

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mobile Learning adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan perangkat genggam seperti ponsel, laptop dan perangkat teknologi informasi yang banyak digunakan dalam belajar mengajar, dalam hal ini difokuskan pada telepon genggam[1]. *Mobile Learning* juga didefinisikan sebagai penyampaian bahan pembelajaran elektronik pada alat komputasi *mobile* agar dapat diakses darimana saja dan kapan saja[2].

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa Internasional yang digunakan hampir di segala bidang kehidupan global. Bahasa Inggris juga telah menjadi bahasa dunia yang mendominasi era komunikasi untuk menghubungkan dan mentransfer ilmu ke seluruh dunia. Hal ini memberikan asumsi bahwa penguasaan bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat modern sekarang ini karena penguasaan terhadap bahasa Inggris memudahkan seseorang untuk memperluas pergaulannya di dunia internasional[3].

Universitas Trunojoyo Madura (UTM) yang berdiri tahun 2001 berdasarkan Surat Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 85 Tahun 2001 merupakan perguruan tinggi negeri sebagai pengganti dari Universitas Bangkalan. UTM mempunyai visi “Mewujudkan Universitas Trunojoyo Madura sebagai pencetak kader bangsa yang cerdas, berdaya saing, dan berakhlakul karimah”. Misi serta tujuan UTM itu sendiri. Adapun terdapat 8 sasaran UTM yaitu 1. Merancang dan melaksanakan pendidikan yang berkualitas, 2. Meningkatkan ketersediaan dan keterjangkauan layanan pendidikan, 3. Penguatan pola pembinaan dan pengembangan kemahasiswaan dan peran alumni, 4. Mewujudkan pelaksanaan pendidikan menuju akhlakul karimah, 5. Peningkatan dan pengembangan kapasitas infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi, 6. Pelaksanaan pola manajemen good governance dan profesional, 7. Peningkatan kualitas penelitian dan pengabdian masyarakat, 8. Peningkatan jejaring kerjasama dengan pihak luar dalam pembangunan daerah[4].

Nazaruddin Safaat H dalam penelitiannya yang berjudul *Smart-Learning Bahasa Inggris Pada Platform Android* membangun perangkat android yang dapat menjalankan fungsi-fungsi pembelajaran seperti

menampilkan materi pembelajaran, memutar audio, menjawab soal latihan, menghitung dan menampilkan skor soal, dan *update* soal. Namun pada aplikasi ini tidak ada login untuk user[3].

Penelitian ini membahas tentang bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris Universitas menggunakan fitur *computer based test*. Aplikasi ini dibangun dan dijalankan pada *platform* android. dengan adanya aplikasi ini pengguna khususnya mahasiswa Jurusan Sastra Inggris Universitas Trunojoyo Madura diharapkan dapat belajar bahasa inggris dengan lebih paham dimanapun dan kapanpun.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

Seberapa efektifkah aplikasi *M-Learning* Bahasa Inggris Universitas dengan menggunakan fitur *Computer Based Test*?

1.3 Tujuan

Berikut tujuan dari Skripsi ini adalah:

Mengetahui seberapa efektif aplikasi *M-Learning* Bahasa Inggris Universitas dengan menggunakan fitur *Computer Based Test*?

1.4 Manfaat

Manfaat dari Skripsi ini adalah:

Dapat membantu mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih efektif.

1.5 Batasan Masalah

Untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi di *smartphone*, penulis memberikan batasan masalah pada proposal Skripsi ini sebagai berikut :

1. Membahas tentang *structure*
 - A. *Past Perfect Tenses*
 - B. *Future Progressive Tense*
 - C. *Future Perfect Tense*
 - D. *Modal Auxiliaries*
 - E. *Passive Voice*
 - F. *Gerund and Infinitive*
 - G. *Participle*
 - H. *Coordinating Conjunction*

2. Materi dan Soal sesuai materi tentang *structure* berdasarkan GBPP Structure 2 Program Studi Sastra Inggris UTM.
3. Penggunaan aplikasi M-Learning Bahasa Inggris menggunakan fitur *computer based test* ditujukan kepada umum khususnya mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Trunojoyo Madura.
4. Aplikasi ini menggunakan *platform android* pada *client* dan web *server* pada *admin* dan dosen.

1.6 Metodologi Pengerjaan Skripsi

Dalam Skripsi ini, penulis melakukan metodologi pengerjaan diantaranya :

a. Studi Lapangan

Fitur pengumpulan data dengan cara meninjau langsung objek permasalahan, dan mengumpulkan berbagai informasi dari pihak-pihak terkait.

b. Studi Literatur

Setelah melakukan tahap perencanaan, langkah selanjutnya adalah melakukan analisa kebutuhan sistem yang akan dibuat. Dalam hal ini yang perlu dikerjakan adalah menganalisis keperluan apa saja yang nantinya dibutuhkan dalam membangun sistem.

c. Analisa dan Perancangan Sistem

Perancangan sistem menggambarkan proses-proses dan aliran data yang terlibat dalam sistem. Sistem yang dirancang akan meminimalisasi kekurangan sistem yang sebelumnya sudah diidentifikasi pada tahap analisa kebutuhan sistem. Perancangan sistem ini berupa gambaran umum sistem yang diusulkan, prosedur yang diusulkan, Usecase diagram, activity diagram, dan perancangan antar muka sistem.

d. Implementasi

Implementasi sistem dilakukan dengan membangun sistem sesuai rancangan sistem dan analisa kebutuhan sistem yang sudah dibuat. Sistem yang akan dibuat berbasis android.

e. Penulisan Laporan

Tahap uji coba dilakukan untuk menguji keefektifan dan kemudahan sistem yang telah dibuat. Sedangkan tahap evaluasi dilakukan untuk

mengevaluasi kinerja sistem apakah telah berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan awal.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan mengenai Skripsi ini disusun dalam beberapa bab sesuai dengan sistematika penulisan Skripsi Jurusan Teknik Informatika Universitas Trunojoyo Madura, bab-bab tersebut dijelaskan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada Bab I terdapat pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Studi Pustaka

Pada Bab II terdapat beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam Skripsi ini, seperti *mobile-learning* Bahasa Inggris.

BAB III Analisa dan Perancangan Sistem

Pada Bab III terdapat desain dan perancangan perangkat lunak. Desain perangkat lunak meliputi alur proses, *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan tabel-tabel pada sistem ini.

BAB IV Implementasi Sistem

Pada Bab IV terdapat tentang bagaimana implementasi pembuatan sistem berdasarkan desain dan perancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya serta analisa hasil pengujian perangkat lunak.

BAB V Penutup

Pada Bab V terdapat kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan Skripsi ini, dan saran untuk pengembangan sistem.