BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang kian *modern*, memaksa kita untuk selalu mengikuti teknologi yang sedang berkembang saat ini. Karena dengan pesatnya teknologi tersebut kita tidak dapat menutup mata akan perubahan yang berlangsung. Karena memang pada hakikatnya teknologi selalu mengalami peningkatan ke arah yang semakin baik dan maju. Dan mau disadari atau tidak, hampir seluruh aspek kehidupan manusia saat ini telah bergantung akan adanya teknologi. Teknologi yang lebih dikhususkan pada perkembangan zaman saat ini merupakan komputer. Pengertian komputer menurut Jogiyanto (2005:1) adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat, serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya dan menghasilkan output dibawah pengawasan suatu langkah-langkah, instruksi-instruksi program yang tersimpan di memori (*stored program*). Kata *computer* semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Asal mulanya, pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah aritmatika, tetapi komputer *modern* dipakai untuk banyak tugas yang tidak berhubungan dengan matematika. Selain

komputer yang menjadi alat bantu manusia saat ini, terdapat perangkat lain yang juga tidak kalah penting, yaitu *software* atau dalam bahasa Indonesia yang berarti perangkat lunak. Pengertian perangkat lunak menurut Al Bahra bin Ladjamudin (2006:3) adalah objek tertentu yang dapat dijalankan seperti kode sumber, kode objek atau sebuah program yang lengkap. Dan kebutuhan manusia akan perangkat lunak tersebut dapat kita lihat dari banyaknya perangkat lunak yang telah beredar di *internet*, baik gratis maupun tidak. Perangkat lunak tersebut itulah yang juga selalu kita manfaatkan untuk mendukung serta membantu pekerjaan maupun sebagai bahan pembelajaran bagi masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Karena perkembangan teknologi saat ini juga tidak terlepas akan pengaruh informasi yang tersedia, khususnya pada bidang Sistem Informasi.

Tenses menurut Ade Sudirman (2012:15) adalah pola kalimat yang berubah berdasarkan waktu dan merupakan suatu bentuk dari kata kerja (*verb*) yang menunjukkan waktu suatu tindakan dalam kalimat Bahasa Inggris, misalnya waktu lampau (*past*), waktu sekarang (*present*) dan akan datang (*future*). Tentunya perubahan waktu ini perlu diketahui dalam mempelajari Bahasa Inggris, sebab tanpa tenses perkataan akan kacau serta sulit untuk dipahami.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kota Bandung (SMPN 2 Bandung) merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri favorit di kota Bandung. Prestasi akademis maupun non akademis tersebut itulah yang membuat SMPN 2 Bandung berada di *cluster* satu. Setelah penulis melakukan wawancara (tanya

jawab) dengan Wakasek Urs. Kurikulum didapatkan hasil bahwa kemampuan (lisan dan tulisan) siswa-siswi dalam pelajaran Bahasa Inggris dapat dikatakan baik dan terus meningkat setiap tahunnya, hal ini dikarenakan SMPN 2 Bandung merupakan eks-RSBI atau Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional. Akan tetapi setelah penulis juga melakukan wawancara (tanya jawab) secara acak terhadap 198 siswa-siswi yang terdiri dari kelas X, XI dan XII di SMPN 2 Bandung, didapatkan hasil bahwa 115 siswa-siswi mengetahui "16 Tenses dalam Bahasa Inggris", namun dapat disayangkan dari 115 siswa-siswi tersebut kurang dari 69 siswa-siswi yang mengetahui ke-16 jenis tenses yang ada, 46 siswa-siswi yang lainnya menjawab hanya mengetahui 2 hingga 6 jenis tenses. Hal ini mungkin di karenakan kurangnya sarana dan prasarana di sekolah yang membuat siswa-siswi di SMPN 2 Bandung kurang mengenal 16 Tenses dalam Bahasa Inggris, ataupun karena penerimaan pembelajaran materi tenses yang tidak berkelanjutan (tergantung kurikulum yang dipakai pada tahun ajaran tersebut) sehingga membuat siswa-siswi sulit untuk memahami materi tenses secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil wawancara penulis ingin membuat suatu sistem informasi pembelajaran tenses yang menggunakan *platform* Android. Karena *platform* Android memiliki kelebihan *open source*. Maksud dari *open source* dari Android yakni ibarat sistem operasi untuk komputer desktop, Android adalah *linux* untuk tablet. Dikarenakan Android adalah sistem operasi yang berbasis *kernel Linux*. Android merupakan sistem operasi terbuka (*open source*). Artinya, *Google* merilis

kode sumber (*source code*) Android untuk memudahkan pengembang aplikasi yang hendak menciptakan aplikasi untuk Android. Hingga pada hasil akhirnya sistem informasi pembelajaran ini dapat membantu para siswa-siswi untuk lebih mengetahui 16 Tenses dalam Bahasa Inggris, serta memudahkan dan membuat siswa-siswi merasa senang untuk belajar tenses dikarenakan Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses ini akan didesain dengan tatanan yang menarik siswa-siswi untuk membuka Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk lebih lanjut membahasnya dalam skripsi dengan judul : "**SISTEM INFORMASI PEMBELAJARAN 16 TENSES DALAM BAHASA INGGRIS BAGI SISWA-SISWI PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 KOTA BANDUNG BERBASIS *PLATFORM* ANDROID**".

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah upaya untuk melakukan pencarian dan pendataan masalah-masalah yang akan dibahas. Masalah perlu dirumuskan dengan tujuan agar permasalahan jelas dan tidak menimbulkan keragu-raguan atau tafsir yang berbeda-beda.

Merujuk pada latar belakang di atas maka dapat di identifikasi masalah yang muncul berkaitan dengan Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses dalam Bahasa Inggris bagi siswa-siswi pada SMPN 2 Kota Bandung adalah :

1. Kurangnya sarana dan prasarana di sekolah yang membuat siswa-siswi di SMPN 2 Bandung kurang mengenal 16 Tenses dalam Bahasa Inggris.
2. Penerimaan pembelajaran materi tenses yang tidak berkelanjutan (tergantung kurikulum yang dipakai pada tahun ajaran tersebut) sehingga membuat siswa-siswi sulit untuk memahami materi tenses secara keseluruhan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penulis dapat merumuskan masalah-masalah yang teridentifikasi, diantaranya :

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses dalam Bahasa Inggris bagi siswa-siswi pada SMPN 2 Kota Bandung berbasis *platform* Android dengan tatanan yang menarik.
2. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses dalam Bahasa Inggris bagi siswa-siswi pada SMPN 2 Kota Bandung berbasis *platform* Android.
3. Bagaimana evaluasi perancangan Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses dalam Bahasa Inggris bagi siswa-siswi pada SMPN 2 Kota Bandung berbasis *platform* Android.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses dalam Bahasa Inggris bagi siswa-siswi pada SMPN 2

Kota Bandung berbasis *platform* Android sehingga Sistem Informasi Pembelajaran ini dapat membantu para siswa-siswi untuk lebih mengetahui 16 Tenses dalam Bahasa Inggris, serta memudahkan dan membuat siswa-siswi merasa senang untuk belajar tenses dikarenakan Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses ini akan didesain dengan tatanan yang menarik siswa-siswi untuk membuka Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses dalam Bahasa Inggris bagi siswa-siswi pada SMPN 2 Kota Bandung berbasis *platform* Android dengan tatanan yang menarik.
2. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses dalam Bahasa Inggris bagi siswa-siswi pada SMPN 2 Kota Bandung berbasis *platform* Android.
3. Untuk dapat mengevaluasi perancangan Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses dalam Bahasa Inggris bagi siswa-siswi pada SMPN 2 Kota Bandung berbasis *platform* Android.

1.5 BatasanMasalah

Dari penelitian yang telah dilakukan, penyusun membatasi permasalahan yang ada sehingga dalam pembuatan aplikasi ini lebih terfokus, adapun batasan masalah tersebut adalah:

1. Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses dalam Bahasa Inggris ini hanya membahas tentang Materi Tenses, Soal Latihan, Pembahasan Soal dan Ranking.
2. Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses dalam Bahasa Inggris saat ini hanya di tujukan kepada siswa-siswi di SMPN 2 Kota Bandung saja.
3. Data-data yang ada diambil berdasarkan hasil wawancara dengan Wakasek Urs. Kurikulum dan 198 siswa-siswi yang terdiri dari kelas X, XI dan XII di SMPN 2 Kota Bandung.
4. *User* yang akan menggunakan Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses dalam Bahasa Inggris ini minimal memiliki *device* dengan Sistem Operasi Android sebagai *Mobile Application* yaitu Android versi 2.2 (Froyo).
5. Untuk menggunakan Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses pada *device* berbasis *platform* Android *user* harus tersambung dengan koneksi internet untuk menggunakannya.

1.6 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah untuk menjelaskan manfaat dan kontribusi yang akan didapat dari hasil penelitian dan siapa saja yang mendapat manfaat tersebut.

1.6.1 Kegunaan Praktisi

Adapun kegunaan praktis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu diharapkan dapat membantu Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses dalam Bahasa Inggris bagi siswa-siswi pada SMPN 2 Kota Bandung berbasis *platform*

Android sehingga Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses ini dapat membantu para siswa-siswi untuk lebih mengetahui 16 Tenses dalam Bahasa Inggris, serta memudahkan dan membuat siswa-siswi merasa senang untuk belajar tenses dikarenakan Sistem Informasi Pembelajaran 16 Tenses ini akan didesain dengan tatanan yang menarik siswa-siswi untuk membukanya.

1.6.2 Kegunaan Akademis

Bagi para akademis diharapkan agar sistem informasi yang dibuat dapat dikembangkan terkait dengan judul yang dibuat dan memberi masukan bagi peneliti lain dengan bidang yang sama.

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi :

   Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kota Bandung, di Jl. Sumatera No.42 Jawa Barat.

b. Waktu Pelaksanaan Penelitian di SMPN 2 Kota Bandung :

   4 Maret 2013 – 10 Juni 2013

Tabel 1.1 Tabel penelitian Tahun 2013

No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Juli	
		Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1.	Pengumpulan dan Identifikasi Kebutuhan																		
	a.Observasi																		
	b.Wawancara																		

2.	Interface Awal	
	a.Pembangunan interface awal	
	b.Membuat format input dan output	
3.	Evaluasi prototype	
	a. Evaluasi dan revisi prototype	
4.	*Coding*	
	a. Melakukan implementasi rancagan desain program	
5.	*Testing*	
	a. Melakukan uji input dan output sistem yang telah dibangun serta melakukan verifikasi terhadap sistem yang telah dibangun	
	b. *Bug Fixing*	
6.	*Implementasi*	
	a. Melakukan implementasi sistem yang telah dibangun	