

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi dan Komunikasi mengalami perkembangan yang cukup pesat beberapa tahun belakangan ini. Salah satu diantaranya yaitu perkembangan *mobile device* berupa *handphone*. Pada awalnya *handphone* hanya berfungsi untuk komunikasi kini fungsinya lebih luas lagi. Berbagai macam fitur telah ditanamkan seperti pengolah gambar, video, audio, pengolah dokumen dan lain sebagainya. Seiring dengan berkembangnya sistem operasi pada *handphone* memungkinkan untuk ditanamkannya aplikasi-aplikasi sebagai alat bantu untuk menjalankan berbagai aktifitas guna mendukung produktifitas. Diantaranya dengan munculnya sistem operasi android. Sejak awal diluncurkannya android mendapat sambutan yang sangat hangat dari masyarakat. Jumlah pengguna dalam beberapa tahun ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Berbagai aplikasi yang tadinya hanya berjalan pada komputer kini mampu dijalankan pada perangkat bersistem operasi android. Salah satunya yaitu TOEFL (*Test of English as Foreign Language*). Banyak aplikasi simulasi toefl yang menggunakan media komputer dan internet bermunculan tetapi media ini kurang efektif terutama di negara-negara berkembang dimana tidak semua tempat terdapat koneksi internet. Serta media komputer yang cukup berat juga sangat menyulitkan karena kurang praktis khususnya bagi orang-orang dengan tingkat mobilitas yang sangat tinggi.

Di era globalisasi fungsi dan peranan TOEFL sangat besar sekali. TOEFL merupakan salah satu syarat utama untuk melanjutkan studi dari S1 (Sarjana) ke S2 (Magister) atau S3 (Doktor) Program Pascasarjana pada Universitas di Indonesia. TOEFL merupakan syarat kelulusan untuk menyelesaikan studi S1 (Sarjana) di Universitas, Institut ataupun Akademi Kedinasan maupun Non-Kedinasan tertentu di Indonesia. Untuk melanjutkan studi di luar negeri yang menggunakan bahasa Inggris sebagai pengantar maka TOEFL ini juga menjadi syarat utama. Selain itu akhir-akhir ini ada beberapa SMA tertentu di Indonesia yang memberikan *TOEFL-like test* bagi siswa yang akan menyelesaikan pendidikannya.

Dari uraian tersebut maka diciptakan Aplikasi Simulasi Toefl berbasis Android yang akan membantu dalam mengenali seperti apa TOEFL yang sebenarnya. Supaya dalam tes yang sebenarnya calon peserta akan merasa *familiar* dengan tes TOEFL ini. Aplikasi ini akan ditanamkan pada *handphone* berbasis Android 2.2 (Froyo).

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan pokok yaitu :

- Bagaimana merancang dan membuat aplikasi tes TOEFL sebagai media yang efektif dan efisien untuk mempelajari TOEFL.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini agar pembahasan fokus dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut :

1. Aplikasi ini ditujukan bagi pelajar SMA/Mahasiswa dan Calon peserta TOEFL.
2. Aplikasi hanya tersedia dalam bahasa Indonesia.
3. Jumlah soal sebanyak 140 soal dengan rincian soal sebagai berikut:
 - a. *Listening Comprehension* (pemahaman dalam mendengarkan) terdiri dari 50 soal.
 - b. *Structure and Written Comprehension* (struktur dan ungkapan tertulis) terdiri dari 40 soal.
 - c. *Reading Comprehension* (pemahaman bacaan) terdiri dari 40 soal.
4. *Software* yang digunakan adalah Eclipse Juno.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Internal

Berdasarkan pada masalah yang telah didefinisikan di atas maka tujuan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bagian dari Desain Komunikasi Visual yaitu multimedia.
2. Memenuhi kurikulum bagi jenjang Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mempelajari serta menggunakan software Eclipse.

4. Mempelajari konsep dan manajemen dalam pembuatan aplikasi-aplikasi android.

1.4.2 Eksternal

- a. Calon peserta tes toefl bisa memahami tentang tes TOEFL sehingga meminimalisir tingkat kegagalan.
- b. Dengan adanya aplikasi tes TOEFL ini bisa dijadikan referensi tersendiri karena sangat praktis dan bisa dibawa kemana saja.
- c. Dengan adanya aplikasi tes TOEFL ini diharapkan bisa menambah nilai skor TOEFL.

1.5. Metodologi Penelitian

Pendekatan sistematis atau metodologi yang akan digunakan dalam merealisasikan tujuan dan pemecahan masalah di atas dengan menggunakan langkah langkah berikut:

- a. **Observasi**
Mengadakan pengamatan langsung terhadap aplikasi aplikasi di android market untuk menambah informasi untuk dijadikan sebagai bahan penulisan skripsi ini.
- b. **Studi Kepustakaan**
Mempelajari buku-buku yang sudah ada yang disesuaikan dengan objek penelitian maupun dari buku lain yang mendukung.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan berbagai teori yang mendukung dan mendasari penulisan tugas akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dilakukan analisa alternatif sistem yang diaplikasikan. Serta menguraikan perancangan perangkat lunak dari sistem yang akan diajukan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan pembuatan dari rancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang diperoleh dari pembuatan laporan tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

