

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, banyak teknologi yang sangat berguna dan membantu pekerjaan manusia dalam berbagai hal. Banyak hal yang bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pekerjaan manusia.

Perkembangan teknologi juga dikembangkan pada proses belajar dan mengajar atau bisa juga disebut *e-learning*. Pada *website* yang bertema *e-learning* misalnya, *user* atau pengguna *website* dapat belajar dimana saja, jika *user* dapat mengakses *website* tersebut. Oleh karena itu, sebagai seorang *programmer* harus lebih memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini sebagai media yang dapat digunakan untuk menuangkan ide yang dimiliki untuk kemajuan yang lebih baik.

Pada masa ini, *e-learning* sudah banyak digunakan oleh masyarakat untuk memperoleh ilmu dan sangat mendukung untuk proses belajar mengajar. *E-Learning* merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya *internet* sebagai sistem pembelajarannya.

E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Akan tetapi, *e-learning* jarang tersedia untuk kalangan pelajar tingkat sekolah dasar. Pada saat ini pelajar tingkat sekolah dasar sudah mengenal komputer dan *internet*, oleh karena itu penulis ingin merancang suatu aplikasi yang dapat memberikan pembelajaran bahasa Inggris untuk pelajar yang masih di tingkat sekolah dasar dengan judul “APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK TINGKAT SEKOLAH DASAR”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, dapat di rumuskan menjadi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi pembelajaran yang menarik, agar pengguna lebih semangat dan gemar untuk belajar.
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat memberikan pemahaman tentang teori pembelajaran yang diberikan.
3. Sejauh mana rancangan aplikasi dapat membantu pengguna dalam hal pembelajaran yang diberikan.

1.3 Batasan Masalah

Penulis hanya fokus pada masalah pelajar tingkat sekolah dasar dalam hal memahami Bahasa Inggris dan pengucapan kata dalam Bahasa Inggris atau *pronunciation*.

1.4 Tujuan

Tujuan perancangan aplikasi ini adalah:

1. Untuk mempermudah pengguna dalam hal memahami Bahasa Inggris.
2. Meningkatkan minat atau ketertarikan pengguna dalam hal mempelajari Bahasa Inggris.
3. Membuat pengguna lebih peduli untuk belajar Bahasa Inggris dan menyadari pentingnya belajar Bahasa Inggris untuk bekal di masa yang akan datang.
4. Membuat pengguna berfikir bahwa belajar Bahasa Inggris itu mudah dan tidak sulit seperti apa yang dibayangkan selama ini.

1.5 Manfaat

Manfaat dari perancangan aplikasi ini adalah:

1. Secara teoritis, untuk menerapkan ilmu yang penulis terima selama menjadi mahasiswa D3-Teknik Informatika FMIPA USU, serta menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang *e-learning*.
2. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu dan pengalaman penulis dalam hal pembelajaran.
3. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat ilmu dan berguna bagi siapa saja yang ingin belajar bahasa inggris khususnya pelajar tingkat sekolah dasar.

1.6 Metodologi

Metodologi penelitian yang penulis gunakan dalam perancangan sistem adalah :

1. Studi Literatur

Pengumpulan bahan rancangan pembuatan sistem pembelajaran yang diambil dari beberapa buku mengenai Animasi *Flash* dan teori Bahasa Inggris di perpustakaan Universitas Sumatera Utara.

2. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis sistem agar rancangan sistem yang dibangun dapat digunakan dengan baik.

3. Desain Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan desain sistem dan rancangan program yang akan digunakan.

4. Uji Coba

Uji coba yang dilakukan adalah pengujian rancangan sistem, mengetahui kesalahan program, dan memperbaiki kesalahan tersebut agar rancangan sistem dapat berjalan dengan baik.

5. Dokumentasi

Dokumentasi berupa laporan terstruktur dari studi literatur sampai dengan implementasi, penarikan kesimpulan dan saran, serta kelemahan dan kelebihan dalam sistem pembelajaran tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini disusun dengan sistematika penulisan yang terdiri dari 5 (lima) bab, yang masing – masing bab terbagi atas sub bab yaitu:

Bab 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisannya.

Bab 2 DASAR TEORI

Menguraikan penjelasan tentang teori yang digunakan untuk merancang aplikasi pembelajaran bahasa Inggris pada penelitian ini. Bab ini mengungkapkan tentang konsep dasar dan teori-teori yang mendukung pembahasan yang didapat dari literature.

Bab 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan pembahasan tentang design dan analisis sistem yang penulis bangun atau menguraikan analisis perancangan proses pembuatan rancangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris menggunakan diagram konteks, DFD (*Data Flow Diagram*) dan *flowchart*.

Bab 4 IMPLEMENTASI

Menguraikan pembahasan tentang hasil implementasi dari rancangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang penulis buat selama penelitian.

Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan ringkasan kesimpulan materi yang didapat selama proses penelitian dan saran yang penulis harap bisa memberikan manfaat yang bersifat membangun bagi penelitian selanjutnya.