

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) [1].

Kegiatan belajar tidak hanya dilakukan di lembaga formal sekolah namun juga lembaga non formal contohnya tempat kursus, lembaga bimbingan belajar. Lembaga non formal berperan untuk membantu pelajar dalam memahami materi pelajaran sekolah, juga melatih dan mengembangkan kemampuan mereka dalam suatu bidang dengan dibekali kemampuan dan teknik sehingga diharapkan mampu menyerap ilmu yang diajarkan selama masa kegiatan belajar.

Dengan adanya perkembangan teknologi semakin maju, sedikit banyak memberi pengaruh dalam perkembangan dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan. Seperti lembaga kursus SWIFT ENGLISH SCHOOL yang bergelut dalam bidang pelatihan bahasa Inggris, menawarkan program materi yang unik dan sistem pembelajaran yang menarik serta didukung dengan adanya modul dan pembelajaran sebagai media yang penting dalam proses belajar mengajar membuktikan lembaga tersebut berkompeten dalam bidangnya.

Konsep media erat hubungannya dengan alat peraga, alat bantu mengajar (*teaching aids*), *audio visual aids* (AVA), atau alat bantu belajar. Alat bantu mengajar dipergunakan untuk mempermudah tugas guru dalam mengajar. AVA penekanannya pada peralatan audio dan visual. Alat bantu belajar lebih menekankan pada pihak yang belajar. Istilah tersebut bisa dirangkum dalam istilah media pembelajaran. [2]

Untuk memudahkan user dalam mempelajari materi bahasa inggris di lembaga kursus SWIFT ENGLISH SCHOOL diperlukan sebuah media yang dapat memandu dan memberikan informasi tentang ilmu pengetahuan yang mereka inginkan tanpa batasan waktu, tempat, koneksi internet dan tutor/pembimbing. Dengan memanfaatkan teknologi, materi tersebut dapat diaplikasikan pada perangkat mobile, dibandingkan dengan buku pelajaran cetak konvensional, maka aplikasi pembelajaran pada perangkat mobile lebih praktis.

Aplikasi dalam bentuk mobile dirasakan lebih mudah dipelajari karena aplikasi tersebut diimplementasikan pada *smartphone*. Atas dasar itulah penulis membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa inggris 'Smart Swift' berbasis android. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan mempermudah user dalam mengembangkan potensi dalam dirinya secara mandiri.

## 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penulisan ini adalah "bagaimana membuat aplikasi pembelajaran bahasa Inggris 'SmartSwift' berbasis Mobile android sehingga memudahkan user dalam mempelajari materi di Swift English School ?"

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam penyajian informasi pada Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris 'SmartSwift' berbasis android diperlukan batasan masalah agar pembahasan lebih fokus dan terarah , maka penulis memberikan batasan-batasan pembahasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menyajikan materi bahasa Inggris yang diajarkan di lembaga kursus SWIFT ENGLISH SCHOOL seperti *grammar*, *reading*, *conversation daily activity*, dan *quiz*.
2. Aplikasi ini dibuat untuk mahasiswa SWIFT ENGLISH SCHOOL.
3. Desain Aplikasi ini meliputi : Menu Grammar, Menu Tenses, Menu Reading, Menu Conversation, Menu Quiz, Menu About, Menu Help, Menu Exit.
4. Aplikasi ini dapat dijalankan pada android minimum versi 2.3 (Gingerbread).
5. Software yang digunakan Eclipse Juno dan Android Software Development Kit (Android SDK).
6. Aplikasi ini bersifat *offline*.

## 1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk :

1. Membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris 'SmartSwift' berbasis mobile android untuk dapat digunakan oleh user/mahasiswa di lembaga kursus SWIFT ENGLISH SCHOOL.
2. Sebagai media pembelajaran yaitu berupa isi materi yang diajarkan di lembaga kursus SWIFT ENGLISH SCHOOL.

## **1.5. Metode Penelitian**

### **1.5.1. Metode Pengumpulan Data**

#### **1. Metode Studi Pustaka**

Untuk mendukung pembuatan aplikasi ini, penulis melakukan studi pustaka / literatur yaitu mencari dan membaca literatur serta karya-karya ilmiah tentang android, ilmu statistik sub bab probabilitas, data-data yang berhubungan dengan sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan. Selain itu pengumpulan data juga bersumber dari internet (*browsing*).

#### **2. Metode Kuesioner**

Untuk mengetahui penilaian dari user mengenai aplikasi ini, penulis melakukan pembagian kuesioner kepada user sebanyak 30 kuesioner di Swift English School yang beralamat di Jl. Selokan Mataram No.1 Pringgolayan Yogyakarta. Untuk pengolahan data dari hasil kuesioner penulis menggunakan perhitungan prosentase untuk mengukur nilai fungsi aplikasi ini.

#### **3. Metode Observasi**

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data, di mana untuk mendapatkan data yang diperlukan harus melakukan penelitian secara langsung dengan mendatangi lembaga kursus Swift English School.

#### **1.5.2. Metode Analisis**

1. Analisis SWOT
  - a. Analisis Kekuatan (*Strenghts*)
  - b. Analisis Kelemahan (*Weakness*)
  - c. Analisis Peluang (*Opportunities*)
  - d. Analisis Ancaman (*Threats*)
2. Analisis Kebutuhan Fungsional
3. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional
4. Analisis Kelayakan

#### **1.5.3. Metode Perancangan**

Metode perancangan untuk membangun perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris 'SmartSwift' ini menggunakan rancangan *Unified Modelling Language* (UML) yang berisi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

#### **1.5.4. Metode Pengembangan**

Proses pengembangan perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris 'SmartSwift' ini dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu Implementasi Fungsi, Implementasi Kebutuhan Antarmuka, Implementasi Tampilan.



### 1.5.5. Metode Testing

Metode testing dilakukan dengan menggunakan metode *white-box testing* dan *black-box testing* sebagai perbaikan dan pengukuran kualitas Aplikasi 'SmartSwift' yang akan dibangun, dengan mencari kemungkinan kesalahan atau *error* yang ada pada program untuk selanjutnya dilakukan evaluasi dan memperbaiki kesalahan yang terjadi.

### 1.6. Sistematika Penulisan

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berkaitan dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan yang digunakan dalam pengerjaan skripsi ini.

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

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang mendasari pembahasan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi mobile yang dibuat, pemaparan mengenai informasi tentang penjelasan pelajaran bahasa Inggris secara umum, dan *Tools/Software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis yang meliputi analisis kebutuhan dan analisis kelayakan. Pada bab ini akan membahas

perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu perancangan konsep dan perancangan isi.

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

Bab ini menguraikan tentang implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, ujicoba sistem, pemeliharaan sistem, dan implementasi system.

#### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang menerangkan kesimpulan dan saran-saran yang diperlukan untuk pengembangan program sesuai yang diharapkan atau bahkan lebih sempurna.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Dalam bab ini berisi tentang daftar pustaka dari literatur-literatur yang digunakan, yang telah mendukung dalam penyelesaian laporan skripsi ini.