

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menguasai bahasa Inggris merupakan hal yang penting. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling sering digunakan oleh penutur bahasa asing di seluruh dunia. Ketika orang-orang dengan berbagai bahasa datang berkumpul, pada umumnya mereka menggunakan bahasa Inggris untuk saling berkomunikasi. Selain itu, bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan dalam banyak hal seperti komunikasi dalam bisnis serta bahasa tulisan bagi banyak sumber pembelajaran baik dari buku maupun media internet.

Dalam bahasa Inggris terdapat rumus kalimat yang disebut *Tenses*. *Tenses* berperan penting dalam kalimat-kalimat dalam bahasa Inggris. Kalimat dalam bahasa Inggris dibuat berdasarkan rutinitas atau waktu terjadinya suatu peristiwa. Sehingga bila tidak menguasai *tenses*, maka komunikasi akan sulit karena penutur tidak bisa merangkai kata-kata menjadi kalimat yang baik berdasarkan waktu terjadinya suatu peristiwa. Belajar *tenses* cukup rumit dan sering ditinggalkan karena biasanya hanya melalui teks teks rumus yang harus dihapal, cara belajar yang kurang interaktif tentunya.

Selain mengenai cara belajar yang kurang interaktif, ada pula masalah lain yaitu masalah waktu siswa. banyak orang yang ingin belajar *tenses* bahasa Inggris namun tidak memiliki waktu untuk mengikuti kursus konvensional. Belajar otodidak juga sulit dilakukan karena kurang mengertinya siswa tentang bagaimana

cara mendapatkan materi pelajaran yang baik. Harus ada sebuah media pembelajaran yang mudah diakses dimanapun dan kapanpun , serta memiliki materi yang baik dan cara penyampaian materi yang mudah dicerna sehingga siswa dapat belajar dan mengembangkan diri secara otodidak dalam belajar *tenses* bahasa Inggris.

Semua hal tersebut dapat dijawab dengan pembuatan *website* pembelajaran *tenses* bahasa Inggris. Dalam mobilitas, *website* dapat diakses dimana saja asalkan ada laptop, PC dan koneksi internet. Belajar yang menyenangkan dan mudah dicerna dapat diwujudkan melalui video pengajaran. Dengan video, penulis dapat mengajarkan *tenses* bahasa Inggris secara lebih mendalam dan interaktif karena merangsang auditori dan visual siswa dalam belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah jelaskan, maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini ialah **"Bagaimana membuat media pembelajaran *tenses* bahasa Inggris berbasis web ?"**

1.3 Batasan Masalah

Agar pembuatan *website* ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan , maka penulis membatasi beberapa hal mengenai pembuatan *website* pembelajaran *tenses* bahasa Inggris ini yaitu :

1. *Website* ini dibuat sebagai media pembelajaran *tenses* bahasa Inggris.

2. Materi terbatas pada *tenses* bahasa Inggris yang berjumlah 12 *tenses*.
3. Materi pembelajaran disampaikan mejlalui konten pengajaran berupa video yang ada didalam *website*.
4. Video berjumlah 12 buah, satu video untuk satu materi *tenses*.
5. *User* yang menggunakan *website* ini adalah
 - a. *User administrator* , memiliki hak akses untuk mengolah data yang ada di dalam *website*.
 - b. Siswa (*member* dan *pengujung*) hanya dapat mengakses *website*, *member* dapat melihat seluruh video materi sedangkan *pengujung* terbatas pada beberapa video.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sebuah media pembelajaran *tenses* bahasa Inggris berbasis web.
2. Membuat *website* edukasi *tenses* bagi umum yang menarik secara materi maupun visual.
3. Membuat suatu terobosan baru dalam belajar *tenses* bahasa Inggris.
4. Membuat belajar *tenses* bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Sedangkan tujuan penulis menyusun skripsi ini adalah :

1. Untuk menerapkan ilmu yang telah didapat di STMIK AMIKOM Yogyakarta ke dalam masyarakat dengan cara menghasilkan web dinamis yang sesuai dengan konsentrasi matakuliah penulis.

2. Mengembangkan ilmu teknologi informasi sebagai media pembelajaran yang menambah wawasan dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan bahasa.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Metode Kepustakaan

Metode atau teknik pengumpulan data yang bersumber pada literatur dan buku-buku penunjang untuk konsep teori yang berhubungan dengan objek permasalahan

2. Metode Studi Literatur

Pengambilan data menggunakan literatur yang dapat digunakan seperti materi pada situs-situs yang berhubungan dengan *tenses* bahasa Inggris, materi tentang pembuatan *website* serta pembuatan video pembelajaran.

