

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Arus informasi dan teknologi yang semakin cepat berkembang sekarang ini telah membawa banyak perubahan bagi masyarakat dunia. Salah satu hasil teknologi adalah adanya aplikasi-aplikasi yang sangat membantu dalam pekerjaan, belajar dan rutinitas sehari-hari. Aplikasi-aplikasi tersebut tidak hanya membantu dalam mengolah hasil pekerjaan tetapi juga membantu di dalam dunia pendidikan, seperti belajar berbahasa Inggris.

Sekarang banyak aplikasi-aplikasi yang bisa membantu seseorang dalam belajar seperti belajar bahasa Inggris, sebagai salah satu alternatif dalam Belajar bahasa Inggris bagi pemula baik anak-anak dan orang dewasa. Dengan teknologi informasi dan komunikasi seperti Multimedia, Multimedia digunakan dalam banyak kegiatan yang berhubungan dengan aplikasi-aplikasi maupun komunikasi dan informasi yang dapat menyajikan suatu informasi yang cepat dan akurat. Sebuah metode pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada suatu sistem pendidikan. Metode pembelajaran yang baik adalah yang mudah dipahami dan dimengerti. Metode pembelajaran akan mudah dipahami dan dimengerti apabila penyajiannya dibuat lebih menarik. Karena dalam Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris ini menggunakan animasi gambar tulisan dan suara atau melatih vocal yang mudah digunakan dan dimengerti pada orang pemula baik anak-anak dan orang dewasa. Diharapkan dengan adanya Aplikasi seperti ini akan

memberikan kemudahan dalam belajar Bahasa Inggris. Maka judul skripsi ini adalah “MEMBANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH VOCAL BERBAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PEMULA MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0 DAN MICROSOFT SPEECH”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan tersebut maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana merancang aplikasi multimedia yang baik dan menarik untuk mempermudah suatu metode pembelajaran bahasa Inggris untuk orang pemula baik anak-anak maupun orang dewasa melalui media animasi, Sehingga penyampaian media ini lebih diminati oleh anak-anak dan orang dewasa yang belajar bahasa Inggris, agar dapat belajar dengan mudah tapi juga sangat menyenangkan dibandingkan secara lisan ( tanpa media animasi ).

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menghindari masalah yang semakin melebar atau luas maka yang akan di uraikan di sini. Saya perlu membatasi masalah yang akan di bahas Dalam aplikasi ini. Yaitu mengenai aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis gambar dan suara. Agar metode pembelajaran ini menjadi tepat sasaran dalam pelaksanaannya maka perancangan aplikasi ini lebih difokuskan ruang lingkupnya pada :

1. Aplikasi yang akan dibuat meliputi beberapa fungsi yakni text to speech dan speech to text.
4. Aplikasi Microsoft visual basic 6.0 dan Microsoft speech
5. Arsitektur aplikasi merupakan stand alone
6. Platformnya berbasis desktop bias beroperasi di semua Microsoft windows.

#### **1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Dimana pelaksanaannya mengandung beberapa tujuan yaitu:

1. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menjadikan penelitian ini sebagai lingkungan pembelajaran mahasiswa dengan mempraktikkan ilmu yang telah didapat selama dibangku kuliah. sehingga diharapkan agar mahasiswa memiliki cukup bekal untuk mengaplikasikan pada dunia kerja nyata nantinya.

Diharapkan bahwa penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak terutama:

### 1. Bagi Mahasiswa

Dapat menerapkan ilmu dan teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu didunia nyata.

### 2. Bagi Almamater

Untuk mengukur kemampuan mahasiswa didalam menguasai mata kuliah yang didapatkan di bangku perkuliahan. Serta menjalin kerjasama dengan instansi yang berkaitan. Juga sebagai bahan evaluasi didalam kurikulum akademis.

## 1.5 Metode penelitian

dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode, adapun beberapa metode tersebut antara lain:

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### A. Metode Kepustakaan

Melakukan studi kepustakaan yaitu dengan mengumpulkan sumber- sumber berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

B. tutorial-tutorial yang di peroleh dari website maupun dari media lain untuk menjadi refrensi tambahan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa inggris.

## 2. Analisa Data

Pada tahap ini penulis melakukan analisa terhadap data-data yang di peroleh.

## 3. Perancangan program

Dilakukan sebagai gambaran data acuan dalam tahap disain program.

## 4. Uji coba program

Uji coba program ini di lakukan untuk memastikan program yang sudah di buat berjalan sesuai yang di harapkan.

## 5. Pembuatan laporan

Menyusun laporan berdasarkan permasalahan yang ada secara sistematis

### **I.6 Sistematika Penulisan Laporan**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan Laporan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori-teori yang menunjang dalam pembuatan laporan serta penguraikan yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa inggris.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi pembahasan mengenai analisis untuk selanjutnya dilakukan perancangan terhadap sistem aplikasi pembelajaran bahasa inggris secara keseluruhan

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi implementasi terhadap aplikasi pembelajaran bahasa Inggris, implementasi ini berdasarkan dari hasil perancangan pada bab-bab sebelumnya

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan terhadap seluruh kegiatan penyusunan/penulisan skripsi yang telah dilakukan serta berisi saran bagi penelitian selanjutnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

