

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang terbilang vital bagi manusia. Tanpa adanya bahasa, setiap orang akan merasa kesulitan untuk menyampaikan ide dan pendapat yang ada di dalam pikiran mereka. Bahasa juga merupakan alat komunikasi yang paling baik serta sempurna jika dibandingkan alat-alat komunikasi lainnya, dan salah satu bahasa yang sering kita dengar adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional dan mempelajari Bahasa Inggris dapat memudahkan jenjang karir maupun pendidikan untuk masa depan nantinya. Bahasa Inggris juga adalah bahasa yang akan digunakan apabila akan meniti karir maupun pendidikan keluar negeri.

Masyarakat saat ini sudah banyak sekali yang menggunakan smartphone untuk kebutuhan sehari-hari. Android merupakan sistem operasi yang sedang berkembang saat ini daripada sistem-sistem operasi yang telah digunakan pada smartphone saat ini karena Android memiliki banyak keunggulan yang tidak dimiliki oleh platform lainnya, misalnya sistem operasi bisa diubah sesuai dengan keinginan pengguna dengan mudahnya mengembangkan aplikais tanpa dipungut biaya sehingga banyak para pengembang memilih Android sebagai sistem operasinya.

Smartphone memiliki peranan penting dalam dunia informasi saat ini. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih di masanya, pemanfaatan perangkat smartphone sebagai gadget pendamping dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari sudah sangat umum bagi sebagian umat manusia. Saat ini pengguna smartphone Android semakin banyak, hal itu memberikan inspirasi untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, diharapkan pengguna smartphone Android terutama anak-anak akan lebih mengenal dan menguasai bahasa arab serta akan semakin senang untuk mempelajari Bahasa Inggris. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dibuatlah aplikasi mobile dan skripsi dengan judul **“Merancang Aplikasi Interaktif untuk Anak Berbasis Android menggunakan App Inventor sebagai Media Belajar Bahasa Inggris”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana cara Membuat Aplikasi Interaktif untuk Anak Berbasis Android menggunakan App Inventor sebagai Media Belajar Bahasa Inggris?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah saya buat di atas, dibuatlah batasan masalah untuk mencegah melebar nya pembahasan yang telah ditentukan. Batasan masalah dari skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini dibuat untuk menampilkan pembelajaran Bahasa Inggris dilengkapi dengan gambar.
2. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris dilengkapi gambar berbasis Android.
3. Aplikasi ini untuk Smartphone Android yang memiliki sistem operasi minimal berjalan diatas Android 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
4. Aplikasi ini tidak dikenakan biaya karena merupakan aplikasi offline. Kecuali pada saat menginstall aplikasi secara online maka dibutuhkan biaya koneksi internet pada umumnya.
5. Aplikasi ini tidak menggunakan database.
6. Aplikasi ini lebih ditujukan kepada anak-anak sehingga gambar yang digunakan lebih bervariasi menyerupai bentuk kartun. Tapi tidak menutup kemungkinan untuk digunakan oleh masyarakat umum.
7. Target aplikasi ini adalah smartphone dengan ukuran bentang layar 3,5inci sampai dengan tablet berukuran 7 inci.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian antara lain.

1. Mempermudah masyarakat dalam mempelajari Bahasa Inggris dimanapun dan kapanpun.
2. Menghasilkan sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan media gambar.
3. Menyelesaikan kuliah di Universitas AMIKOM dan mendapatkan gelar sarjana SI.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan adalah sebagai berikut.

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

2. Analisis

Analisis digunakan untuk merancang gambaran aplikasi yang akan dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan sehingga memenuhi kebutuhan konsumen atau user. Sehingga mempermudah dalam perancangan aplikasi yang akan dibuat nantinya.

3. Perancangan

Tahapan ini berupa proses perancangan desain aplikasi serta penulisan listing program yang akan dibuat.

4. Implementasi dan uji coba

Proses ini bertujuan untuk menguji aplikasi apakah masih terdapat bug dalam aplikasi tersebut atau aplikasi yang dibuat sudah bisa berfungsi dengan baik.

5. Uji Coba Sistem

Pengujian kelayakan atau tidaknya sebuah sistem untuk dipergunakan berdasarkan hasil implementasi sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang mudah dimengerti dan komprehensif mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, secara global dapat dilihat dari sistematika penulisan dibawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas kerangka penulisan dalam penelitian meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

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

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

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

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat smartphone, pengujian dan hasil aplikasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran untuk mmenambah kesempurnaan aplikasi.

