

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, menuntut kita agar dapat menguasai bahasa asing terutama bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional. Oleh karena itu pendidikan bahasa Inggris perlu diperkenalkan pada anak-anak sejak dini khususnya anak sekolah dasar pada kelas 4, 5, dan 6. Mengenalkan bahasa Inggris sejak dini merupakan hal penting yang harus dilakukan orang tua. Dengan mengenalkan bahasa Inggris sejak dini anak akan lebih mudah mengembangkan kemampuannya dalam bahasa Inggris [1].

Pentingnya bahasa Inggris juga pada era sekarang ini dikarenakan bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan oleh semua negara, serta pada tahun 2015 / 2016 akan dimulainya AFTA (*Asean Free Trade Area*) pada tahun 2015 yang merupakan wujud dari kesepakatan dari negara-negara ASEAN untuk membentuk suatu kawasan bebas perdagangan dalam rangka meningkatkan daya saing ekonomi kawasan regional ASEAN dengan menjadikan ASEAN sebagai basis produksi dunia serta serta menciptakan pasar regional bagi 500 juta penduduknya. AFTA 2015 dengan sendirinya menjadi sebuah tantangan sekaligus peluang bagi segenap bangsa Indonesia. Salah satu tantangan kesiapan bangsa Indonesia Menghadapi AFTA 2015 adalah sejauh mana Indonesia sudah cukup menguasai Bahasa Inggris, yang nantinya akan menjadi bahasa pengantar utama dalam relasi yang kian terbuka dengan sesama masyarakat Asia [2].

Penggunaan konsep multimedia bisa diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris dikarenakan multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru dalam bidang teknologi informasi, dimana dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses disajikan baik secara linear maupun interaktif. Dibandingkan informasi dalam bentuk teks (angka dan huruf) yang umum diperoleh dari komputer saat ini, informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima dengan kedua indera penglihatan dan pendengaran, lebih mendekati bentuk aslinya dalam dunia sebenarnya [3].

Dengan berkembangnya teknologi informasi, di salah satu sisi pengajaran tentang dasar bahasa Inggris tentu bisa dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang interaktif untuk mengajarkan tentang dasar dasar bahasa Inggris. Aplikasi yang bisa menjadi pemandu anak-anak dalam belajar bahasa Inggris cukup diperlukan pada pendidikan di sekolah dasar saat ini.

Untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi diatas maka akan dikembangkan sebuah Aplikasi interaktif Pembelajaran Dasar Bahasa Inggris yang dapat memberikan manfaat dari segi edukasi, dan diharapkan mampu memaparkan dasar-dasar yang perlu di pelajari dalam bahasa Inggris sehingga anak-anak akan mudah mempelajari bahasa Inggris sebelum melanjutkan ke tingkatan yang lebih lanjut dan dimulai sejak sekolah dasar untuk menghadapi tantangan dimasa yang akan datang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, terdapat beberapa rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif sebagai pengenalan dasar bahasa Inggris bagi anak-anak ?

1.3 Tujuan

Adapun beberapa tujuan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah membuat aplikasi pembelajaran yang bisa digunakan oleh anak-anak dengan menggunakan laptop atau *smartphone* android.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah berfokus pada beberapa hal diantaranya :

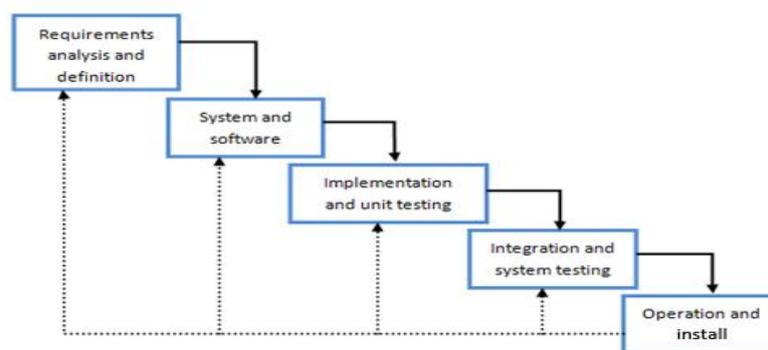
1. Aplikasi ini dibuat untuk anak-anak dalam memperkenalkan dasar bahasa Inggris
2. Aplikasi ini dibuat berdasarkan referensi dari buku "Terampil Berbahasa Inggris SD Untuk Kelas 4, 5, 6" dan buku "Piawai Bahasa Inggris SD Kelas 3, 4, 5, dan 6"
3. Aplikasi ini bisa diakses dan berjalan pada komputer desktop dan *smartphone*.
4. Aplikasi ini menggunakan *Speech Synthesis* dalam membaca teks menjadi suara.

1.5 Definisi Operasional

1. Aplikasi pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar anak-anak untuk lebih mengetahui dasar-dasar bahasa Inggris
2. Aplikasi pembelajaran ini juga digunakan sebagai aplikasi yang ditujukan untuk anak-anak dengan metode melihat, mendengar, serta melakukan.

1.6 Metode Pengerjaan

Pada metode pengerjaan menggunakan *waterfall improved*.



Gambar 1-1 Metode Pengerjaan

Model pengembangan dengan metode *waterfall* memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar, yaitu : [4]

1. *Requirements analysis and definition*

Pada proses pengumpulan dan pendefinisian kebutuhan, dan dikumpulkan semua kebutuhan-kebutuhan yang nantinya akan dipenuhi untuk pembangunan perangkat lunak. Semua daftar kebutuhan perangkat lunak selanjutnya akan dianalisis dan didefinisikan kebutuhannya.

2. *System and software design*

Pada tahap ini perencanaan sistem desain perangkat lunak dengan kebutuhan (*requirements*) yang telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan sebelumnya.

3. *Implementation and unit testing*

Desain yang telah dikerjakan pada tahap ini diterjemahkan kedalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang ditentukan. Selain itu program yang dibangun akan langsung diuji baik secara unit. Pengujian

sistem dilakukan agar sistem yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memastikan input yang dimasukkan akan menghasilkan *output* yang sesuai.

4. Integration and system testing

Hasil proses pengkodean tadi digabungkan seluruh unit program kemudian dilakukan *testing* untuk menguji kesalahan-kesalahan program maupun fungsi dari sistem.

5. Operation and install

Melakukan pengoperasian atau instalasi program yang telah selesai dibuat.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Penjadwalan dalam pengerjaan proposal proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	April 2015				Mei 2015				Juni 2015				Juli 2015			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<i>Requirements analysis and definition</i>	■	■	■	■												
<i>System and software design</i>					■	■	■									
<i>Implementation and unit testing</i>									■	■	■	■	■			
<i>Integration and system testing</i>														■	■	■

Rincian kegiatan dalam proyek akhir adalah sebagai berikut :

1. Requirements analysis and definition

Pada tahap ini yaitu menganalisis kebutuhan awal yaitu memilih buku yang akan dipakai dalam tahap pembangunan aplikasi. Tahap ini dilakukan selama 4 minggu.

2. System and software design

Pada tahap ini yaitu menganalisis fungsionalitas apa saja yang akan dibuat beserta perancangan desain antarmuka. Tahap ini dilakukan selama 3 minggu.

3. *Implementation and unit testing*

Pada tahap ini yaitu desain yang telah dibuat akan diterjemahkan menjadi kode program. Tahap ini dilakukan selama 6 minggu

4. *Integration and system testing*

Pada tahap ini yaitu melakukan pengujian terhadap fungsionalitas apakah telah sesuai atau tidak dan memastikan input yang dimasukkan akan menghasilkan *output* yang sesuai.