BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini memang dirasa sangat cepat dan pesat, keterbatasan jarak dan waktu bukan merupakan suatu masalah lagi dikarenakan bantuan dari teknologi yang ada. Salah satunya di bidang komunikasi, dimana pada saat ini komunikasi yang praktis dan cepat sangat dibutuhkan. Telepon Selular merupakan salah satu perangkat yang mendukung perkembangan teknologi informasi tersebut. Telepon Selular ini semakin populer di masyarakat dikarenakan ukurannya yang kecil yang memungkinkan dibawa ke mana pun dan kapan pun serta fungsinya yang semakin hari semakin memenuhi kebutuhan manusia akan komunikasi dan 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 didukung oleh sistem operasi Android. Android adalah sistem operasi untuk telepon selular yang berbasis Linux yang bersifat *Open Source* yang memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon selular agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman serta memungkinkan penggunaan telepon selular untuk membuat aplikasi.

Teknologi telepon selular juga dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran berbagai bahasa didunia dan saat ini, bahasa Indonesia mulai dilirik dan diminati oleh warga negara lain, terutama mereka yang berada di zona asia seperti Korea Selatan. Hubungan kerjasama dibidang ekonomi dan pendidikan serta semakin hangatnya hubungan diplomatik dengan Korea Selatan membuat Warga Negara Korea menganggap penting untuk mempelajari Bahasa Indonesia.

Kemudian seperti yang telah diketahui bahwa Indonesia juga merupakan negara yang memiliki daya tarik tersendiri untuk dikunjungi, tak heran banyak orang asing dari berbagai negara yang datang ke Indonesia baik untuk melanjutkan studi, bekerja ataupun hanya untuk sekedar berwisata. Letak geografis Indonesia, populasi penduduk, keindahan alam, banyaknya perusahaan asing yang berinvestasi serta kebudayaan dan keseniannya yang beraneka ragam yang tidak dimiliki negara lain menjadi beberapa alasan yang menyebabkan banyak orang asing khususnya Warga Negara Korea yang ingin belajar bahasa Indonesia.

Namun dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, ditemukan berbagai kesulitan yang dialami oleh Warga Negara Korea seperti keterbatasan pengetahuan yang dimiliki dalam mempersiapkan diri untuk mengikuti ujian kemampuan Bahasa Indonesia serta kurangnya sarana belajar efektif dalam mempelajari Bahasa Indonesia.

Oleh karena itu diperlukan suatu sarana yang dapat digunakan untuk membantu Warga Negara Korea meningkatkan motivasi dalam mempelajari Bahasa Indonesia yang sering kali mendapatkan kesulitan dikarenakan belum

adanya sarana untuk mengevaluasi kemampuan tata Bahasa Indonesia tingkat dasar secara mandiri.

Untuk itu penulis mencoba membuat sebuah aplikasi sebagai sarana atau media pembelajaran berbasis sistem operasi android sehingga Warga Negara Korea dapat mengevaluasi kemampuan tata Bahasa Indonesia tingkat dasar sesering mungkin karena bisa diakses kapan pun dan di mana pun.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat judul: **"Aplikasi Pembelajaran Ujian Kemampuan Bahasa Indonesia Tingkat Dasar Berbasis Sistem Operasi Android Untuk Warga Negara Korea"**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu proses penelitian yang cukup penting dimana dalam proses ini karena dapat menentukan kualitas penelitian itu sendiri. Dan rumusan masalah merupakan penegas dari apa yang sebenarnya menjadi inti penelitian. Adapun Identifikasi dan Rumusan masalah sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasikan permasalahannya sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan dalam pembelajaran untuk persiapan ujian kemampuan bahasa Indonesia.
2. Belum tersedianya aplikasi berbasis *mobile* mengenai pembelajaran ujian kemampuan Bahasa Indonesia tingkat dasar untuk Warga Negara Korea berbasis android.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari masalah-masalah yang teridentifikasi di atas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peranan aplikasi pembelajaran ujian kemampuan Bahasa indonesia tingkat dasar berbasis sistem operasi android dapat membantu Warga Negara Korea.
2. Bagaimana merancang aplikasi mobile ini agar mudah digunakan (*User Friendly*) pada telepon selular berbasis sistem operasi Android.
3. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran Ujian Kemampuan Bahasa Indonesia tingkat dasar Berbasis Sistem Operasi Android Untuk Warga Negara Korea yang layak dan efektif digunakan berdasarkan hasil pengujian.
4. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran Ujian Kemampuan Bahasa Indonesia tingkat dasar Berbasis Sistem Operasi Android Untuk Warga Negara Korea yang lebih efektif dari segi biaya, waktu dan tempat.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilaksanakannya penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi pembelajaran ujian kemampuan Bahasa Indonesia tingkat dasar berbasis sistem operasi android untuk dapat digunakan oleh Warga Negara Korea yang sedang mempelajari Bahasa Indonesia.

