BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini bagi sebagian masyarakat di dunia tidak terkecuali Indonesia memposisikan kebutuhan untuk memperoleh informasi sudah seperti kebutuhan primer yang sangat mendesak dan harus senantiasa dipenuhi dengan cepat dan tepat, kebutuhan akan informasi tersebut ditunjang dengan perkembangan teknologi informasi yang selalu menyesuaikan dan memanjakan masyarakat itu sendiri.

Didalam perkembangan teknologi informasi tersebut, kemampuan perangkat keras dan lunak sebagai media informasi semakin menunjang kebutuhan akan informasi tersebut,dari semula perangkat yang bersifat desktop lambat laun namun pasti kini telah bermetamorfosis menjadi perangkat yang lebih dinamis dan fleksibel berupa perangkat mobile seperti smartphone.

Perangkat mobile tersebut menjadi pilihan yang sangat menguntungkan ditengah gaya hidup masyarakat yang serba cepat dengan mobilitas tinggi, karena beberapa masyarakat pengguna perangkat mobile menempatkan smartphone sebagai “asisten” yang senantiasa membantu berbagai aktivitas penggunanya.

Komunikasi merupakan kondisi dimana seseorang ataupun banyak orang yang saling bertukar informasi untuk dapat terhubung dengan yang lainnya. Manusia yang tersebar diberbagai belahan dunia memiliki keberagaman bahasa sebagai

media komunikasi sehingga kadang kala keberagaman tersebut menghambat interaksi dan sosialisasi satu manusia dengan manusia yang lainnya.

Jerman merupakan salah satu negara besar di daratan Eropa jika dilihat dari sejarahnya dan berbagai peranannya untuk dunia sekarang ini, maka untuk dapat mempelajari suatu bahasa dari negara lain terutama negara Jerman diperlukan pembelajaran mengenai tata bahasa Jerman itu sendiri yang baik dan benar.

Fakta diatas memberikan ide kepada penulis untuk membuat aplikasi pembelajaran bahasa Jerman berbasis mobile android untuk memudahkan pelajar dalam mempelajari dan mendalami struktur dan kosakata bahasa Jerman . Adapun pada kesempatan kali ini penulis akan mengangkat judul **“ Perancangan dan Implementasi Aplikasi pembelajaran Dasar Bahasa Jerman berbasis Mobile Android ”.**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditarik Identifikasi dan Rumusan masalahnya, yaitu sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, maka dapat diidentifikasikan masalah antara lain adalah :

1. Alat bantu pembelajaran bahasa Jerman masih berupa buku sehingga terkesan kaku.
2. Kurang efektif dan efisiennya dalam pengaplikasian alat bantu pembelajaran bahasa Jerman.
3. Penggunaan alat bantu buku masih terlalu monoton dan tidak menarik dari segi tampilan.
4. Masih sedikit dan terbatasnya ketersediaan aplikasi pembelajaran bahasa Jerman.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil dari uraian diatas adalah:

1. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran bahasa Jerman berbasis Android yang fleksibel dan mudah digunakan.
2. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran bahasa Jerman yang efektif dan efisien.
3. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran bahasa Jerman yang menarik serta interaktif.

4. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran bahasa Jerman berbasis android yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta dapat membantu pembelajaran mengenai bahasa Jerman.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Jerman berbasis mobile Android ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah aplikasi pembelajaran Bahasa Jerman berbasis mobile Android yang berfungsi untuk memudahkan pelajar dan masyarakat pada umumnya sebagai pengguna *Mobile* bersistem operasi *Android* dalam mempelajari bahasa Jerman secara praktis dan interaktif.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang aplikasi pembelajaran bahasa Jerman berbasis Android.
2. Untuk membuat aplikasi pembelajaran bahasa Jerman yang mobile dan mudah digunakan.
3. Untuk merancang aplikasi pembelajaran bahasa Jerman yang interaktif.
4. Untuk memudahkan pencarian struktur dasar bahasa Jerman secara cepat.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua jenis yaitu manfaat praktis dan manfaat akademis yang berkaitan dengan aplikasi pembelajaran bahasa Jerman berbasis Android :

1.4.1 Manfaat Praktis

a. Perancangan aplikasi pembelajaran ini diharapkan dapat bermanfaat dengan dipergunakan bagi pihak yang membutuhkan media bantu yang praktis dan efisien.
b. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan mampu dijadikan referensi bagi peneliti lain dalam melaksanakan pengembangan-pengembangan aplikasi maupun karya ilmiah.

1.4.2 Manfaat Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Perancangan Aplikasi pembelajaran bahasa Jerman berbasis android ini diharapkan dapat digunakan untuk pengembagan bagi peneliti-peneliti khususnya dibidang Sistem Informasi.

b. Bagi Peneliti

Perancangan dan Implementasi Aplikasi pembelajaran bahasa Jerman berbasis android ini diharapkan dapat memantapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan di Unikom serta menambah wawasan dan menambah pengetahuan bagi peneliti khususnya untuk lebih mengembangkan disiplin ilmu.

c. Bagi Peneliti lain

Hasil dari penelitian Aplikasi pembelajaran bahasa Jerman berbasis Android ini diharapkan mampu memberikan wawasan serta berguna bagi peneliti lain yang hendak mengembangkan aplikasi serupa.

1.5 Batasan Masalah

Ruang Lingkup Dalam penulisan ini penulis membatasi ruang lingkup penulisan mengenai pembuatan Aplikasi pembelajaran bahasa Jerman berbasis Android. Batasan-batasan itu diantaranya adalah membahas:

1. Aplikasi ini merupakan struktur tata bahasa dasar dari bahasa Jerman.
2. Aplikasi ini dikhususkan bagi personal yang mulai mempelajari bahasa Jerman.
3. Aplikasi ini dilengkapi latihan soal untuk membantu kemampuan pengguna.
4. Aplikasi ini hanya membahas materi kala waktu (tempora atau dalam bahasa inggris disebut tenses) khususnya Das Prassens.
5. Aplikasi ini diperuntukan bagi android versi 2.2 dan untuk versi diatasnya.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian merupakan tempat dimana penulis melakukan penyelesaian penelitian untuk memperoleh data-data dan informasi mengenai objek yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Baleendah yang beralamatkan di Jl. RAA Wiranatakusumah nomor 30 Baleendah Kabupaten Bandung.

Tabel 1.2 Jadwal Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013 - 2014															
		Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Membangun Prototype																
	Mempelajari Data				■	■	■										
	Membangun Interface					■	■	■									
2.	Evaluasi Prototype																
	Mengevaluasi Prototype							■	■								
	Analisa Evaluasi								■	■							
	Perbaikan Prototype									■	■						
3.	Pengkodean																
	Membuat Aplikasi						■	■	■	■	■	■					
4.	Pengujian Aplikasi																
	Menguji Aplikasi											■	■				
5.	Evaluasi Aplikasi																
	Mengevaluasi Aplikasi											■	■				
	Analisa Evaluasi												■	■			
	Memperbaiki Evaluasi												■	■			