BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat cepat dan pesat. Salah satunya di bidang komunikasi, dimana saat ini komunikasi yang cepat dan praktis sangat dibutuhkan. Dengan adanya telekomunikasi ini dapat diketahui sebuah informasi tanpa mengenal batas dimanapun dan kapanpun.Salah satu teknologi dibidang komunikasi yang paling praktis adalah telepon seluler (*Handphone*). Telepon selular atau telepon genggam (*Handphone*) saat ini sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern, dimana hampir setiap orang menggunakan *handphone* untuk mempermudah melakukan komunikasi serta mendapatkan informasi.

Perkembangan teknologi pada telepon selular sekarang sudah berkembang dengan menggunakan teknologi sistem operasi Android. Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux yang bersifat Open Source, yang memungkinkan pengguna telepon selular dapat melakukan kreasi sendiri ataupun men-download aplikasi Android untuk kemudian digunakan pada telepon selularnya. Semakin murahnya harga *handphone* di Indonesia, memungkinkan para siswa di SMA jaman sekarang sudah memiliki *handphone*.

Teknologi *handphone* juga dapat digunakan untuk membantu kegiatan belajar bagi siswa dalam pelajaran Bahasa Inggris khususnya tentang Tenses. Bagi sebagian siswa, Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang cukup sulit untuk

dipahami karena banyak pola-pola kalimat dan rumus yang harus dihafalkan dan dipahami. Selain kesulitan dari siswa itu sediri, sekolah tidak menyediakan alat bantu yang untuk menunjang kegiatan belajar ang menarik. Sekolah hanya menggunakan kamus sehingga terkesan monoton dan tidak menarik belajar para siswa untuk mempelajari Bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan *handphone* sebagai media belajar yang menyenangkan, siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan juga siswa tidak perlu lagi repot membawa kamus.

Untuk dapat memahami mata pelajaran Bahasa Inggris, siswa perlu belajar dan latihan yang sering. Namun dengan seringnya belajar dan latihan dengan metode biasa, siswa akan lebih cepat bosan.

Oleh karena itu, perlu metode belajar alternatif lain agar belajar lebih menyenangkan dan dapat dilakukan dimana saja. Maka metode belajar dengan menggunakan alat bantu *handphone* akan lebih menarik, menyenangkan dan dapat dipakai dimana saja. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis membuat suatu perancangan aplikasi berbasis *mobile phone* dengan judul "APLIKASI TENSES BAHASA INGGRIS BERBASIS SISTEM OPERASI ANDROID", yang diharapkan dapat lebih menumbuhkan minat belajar para siswa.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pada umumnya di setiap adanya perkembangan teknologi informasi tidak akan terlepas dari masalah dalam aktivitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasikan masalah yaitu:

1. Alat bantu belajar yang ada di sekolah masih menggunakan kamus biasa sehingga terkesan monoton dan tidak menarik.
2. Sering kalinya siswa lupa rumus tenses b.inggris.
3. Belum adanya aplikasi *mobile* tenses bahasa Inggris untuk menunjang kegiatan belajar.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini ada beberapa hal dan masalah yang harus diperhatikan:

1. Bagaimana merancang aplikasi *mobile* rumus tenses b.inggris agar mudah digunakan pada handphone berbasis Android.
2. Bagaimana membuat alat bantu belajar tenses b.inggris berbasis Android yang menarik.
3. Bagaimana membuat aplikasi Android untuk mempermudah belajar tenses.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis dari Perancangan Aplikasi Tenses Bahasa Inggris untuk SMA Berbasis Mobile Android.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk membangun Aplikasi Tenses Bahasa Inggris untuk SMA Berbasis Android. Agar bermanfaat bagi masyarakat umum khususnya siswa Sekolah Menengah Atas dalam bidang pendidikan yang selanjutnya diharapkan dapat memberikan informasi yang mudah dan efisien karena aplikasi ini berbasis *mobile*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dari pembangunan Aplikasi Tenses Bahasa Inggris untuk SMA Berbasis Android ini adalah :

1. Untuk dapat mempermudah siswa dalam mempelajari pelajaran bahasa inggris.
2. Menambahkan minat para siswa untuk pelajaran bahasa inggris .
3. Menambahkan motivasi belajar bagi siswa dalam pelajaran bahasa inggris
4. Mengimplementasikan aplikasi yang telah dibuat kepada para pengguna *handphone android* agar aplikasi dapat diinstal dan digunakan
5. Mengarahkan para pengguna *handphone android* agar dapat menggunakan aplikasi ini.

1.4 kegunaan penelitian

Adapun Kegunaan Penelitian ini yaitu Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis yang berkaitan dengan perancangan Aplikasi Tenses Bahasa Inggris Sekolah Menegah Atas Berbasis Mobile Android.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Sebagai bahan referensi atau sumber informasi bagi pihak yang membutuhkan.
2. Dari segi ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial dan dapat digunakan sebagai bahan acuan di bidang penelitian yang sejenis.

1.4.2 Kegunaan Akademis.

1. Bagi penulis

   Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan penulis dan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah di dapat dari bangku kuliah..

2. Bagi sekolah

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan tentang pentingnya memakai aplikasi mobile ini agar prestasi belajarnya meningkat.

3. Bagi peneliti lain

   Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan informasi serta dapat dijadikan referensi bagi penulis lain yang mengkaji topik-topik yang berkaitan dengan aplikasi *MobilePhone*.

1.5 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini lebih difokuskan penggunaannya untuk Siswa SMA dari kelas 1 sampai kelas 3, dengan handphone sebagai media interaksinya.
2. Penggunaan aplikasi ini diperuntukkan bagi pengguna mobile phone android versi 2.2 ke atas.
3. Materi yang dibahas hanya tentang Tenses untuk semua jenis.

4. Pada aplikasi ini juga disediakan latihan soal untuk melatih kemampuan pengguna.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu yang dilakukan dalam pembangunan aplikasi tersebut.

1.6.1. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian yang dilakukan Penulis bertempat di SMA PGRI 1 Bandung Jalan Sukagalih No. 80 Bandung.

1.6.2. Waktu Penelitian

Adapun jadwal/waktu selama penelitian meliputi :

Tabel 1.1. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2012											
		September				Oktober				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data												
	a. Observasi	■	■										
	b. Wawancara		■										
	c. Studi Pustaka		■	■									
	d. Analisis Dokumen		■	■									
2	Membangun Prototyping												
	a. Mempelajari Data			■									
	b. Membangun Prototyping			■									
3	Evaluasi Prototyping												
	a. Uji Desain Oleh User			■	■								
4.	Coding / Mengkodekan Sistem												
	a. Menetapkan Coding			■	■								
	b. Menerapkan Aplikasi					■	■	■	■				
5.	Menguji Sistem												
	a. Uji Coba Aplikasi								■	■	■		
	b. Uji Coba Design									■	■		
6	Evaluasi Sistem										■	■	■