

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin cepat dan pesat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini membuat manusia bagaikan tak terpisah oleh jarak, ruang, dan waktu. Perkembangan teknologi yang semakin maju, manusia dapat membuat berbagai alat kebutuhan sebagai pendukung produktifitas sehari-hari.

Mobilitas adalah segala kegiatan yang dapat dilakukan kapan dan dimana saja. Sebagai sarana penunjang kegiatan tersebut, dapat digunakan telepon seluler (*handphone*) dimana saat ini telah banyak orang dari berbagai kalangan, mulai dari ibu rumah tangga sampai mahasiswa bahkan pengamen punya telepon seluler. Hal ini dikarenakan adanya aplikasi yang lengkap mulai dari kalkulator, pemutar video dan musik, perekam video dan suara, kamera hingga aplikasi mengenai informasi di dunia perkantoran, pembelajaran, dan hiburan serta berita.

Salah satu hal yang penting yang dipelajari oleh setiap orang adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, dengan pengguna aktif yang sangat besar dan dijadikannya bahasa Inggris menjadi bahasa internasional, maka bagi banyak masyarakat di Negara dimana bahasa Inggris bukan bahasa sehari-hari, sangat dibutuhkan suatu pembelajaran bahasa Inggris.

Dengan kemajuan teknologi saat ini, dengan adanya komputer dan *laptop* telah bermunculan berbagai aplikasi yang menawarkan kemudahan untuk mempelajari bahasa Inggris, mulai dari yang standar sampai yang menggunakan metode interaktif, akan tetapi dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi sekarang ini dengan mobilitas yang tinggi, dan bermunculannya telepon seluler canggih, maka orang menginginkan media pembelajaran yang bisa mereka gunakan di telepon seluler mereka masing-masing. Dengan begitu dimanapun mereka berada bisa belajar bahasa Inggris tanpa harus tergantung kepada *PC* dan *laptop* yang berat untuk mobilitas.

Dengan alasan inilah penulis mencoba untuk membuat suatu aplikasi sistem berbasis telepon seluler untuk mempelajari bahasa Inggris dalam hal percakapan yang dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Aplikasi ini didukung dengan standar bahasa pemrograman pada telepon seluler saat ini yaitu Android.

Android dinilai sebagai sistem operasi telepon seluler yang sangat populer dan berkembang pesat. Berdasarkan data IDC (*International Data Corporation*) yang di keluarkan pada tanggal 3 Desember 2012, *market share* Android adalah 68.3%, di ikuti oleh sistem operasi Ios yaitu 18.8%, disusul oleh Blackberry yaitu 4.7%, kemudian Windows Phone 2.6%, Linux dengan persentase 2.0%, dan yang lainnya 3.6%. Selain *market share* yang tinggi Android memiliki beberapa keunggulan salah satunya adalah Android mampu menjalankan aplikasi sekaligus (*multi tasking*). Banyak lagi keunggulan Android seperti *open source*, *home screen informative* dan lainnya. Berdasarkan uraian tersebut, penulis ingin

menyusun skripsi dengan judul “**PEMBUATAN APLIKASI ACTIVE DAILY CONVERSATION BERBASIS ANDROID**”. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan. Bagaimana membangun dan merealisasikan suatu aplikasi pada *platform* Android yang dapat digunakan dimana saja untuk mempermudah dalam belajar bahasa Inggris, mengingat semakin seringnya mobilitas dalam keseharian.

1.3 Batasan masalah

Agar pembahasan masalah tetap berada dalam batasan yang diinginkan dan dapat lebih terarah, maka pembahasan masalah dibatasi pada ruang lingkup sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya berjalan di sistem operasi android 2.3 (*Gingerbread*) dan 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
2. Aplikasi bersifat *offline*.
3. Percakapan terdiri dari *audio* percakapan dan teks bacaan percakapan.
4. Aplikasi hanya berjalan sempurna pada layar dengan ukuran 4.0 *inches* resolusi 480x800 *pixels* dan 480x854 *pixels*, dan 4.7 *inches* resolusi 480x854 *pixels*.
5. Aplikasi dilengkapi dengan *quiz* sebagai sarana untuk menguji kemampuan memahami percakapan yang telah dipelajari.

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi percakapan bahasa Inggris berbasis Android.
2. Sebagai media dalam menerapkan teori yang sudah dipelajari didalam perkuliahan.
3. Sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata 1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat internal

Sebagai sarana pembelajaran dalam menerapkan teori yang sudah dipelajari dalam perkuliahan.

b. Manfaat eksternal

1. Membantu pelajar atau masyarakat umum dalam meningkatkan kemampuan percakapan bahasa Inggris.
2. Menambah kosa-kata bahasa Inggris bagi setiap orang yang menggunakannya.

1.6 Metodologi Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi percakapan bahasa Inggris ini dan menyusun laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

a. Metode wawancara

Metode ini dilakukan terhadap ahli bahasa Inggris untuk mendapatkan masukan bagaimana sebuah percakapan akan disusun.

b. Studi kepustakaan

Studi kepustakaan seperti mempelajari buku-buku rujukan yang berhubungan dengan Android dan percakapan bahasa Inggris untuk membantu dalam pembuatan aplikasi ini. Selain itu juga mempelajari situs-situs rujukan seputar hal yang sama untuk membantu dalam penyajian informasi yang akan ditampilkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan susunan sistematika sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, metodologi pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori yang berhubungan dengan judul skripsi, seperti tentang bahasa Inggris, konsep dasar sistem informasi, sejarah Android, dan Eclipse.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan dan menjelaskan analisa dan perancangan sistem yang meliputi *Use Case Diagram*, *ClassDiagram*, *SequenceDiagram*, Relasi Antar Tabel (*RAT*), dan *Interface* (tampilan).

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem beserta penjelasannya dan pengujiannya.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran guna memperbaiki kekurangan yang terdapat pada aplikasi ini.

