

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi universal pada ruang lingkup internasional. Pembelajaran bahasa Inggris dasar untuk para pemula biasanya dilakukan dengan cara membaca, mendengar, berbicara dan menulis serta memerlukan pendekatan yang tepat dan efektif dikarenakan merupakan bahasa asing di Indonesia. Dengan cara ini para pemula hanya dapat mengetahui kata - kata dalam bahasa Inggris, dan kurang dalam mengetahui pelafalan yang baik dan benar. Kesuksesan dalam belajar bahasa Inggris tergantung pada penyajian pembelajaran dimana proses belajar mengajar mengutamakan hal yang menarik dan menyenangkan. Alat bantu belajar bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan dapat memotivasi pemula untuk dapat belajar dengan giat. Bagi para pemula yang belajar bahasa Inggris secara mandiri, menghadapi masalah dalam pelafalan yang baik dan benar, dikarenakan tidak adanya orang kedua untuk membenarkan pelafalan tersebut. Teknologi komputer yang berkembang saat ini dapat membantu dalam pembelajaran secara mandiri dikarenakan memiliki fasilitas multimedia yang dapat mengeluarkan gambar, suara dan pengenalan suara.

Aplikasi kamus bergambar dengan *voice recognition* untuk anak-anak usia 4 – 6 tahun telah dibuat oleh saudari Ari Haryati, Sarjana Manajemen Informatika STIKOM Surabaya, tahun 2001. Aplikasi tersebut berguna untuk membantu dalam pembelajaran kamus bergambar bagi anak-anak usia

4 – 6 tahun. Aplikasi yang dibuat menggunakan *visual basic 6* ini berbasis *desktop*, dan menggunakan metode algoritma BEP (*Back Error Propagation*) untuk membuat *voice recognition*. Bagi para pengguna aplikasi ini harus memiliki *computer desktop* untuk menggunakannya. Permasalahannya adalah ketika terdapat pengguna yang ingin sekali belajar mandiri pada waktu senggang, dimana pengguna tidak dapat dihadapkan langsung pada *computer desktop*. *Mobile phone* yang berkembang saat ini sudah memiliki banyak fitur pendukung antara lain memunculkan gambar, memutar musik, dan mengenal suara.

Android adalah sebuah sistem operasi berbasis *java*, yang berjalan pada *linux 2.6* kernel di dalam *mobile phone*. Sistem ini sangat ringan dan memiliki banyak fitur. Android versi 1.1 hingga 2.3 telah dilengkapi dengan *voice search* (pencarian suara). Dengan adanya pengenalan suara pada Android, penulis akan membuat Aplikasi Mobile Belajar Melafalkan Bahasa Inggris.

Maka dengan adanya Aplikasi Mobile Belajar Melafalkan Bahasa Inggris diharapkan para pemula yang ingin belajar bahasa Inggris dasar dapat melafalkan kata - kata bahasa Inggris dengan baik dan benar secara mandiri serta dapat termotivasi lebih giat dalam mempelajari bahasa Inggris dengan fitur yang ada.

1.2. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *mobile* belajar melafalkan bahasa Inggris pada sistem operasi Android versi 2.2?
2. Bagaimana membangun aplikasi *mobile* belajar melafalkan bahasa Inggris yang bersifat dinamis (dapat menambahkan kategori dan item)?

1.3. Batasan Masalah

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

1. Aplikasi ini ditujukan kepada para pemula yang belum pernah belajar bahasa Inggris.
2. Aplikasi ini hanya sebatas belajar melafalkan bahasa Inggris dasar
3. Bahasa Inggris dasar yang digunakan adalah per kata
4. Aplikasi ini berjalan pada sistem operasi Android versi 2.2
5. Diasumsikan *voice recognition* (pengenalan suara) sudah tersedia pada sistem operasi Android (*Speech Input* dan *Text to Speech*).
6. Tidak memperhatikan tingkat kebisingan sekitar lokasi, serta besar kecil suara pengguna dan jarak mulut dengan *handphone* android.

1.4. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka didapatkan tujuan dari tugas akhir ini, yaitu:

1. Menghasilkan aplikasi *mobile* belajar melafalkan bahasa Inggris pada sistem operasi Android versi 2.2.
2. Menghasilkan aplikasi *mobile* belajar melafalkan bahasa Inggris yang bersifat dinamis (dapat menambahkan kategori dan item).

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan di dalam memahami persoalan dan pembahasannya, maka penulisan laporan Tugas Akhir ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dibahas secara singkat teori-teori yang berhubungan dan mendukung dalam pembuatan tugas akhir ini. Adapun teori yang dibahas meliputi: bahasa Inggris yang merupakan subjek utama, sistem operasi Android yang memungkinkan pembuatan aplikasi dalam *handphone*, interaksi manusia dan komputer (IMK) yang membantu dalam penentuan *user interface* agar mudah dimengerti oleh pengguna, UML yang digunakan untuk merancang sistem aplikasi *mobile* belajar melafalkan bahasa Inggris, serta MVC sebagai pola arsitektur dalam mendesain aplikasi secara lebih efektif.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

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

BAB IV IMPLEMENTASI dan EVALUASI

Pada bab ini dibahas tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut dapat

menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian aplikasi dilakukan pada validasi *input*, fungsionalitas sistem, dan non-fungsionalitas sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran yang ada pada bab ini didapatkan dari hasil evaluasi aplikasi, sedangkan saran akan menjelaskan saran/masukkan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.

