BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang ini memang dirasa sangat mengagumkan, keterbatasan jarak dan waktu bukan merupakan suatu masalah lagi dikarenakan bantuan dari teknologi yang ada. Teknologi mobile yang sekarang ini makin populer di masyarakat dikarenakan ukurannya yang kecil yang memungkinkan dibawa ke mana pun dan kapan pun serta fungsinya yang semakin hari semakin canggih saja bahkan hampir menyamai fungsi dari sebuah komputer personal. Sehingga cocok bagi masyarakat terutama yang berkecimpung di dunia bisnis ataupun pendidikan yang mempunyai mobilitas tinggi dalam menunjang aktivitasnya.

Perkembangan teknologi pada telepon selular sekarang sudah berkembang dengan menggunakan teknologi sistem operasi Android yang memungkinkan penggunaan telepon selular untuk membuat aplikasi berbasis sistem operasi Android yang dapat dijalankan pada telepon selular yang mendukung Android platform. Dengan adanya teknologi Android, pengguna telepon selular dapat melakukan kreasi sendiri ataupun men-download aplikasi Android untuk kemudian digunakan pada telepon selulernya.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional pertama di dunia. Karena itu, setiap orang yang bukan penutur asli, harus mempelajari bahasa inggris. Untuk membuktikan bahwa bahasa inggris yang telah dipelajari telah fasih, maka diadakan ujian atau test untuk melihat seberapa jauh kemampuannya dalam bahasa inggris.

Test Toefl berbasis android sangat membantu dalam ujian Toefl yang sebenarnya,karena tes toefl berbasis android bisa digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga sangat efisien untuk pembelajaran sebelum melakukan tes toefl di perusahaan-perusahaan yang menyediakan sertifikasi Toefl.

Karena banyak manfaat bagi siswa/siswi yang akan melakukan ujian/tes toefl maka dari itu saya membuat aplikasi tes toefl berbasis android yang akan saya beri judul "SIMULASI TEST TOEFL BERBASIS ANDROID".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan menjadi bebarapa masalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,maka penulis mencoba untuk mengindentifikasi masalah yang berkaitan dengan ujian/tes tofl di Englishmax

1. Siswa/siswi yang akan melakukan ujian toefl di englishmax tidak diberikan contoh soal atau latihan soal toefl sebelum melakukan ujian toefl.
2. Siswa/siswi yang melaksanakan ujian tes toefl harus menuggu untuk mendapatkan score dari jawaban mereka

1.2.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana membuat simulasi TOEFL berbasis android yang memiliki kemampuan (*Listening, Structure, dan Reading*) yang dapat melakukan bagian setiap test dan dapat memberikan skor yang tepat?
2. Bagaimana merancang aplikasi mobile ini agar mudah digunakan (*User Friendly*) pada smartphone berbasis Android?
3. Bagaimana membuat aplikasi simulasi TOEFL online berbasis android yang yang lebih efektif dari segi biaya, waktu dan tempat?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan suatu mobile aplikasi yang dapat digunakan oleh semua pengguna telepon genggam untuk memberikan kemudahan para pengguna untuk melatih bahasa inggris dengan mempelajari simulasi TOEFL.
2. Menghasilkan perangkat lunak aplikasi simulasi TOEFL online berbasis android yang mudah digunakan.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penulis berharap dalam penyusunan penelitian ini dapat berguna untuk berbagai pihak diantaranya :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini diantaranya :

1. Bagi Dinas Pendidikan dapat dijadikan sebagai sumber pemikiran dan rekomendasi dalam upaya meningkatkan pengetauhan bahasa inggris.
2. Bagi Siswa diharapkan dapat bermanfaat sebagai pembelajaran atau latihan berbahasa inggris dengan baik.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis dari penelitian ini diantaranya :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan informasi bagi pengembangan ilmu Sistem Informasi, terutama mengenai pembuatan aplikasi mobile.

2. Bagi Peneliti Lain

   Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan dan referensi untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan khususnya tentang suatu aplikasi mobile yang memiliki nilai mutu dan kegunaan.

3. Bagi Penulis

   Untuk menambah wawasan di bidang pembuatan program aplikasi mobile dan meningkatkan pengetahuan sekaligus memahami pentingnya teori yang didapat dalam perkuliahan serta dapat mengaplikasikan teori tersebut ke dalam dunia pekerjaan.

1.5 Batasan Masalah

Dengan mengidentifikasi masalah-masalah yang ada agar lebih terarah dan dapat dipahami dengan mudah, maka perlu dilakukan batasan masalah. Adapun batasan masalah yang dibahas adalah :

1. Penelitian ini hanya mengolah data tentang TOEFL

2. Sistem yang dibangun dapat mengupdate data-data atau soal-soal disimpan dalam database.
3. Aplikasi ini berbasis client-server dan membutuhkan koneksi internet untuk dapat menjalankannya.
4. Aplikasi simulasi TOEFL akan berjalan pada sistem operasi android
5. Soal yang diujikan terbagi dalam soal untuk level *Easy*,*Medium* dan *Hard.*
6. Soal yang ditampilkan pada setiap mata pelajaran hanya sebanyak 20 soal.
7. Tools pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu IDE Eclipse, Java Development Kit v.7, Android Development Tools v 8.0.1.
8. Pemodelan sistem menggunakan Object Oriented Programing dengan Unified Modeling Language.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi di Bandung, waktu penelitian laporan dan perancangan

Tabel 1.1 Pelaksanaan Penelitian

NO	AKTIVITAS	TAHUN 2014/2015															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Observasi**																
	Survey penelitian																
	Wawancara																
2	**Analisis system**																
	Pengumpulan data																
	Identifikasi kebutuhan sistem																
3	**Perancangan Design**																
	Design arsitektur perangkat lunak																
	Design interface																
4	**Pemrograman**																
	Pembuatan program																
5	**Pengujian**																
	Uji coba program																
6	**Implementasi**																
	Melakukan implementasi pada system yang telah dibangun																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam lima bab dan isinya akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, sistematika penulisan lapora

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai objek dan metode penelitian yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.