

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Italia merupakan suatu negara yang termasuk dalam negara – negara maju dunia dan merupakan satu dari sepuluh negara dengan ekonomi terbesar di dunia[1]. Dalam bidang ekonomi, Italia menjadi mitra dagang terbesar ke-19 bagi Indonesia[2]. Bahasa merupakan salah satu faktor yang bisa lebih mempererat hubungan kedua negara sehingga penguasaan Bahasa Italia penting untuk membuka peluang kerjasama yang lebih baik lagi di berbagai bidang.

Penggunaan perangkat mobile berkembang pesat jika dilihat dari fakta bahwa 2,32 milyar orang di dunia ini adalah pengguna smartphone dan diperkirakan akan bertambah menjadi 2,87 milyar orang di tahun 2020 berdasarkan hasil survey statista.com[3], itu baru pengguna smartphone dan belum termasuk perangkat mobile lainnya. Ini merupakan jumlah pasar yang sangat besar jika bisa dimanfaatkan secara ekonomi dan sangat prospektif jika dilihat dari perkiraan peningkatan pengguna dalam beberapa tahun kedepan. Di Turki dan Thailand, perangkat mobile bahkan sudah dijadikan sebagai perangkat penyampaian materi belajar bagi siswa sekolah.

Perangkat mobile berbasis android yang aktif sudah mencapai lebih dari 2 milyar pengguna di seluruh dunia[4]. Sebuah perkembangan yang sangat cepat dan merupakan peluang yang besar bagi pengembang aplikasi mobile berbasis Android. IDC menyautkan bahwa perangkat Android menguasai 85% bagian pasar dari pasar pembelajaran secara mobile[5], dilihat dari fakta ini, pemilihan Android sebagai platform belajar secara mobile sudah tepat.

Dengan melihat berbagai data yang ada, penulis mengambil kesempatan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran tata bahasa

Italia berbasis Android dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantarnya. Aplikasi ini juga menggunakan referensi yang disusun oleh Paola Nanni-Tate, seorang professor bahasa Italia yang mempunyai pengalaman puluhan tahun dalam mengajar bahasa Italia sehingga semoga bisa menjadi aplikasi yang dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif kepada pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat disusun rumusan masalah yaitu bagaimana merancang aplikasi pembelajaran tata Bahasa Italia berbasis Android bagi pengguna berbahasa Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tetap terfokus pada permasalahan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi ini menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantarnya.
2. Aplikasi ini hanya digunakan pada perangkat mobile berbasis Android.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan perangkat lunak Adobe Flash.
4. Aplikasi ini membahas tentang dasar-dasar tata bahasa Italia berupa kata benda, artikel, kata ganti, dan katas depan.
5. Aplikasi ini diperuntukkan untuk pengguna yang berbahasa Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang aplikasi pembelajaran tata bahasa Italia sebagai media belajar bagi pengguna

berbahasa Indonesia sebagai syarat menyelesaikan pendidikan strata satu pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

1. Metode Studi Kepustakaan

Mengumpulkan data dan informasi dari buku-buku yang terkini, internet, dan referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

2. Metode Analisis Data

Dalam metode analisis pada aplikasi yang dibuat, penulis menjelaskan tentang alasan dibuatnya aplikasi ini. Penulis mengumpulkan beberapa data dan menganalisis data yang diperoleh sehingga penulis mempunyai alasan kuat untuk melakukan penelitian ini.

3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dalam penelitian ini menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). MDLC terdiri dari *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

4. Uji Coba Sistem

Pengujian aplikasi ini terdiri dari pengujian black box dan uji pengguna. Pengujian black box berupa pengujian pada aplikasi apakah ada yang tidak berfungsi sesuai semestinya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. Pada bab pendahuluan ini berisi tentang hal apa yang menarik atau mendorong penulis sehingga tertarik melakukan penelitian ini. Bab ini juga membahas hal-hal apa saja yang akan dijawab dan dibahas dalam penelitian ini sehingga nantinya fokus

dalam melakukan penelitian berdasarkan batasan-batasan pembahasan yang telah dibuat dalam pendahuluan tersebut.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan landasan teori yang dijadikan dasar teori yang digunakan dalam analisis. Landasan teori ini berisi seperangkat definisi, konsep serta proporsi yang telah disusun rapi serta sistematis tentang variabel-variabel dalam sebuah penelitian. Landasan teori ini akan menjadi dasar yang kuat dalam sebuah penelitian yang akan dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisis dan perancangan sistem yang akan dibuat dan kebutuhan apa saja yang diperlukan. Bab ini juga membahas analisis kelayakan yang terdiri dari kelayakan hukum, kelayakan teknis, dan kelayakan operasional.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang dibuat. Bab implementasi dan pembahasan merupakan paparan implementasi atau paparan hasil-hasil yang diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian. Bab ini berisi tampilan antarmuka pengguna, aplikasi dan pembahasan tentang aplikasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi skripsi. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian, menjawab pertanyaan di rumusan masalah dan mampu membuktikan capaian tujuan penelitian.