Adapun Tujuan dari Penelitian yang dilakukan diantaranya:

1. Menghasilkan rancangan aplikasi pembelajaran ujian kemampuan Bahasa Indonesia tingkat dasar berbasis sistem operasi android yang dapat membantu latihan dalam mempelajari Bahasa Indonesia untuk Warga Negara Korea.
2. Menghasilkan perangkat lunak aplikasi pembelajaran ujian kemampuan Bahasa Indonesia tingkat dasar berbasis sistem operasi android yang mudah digunakan.
3. Menghasilkan aplikasi ujian kemampuan Bahasa Indonesia tingkat dasar berbasis sistem operasi android yang layak dan efektif digunakan berdasarkan hasil pengujian.
4. Untuk membuat suatu alat bantu evaluasi dalam ujian kemampuan Bahasa Indonesia tingkat dasar yang lebih efektif dari segi biaya, waktu dan tempat.

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:

a. Bagi *Universitas Youngsan*

Dapat dijadikan sebagai sumber pemikiran dan rekomendasi dalam upaya meningkatkan mutu dalam mempelajari bahasa serta meningkatkan kepuasan mahasiswa.

b. Bagi Warga Negara Korea

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai pembelajaran atau latihan sebelum mengikuti ujian kemampuan Bahasa Indonesia tingkat dasar.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

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 dengan menggunakan sistem operasi android 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:

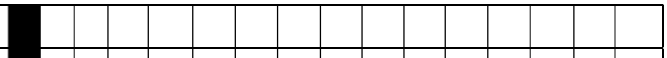
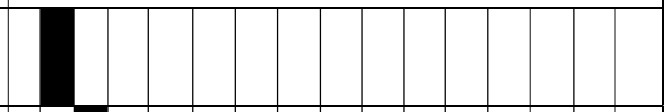
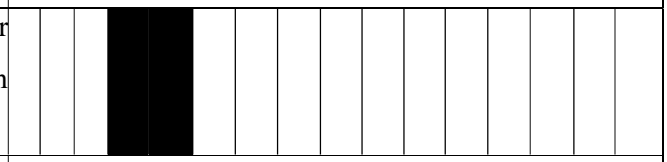
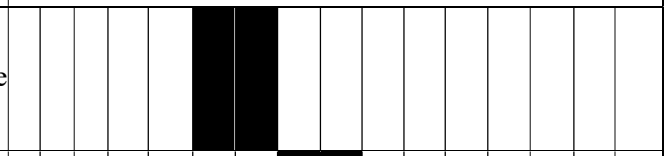
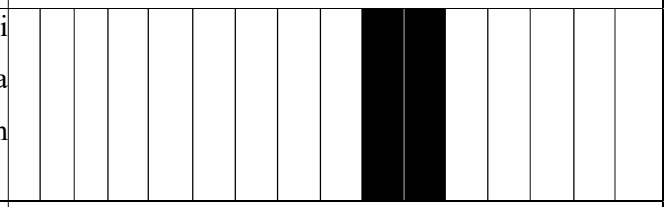
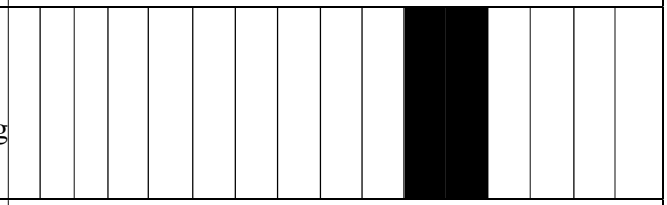
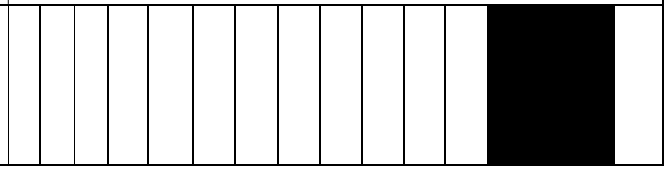
1. Penelitian ini hanya mengolah data tentang pembelajaran ujian kemampuan Bahasa Indonesia tingkat dasar.
2. Sistem yang dibangun dapat mengupdate data-data atau soal-soal disimpan dalam basis data.
3. Aplikasi pembelajaran ujian kemampuan Bahasa indonesia tingkat dasar akan berjalan pada Sistem Operasi Android versi 4.0 keatas.
4. Tools pengembangan aplikasi yang digunakan yaitu IDE Android Studio, Java Development Kit v.7, Android Development Tools v 8.0.1.
5. Pemodelan sistem menggunakan konsep *Object Oriented Programing* dengan *Unified Modeling Language* (UML).

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian di Universitas Youngsan Kampus Kota Busan yang berlokasi di 142 Bansongsunhwan-ro, Haeundae-gu, Busan, Korea Selatan. waktu penelitian laporan dan perancangan aplikasi kurang lebih 4 bulan.

Tabel 1.1. Pelaksanaan Penelitian

No	Aktivitas	Waktu															
		April				Mei				Juni				Juli			
	Minggu Ke	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Observasi																
	a. Survey Penelitian																

	b. Observasi	
	c. Wawancara	
2.	Analisis Sistem	
	a. Pengumpulan Data	
	b. Identifikasi Kebutuhan Sistem	
3.	Design	
	a. Membuat Antar Muka Rancangan Program	
4.	Coding	
	a. Membuat Rancangan Kode Program	
	b. Menerapkan Aplikasi	
5.	Pengujian Sistem	
	a. Melakukan Uji Program pada Sistem yang telah dibangun	
6.	Implementasi	
	a. Melakukan Implementasi pada Sistem yang telah dibangun	
7.	Pemeliharaan	
	a. Melakukan Pemeliharaan Sistem	

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 laporan.

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.