ajax dan CSS
6. Database yang digunakan yaitu MySQL
7. Perangkat lunak yang digunakan:
  - Adobe Dreamweaver CS3 yang merupakan program penyunting halaman web keluaran Adobe Systems yang dulu dikenal sebagai Macromedia Dreamweaver keluaran Macromedia. Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya yang menarik dan

kemudahan penggunaannya mampu mendisain halaman web yang interaktif. Bukan hanya itu saja Adobe Dreamweaver juga mendukung PHP, ColdFusion dan ASP.NET sehingga bisa digunakan untuk mempermudah pekerjaan para programmer.

- Photoshop Cs 3 sebagai bantuan dalam mendesai interface yang menarik. Adobe Photoshop adalah perangkat lunak buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar bertipe raster.
- CorelDRAW Graphics Suite X4 adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Keunggulan aplikasi ini yaitu pada desain gambar vektor atau gambar yang terdiri dari garis dan kurva yang tidak merubah detail gambar yang dibuat.
- Adobe Flash digunakan untuk memberikan efek pada gambar dan tulisan gerak (desain animasi).
- Mozilla Firefox adalah sebuah web browser
- XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang

ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk pembuatan aplikasi web pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang memiliki kemampuan untuk :

1. Memberikan pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif dan efisien.
2. Mengetahui tingkat kemahiran seseorang dalam level berbahasa Inggris.
3. Mempermudah mahasiswa dalam mempelajari Bahasa Inggris.
4. Memberikan review atau hasil dari pembelajaran yang telah ditempuh.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian yang telah dilakukan yaitu menghasilkan sebuah aplikasi berbasis web yang berguna bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta dalam mengembangkan minat mereka pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan kualitas

pembelajaran yang baik. Aplikasi yang dihasilkan diharapkan mampu memberikan pembelajaran secara efektif dan efisien serta tepat sasaran.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis antara lain:

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan.

2. Metode Wawancara

Penelitian dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta melalui UKM AEC (Amikom English Club)

3. Metode Kepustakaan

Penulis membaca literature atau buku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

4. Metode Kearsipan

Teknik pengumpulan data dan info yang diperlukan dari sumber-sumber, kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah diteliti.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab, masing-masing bab akan diurutkan sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori perangkat lunak yang relevan yang digunakan untuk pengembangan aplikasi web pembelajaran Bahasa Inggris.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas tentang analisis kebutuhan aplikasi, perancangan aplikasi pengolahan data dengan mengintegrasikan komputer dan software yang digunakan.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang implementasi dari rancangan program atau aplikasi yang akan dibuat dan pembahasan serta pengujian sistem itu sendiri

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang hasil dan uraian pembahasan aplikasi yang telah dibuat berupa kesimpulan dan saran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Dalam bab ini berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai pedoman dan bahan dalam pembuatan skripsi.