BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi universal pada ruang lingkup internasional. Khususnya di dunia pendidikan, dibutuhkan kemampuan khusus berbahasa Inggris. *Test of English as a Foreign Languange* yang disingkat TOEFL adalah ujian kemampuan berbahasa Inggris dengan logat Amerika yang diperlukan untuk masuk ke universitas di Amerika atau negara-negara lain di dunia. Ujian ini sangat diperlukan bagi pendaftar atau pembicara yang bahasa utamanya bukan bahasa Inggris. Jenis tes bahasa Inggris TOEFL ini pada umumnya diperlukan untuk persyaratan masuk kuliah pada hampir semua universitas di Amerika Serikat dan Kanada baik untuk Program Undergraduate (S-1) maupun graduate (S-2 dan S-3. Di Indonesia, TOEFL juga diminta sebagai salah satu persyaratan kelulusan perguruan tinggi. Hasil TOEFL ini juga dipakai sebagai bahan pertimbangan mengenai kemampuan bahasa Inggris dari calon mahasiswa yang mendaftar ke universitas negara lain, termasuk Eropa dan Australia.

Jenis-jenis TOEFL yang ada adalah PBT, CBT dan iBT. Untuk versi PBT (*paper-based test*), sejak tahun 1998, diadakan secara online dengan menggunakan komputer (*Computer-based Testing*/ CBT) dan sejak tahun 2005 disebut iBT (*Internet-based Test*). Di tempat-tempat yang belum bisa melaksanakan CBT atau iBT karena belum ada fasilitas komputer dan jaringan

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

internetnya, TOEFL masih tetap diadakan secara manual menggunakan kertas dan pensil (*paper-based test*).

Soal TOEFL yang bervariasi dan faktor psikologi yang tidak siap dalam menghadapi TOEFL yang dikarenakan kurangnya latihan tentunya secara tidak langsung akan membuat nilai TOEFL yang didapatkan menjadi tidak maksimal. Untuk mendapatkan nilai tes TOEFL yang baik dan semaksimal mungkin, maka diperlukan latihan sesering mungkin dalam menghadapi tes tersebut. Semakin sering berlatih, maka akan semakin mudah dalam mengerjakan tes tersebut. (Sutanta ,2010)

Untuk mendukung dan mempermudah dalam melakukan latihan-latihan tes TOEFL, maka salah satunya dapat dikembangkan aplikasi yang berbasis *smartphone* Android, yaitu melalui simulasi latihan tes TOEFL. Latihan tes TOEFL yang bersifat simulasi diharapkan dapat memberikan persiapan yang semaksimal mungkin bagi pengguna aplikasi.

Saat ini 80 persen dari total populasi manusia di dunia mempunyai *mobile phone*. Sekitar 1,08 miliar adalah *smartphone*. *Platform* Android menguasai 46,9 persen pangsa pasar *smartphone* dan pengguna *smartphone* menghabiskan 89 persen waktunya untuk menggunakan smartphone. (Ansonalex, 2013)

Dengan berkembangnya teknologi sekarang, maka terciptalah *smartphone* yang kini dilengkapi dengan prosesor dan memori yang besar layaknya sebuah komputer yang dapat digenggam, sehingga kini berbagai macam aplikasi berukuran besar dan kompleks dapat dijalankan pada *smartphone*. Android merupakan salah satu sistem operasi untuk *smartphone*. Dengan

seiringnya perkembangan teknologi, maka perkembangan sistem operasi juga semakin maju. Salah satunya adalah Android. Android dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang memungkinkan pengembang untuk dapat mengembangkan berbagai macam aplikasi dengan kreatifitas tinggi yang berkarakter *user friendly*. Sebuah aplikasi yang berkarakteristik *user friendly* bisa dikatakan mudah untuk digunakan dan mudah untuk dimengerti.

Dengan berkembangnya teknologi *smartphone* dan sistem operasi Android, beserta kebutuhan untuk sering berlatih tes TOEFL, maka dapat dibuat rancang bangun aplikasi mobile simulasi tes TOEFL dengan Android yang berkarakteristik *user friendly* agar mempemudah peserta TOEFL dalam berlatih supaya siap menghadapi tes TOEFL

Alasan dipilihnya media smartphone Android sebagai media pelatihan tes TOEFL adalah karena *smartphone* dimiliki oleh banyak orang, mobilitas tinggi juga menjadi pertimbangan, karena pengguna dapat berlatih kapanpun dan dimanapun ia ingin berlatih, harga *smartphone* kini yang semakin murah membuat semua orang bisa memiliki *smartphone*.

Hasil yang didapatkan dari ini adalah para pengguna dapat meningkatkan nilai TOEFL dengan adanya latihan simulasi yang diberikan oleh aplikasi ini.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dari tugas akhir ini, yaitu :

Bagaimana merancang dan membangun aplikasi mobile berbasis Android yang dapat memberikan simulasi tes TOEFL dan berkarakteristik *user friendly*?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah :

1. Aplikasi menggunakan sistem operasi Android minimal versi 2.3.
2. Layar *smartphone* yang digunakan adalah layar touchscreen.
3. Bagian tes TOEFL yang disimulasikan adalah *listening, grammar and structure, dan reading*
4. TOEFL yang dibahas adalah TOEFL PBT

1.4. Tujuan

Dengan mengacu pada perumusan masalah, maka didapatkan tujuan akhir dari tugas akhir ini adalah merancang dan membangun aplikasi mobile berbasis Android yang dapat memberikan simulasi tes TOEFL dan berkarakteristik *user friendly* dengan menggunakan *smartphone* Android sebagai media belajarnya

1.5. Sistematika Penulisan

Bab I PENDAHULUAN

Pada bab ini dikemukakan hal-hal yang menjadi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, beserta tujuan yang ingin dicapai dan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

Bab II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas mengenai teori-teori yang berhubungan dan mendukung dalam pembuatan tugas akhir ini. Adapun teori-teori yang dibahas meliputi: TOEFL sebagai subjek utama, sistem operasi Android yang memungkinkan pembuatan dalam *handphone* dan *text to speech*,.

Bab III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dibahas tentang analisa dan perancangan sistem dari aplikasi yang dibuat. Perancangan sistem yang dibuat meliputi *use case diagram, flow of event, activity diagram, sequence diagram, class diagram,* CDM, PDM dan desain *input output*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Pada bab ini dibahas tentang implementasi dari aplikasi yang telah dibuat secara keseluruhan dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapai sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran yang ada pada bab ini didapatkan dari evaluasi aplikasi, Sedangkan saran akan menjelaskan masukan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA