

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang masuk dalam kurikulum pendidikan yang harus dipelajari oleh seluruh kalangan pelajar di Indonesia, contohnya sekolah dasar. Bahkan pada saat ini kita mengetahui sudah banyak sekolah dasar yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar. Pada tingkat sekolah dasar, untuk penyampaian materi membutuhkan lebih banyak media untuk menerangkan suatu pelajaran kepada anak. Salah satu media yang efektif dapat digunakan adalah *web tutorial*, yang dibuat menarik (*full color*, gambar, dll), *user friendly* dan mudah untuk diakses agar anak-anak sekolah tingkat dasar dapat menerima pelajaran dengan mudah.

Seiring dengan perkembangan internet, teknologi *web* dari waktu ke waktu terus mengalami perkembangan. Banyak jenis *web* yang muncul sesuai dengan kegunaannya masing-masing. Ada *web* yang digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan sesuatu berupa perusahaan maupun berupa barang. Ada juga *web* yang digunakan sebagai majalah *online* yang didalamnya berisi berita-berita penting dari berbagai sumber yang diperoleh. Namun ada juga *web* yang digunakan sebagai *web tutorial* pendidikan seperti *web tutorial* untuk setiap mata pelajaran.

Salah satu *web tutorial* yang sering kita temukan adalah *web tutorial* bahasa asing seperti *web tutorial* bahasa Inggris, Perancis, Mandarin, dll. Secara umum, *web tutorial* khususnya untuk bahasa Inggris yang muncul sekarang ini hanya memiliki fitur-fitur seperti: *games* dan kuis. Hal ini lah yang mendorong penulis membuat proyek akhir dengan judul “*Web Tutorial* Pengenalan Bahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar”. Pada Proyek Akhir ini akan dibuat fitur-fitur yang lebih lengkap, seperti: *explore* (materi), *games*, *quiz*, dan testimonial. Dengan demikian proyek akhir ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar mengenal kosa kata dalam bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar, dan dapat juga digunakan untuk memperbanyak kosa kata pada anak.

1.2 Tujuan

Tujuan penulisan proyek akhir ini adalah:

1. Membuat suatu *web tutorial* dengan tampilan yang menarik, mudah di operasikan, cepat dalam hal akses, dan bermanfaat bagi anak yang ingin belajar bahasa Inggris.
2. Membuat animasi *games* dan gambar yang menarik dengan menggunakan Adobe Flash CS3.
3. Merancang proses bisnis dari suatu *web tutorial* untuk sekolah dasar.

1.3 Rumusan Masalah

Beberapa masalah dalam proyek akhir ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat suatu *web tutorial* yang memiliki tampilan yang menarik, dengan pengoperasian yang mudah, cepat dalam hal akses, dan memiliki manfaat bagi setiap anak yang ingin belajar bahasa Inggris.
2. Bagaimana membuat animasi *games* dan gambar dengan menggunakan Adobe Flash CS3.
3. Bagaimana proses bisnis dari suatu *web tutorial* untuk sekolah dasar.

1.4 Batasan Masalah

Pembahasan masalah dibatasi oleh batasan-batasan sebagai berikut:

1. Tidak membahas tentang keamanan *web*.
2. Materi yang disampaikan berupa kosa kata dalam bahasa Inggris, yang terdiri dari beberapa topik, antara lain: *Colour, Number, Bedroom, Classroom, dan Family*.
3. Materi yang disampaikan berdasarkan beberapa materi yang terdapat pada silabus SD kelas 1 semester 1 dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).
4. Evaluasi sistem hanya membahas waktu respon, *user friendly*, tingkat efektivitas penggunaan aplikasi, dan *processor load server*.

1.5 Parameter Evaluasi Sistem

Evaluasi sistem *web tutorial* ini akan dilakukan ketika *web tutorial* ini sudah jadi semua. Parameter yang akan dievaluasi adalah sebagai berikut:

- a) Objektif, dengan mengevaluasi waktu respon dan *processor load* yang dibutuhkan pengakses dalam membuka situs ini.
- b) Subjektif, dengan menyebarkan kuisioner untuk menentukan apakah *web tutorial* ini *user friendly* dan mempunyai desain/tampilan yang menarik atau tidak.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam menyelesaikan masalah untuk proyek akhir ini antara lain:

1. Studi Literatur

Dilakukan studi literature dengan mempelajari konsep dan teori pendukung yang berkaitan dengan proyek akhir ini. Proses pembelajaran materi penelitian melalui pustaka-pustaka yang berkaitan dengan penelitian baik berupa buku maupun jurnal ilmiah.

2. Perancangan *Web*

Perancangan *web* menggunakan *CSS template* sebagai kerangkanya. Untuk membuat animasi digunakan *software Adobe Flash CS3, Macromedia dreamweaver MX 2004* sebagai pengolah *scriptnya*. Sebagai *web server* akan digunakan *software XAMPP win32-1.7.0*. Pengujian sistem dilakukan dengan melihat kemampuan komputer *server* yang diakses oleh beberapa *user* sekaligus.

3. Penarikan Hasil Kesimpulan

Mengambil kesimpulan akhir terhadap hasil proyek yang diperoleh dan memberi saran untuk penelitian selanjutnya. Kesimpulan didapat dari hasil kuisioner dan pengujian waktu respon ataupun *processor load web* saat diakses, menggunakan *software Webservers Stress Tool v7*.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan untuk penulisan laporan hasil penelitian proyek akhir ini dibagi dalam beberapa bab yaitu:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan dari kegiatan proyek akhir ini.

BAB II Dasar Teori

Pada bab ini dibahas mengenai teori dasar yang digunakan pada penyusunan proyek akhir yang meliputi penjelasan mengenai Bahasa Inggris, *Adobe Flash*, *Adobe Photoshop*, *Web Tutorial*, *Macromedia Dreamweaver*, *Webserver Stresstool v7*, *XAMP*.

BAB III Perancangan dan Realisasi Sistem

Pada bab ini dibahas mengenai perancangan sistem yang meliputi perancangan *web* beserta visualisasi *web*.

BAB IV Implementasi dan Pengujian

Pada bab ini dibahas mengenai implementasi dan pengujian hasil proyek akhir yang berupa kinerja sistem yang beroperasi dengan baik dan performansi *server*.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dari seluruh seluruh sistem yang telah dibuat dalam proyek akhir ini, serta saran yang diperlukan untuk dapat pengembangan sistem lebih lanjut.