3. Metode Observasi

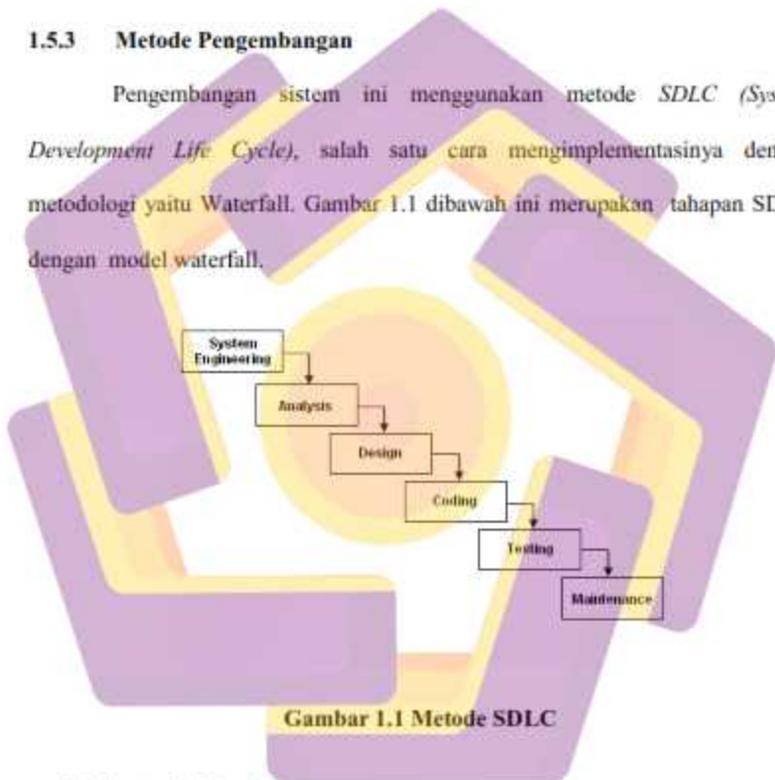
Pengumpulan data dengan cara mengamati suatu hal atau keadaan. Dalam pembuatan *website* ini, dilakukan observasi terhadap *website* belajar online yang telah ada seperti *khanacademy* atau *zenius.net* sebagai referensi pembuatan *website e-learning* yang baik.

1.5.2 Metode Analisis

Metode yang digunakan untuk membangun *website* media pembelajaran ini adalah metode analisis *SWOT* dengan tujuan agar aplikasi mencapai manfaat yang diinginkan.

1.5.3 Metode Pengembangan

Pengembangan sistem ini menggunakan metode *SDLC* (*System Development Life Cycle*), salah satu cara mengimplementasikannya dengan metodologi yaitu Waterfall. Gambar 1.1 dibawah ini merupakan tahapan *SDLC* dengan model waterfall.



1. *System Engineering*

Proses penilaian sistem yang lama yang sedang berjalan dan studi kelayakan pengembangan sistem baru berdasarkan aspek teknologi, ekonomis dan sumber daya manusia.

2. *Analisis*

Proses menganalisis dan pengumpulan kebutuhan sistem yang sesuai dengan domain informasi tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan.

3. *Design*

Dalam tahap ini penulis akan merancang desain dan model aplikasi yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisa pada tahap sebelumnya.

4. *Coding*

Coding (pengkodean) merupakan proses menerjemahkan desain kedalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer.

5. *Testing*

Pada tahapan ini dilakukan pengujian (*Testing*) secara nyata terhadap sistem aplikasi yang telah dibuat. Tujuan pengujian ini ialah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian diperbaiki supaya dapat digunakan secara maksimal.

6. *Maintenance*

Tahap ini merupakan tahap pemeliharaan terhadap suatu software atau aplikasi, termasuk pengembangan terhadap *software* atau aplikasi tersebut, karena aplikasi yang dibuat tidak mungkin selamanya akan seperti itu. Adanya penambahan fitur-fitur baru yang mungkin tidak ada sebelumnya menjadikan *software* harus mengalami perubahan atau pengembangan lebih lanjut guna memenuhi kebutuhan dan keinginan *user*.

1.5.4 Metode Testing

Testing dilakukan dengan menggunakan metode *white-box testing* dan *black-box testing* sebagai perbaikan dan pengukuran kualitas dari web yang akan dibangun. Dengan mencari kemungkinan kesalahan atau error yang ada pada program, untuk selanjutnya akan dilakukan evaluasi dan memperbaiki kesalahan tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah diharapkan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan *website*, pemaparan mengenai pembelajaran *tenses* dalam bahasa Inggris. Dalam bab ini juga mencantumkan nama semua teori yang

berhubungan dengan semua proses pembuatan sebuah *website* pembelajaran dan video *screencasting*.

3. **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem. Dalam bab ini dibahas perancangan dari *website* yang akan dibuat yaitu merancang konsep dan merancang isi.

4. **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengetesan sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

5. **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran dan daftar pustaka dari literatur-literatur yang digunakan yang telah mendukung penyelesaian penelitian ini.