

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting di era globalisasi dunia bisnis, ekonomi, sosial, pariwisata, teknologi dan sebagainya. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sangat penting untuk kelancaran interaksi antara berbagai negara, begitu juga dengan bahasa asing yang lainnya (seperti bahasa Jepang, bahasa Mandarin dan lainnya). Berangkat dari perkembangan ilmu dan teknologi serta tuntutan zaman yang semakin maju dan modern, maka dibutuhkan sebuah penguasaan keterampilan bahasa terutama bahasa Inggris sebagai alat komunikasi internasional. Hal ini bertujuan agar kita sebagai warga Indonesia mampu bersaing dalam percaturan dunia dan mampu bersosialisasi dengan para pelaku pasar bebas.

TOEFL (*Test of English as a Foreign Language*) adalah tes bahasa Inggris yang dirancang untuk mengukur penguasaan bahasa Inggris. Tes ini dikembangkan dan diselenggarakan oleh ETS (*Educational Testing Service*) sebuah lembaga nirlaba yang berkedudukan di Amerika Serikat. Akhir-akhir ini lulus tes TOEFL sudah mulai sering digunakan sebagai salah satu prasyarat dalam acara seleksi penerimaan seseorang dalam menempuh pendidikan S2 maupun S3. Begitu pentingnya, maka persiapan yang mantap untuk menghadapi tes TOEFL tersebut mutlak diperlukan sehingga seseorang bisa benar-benar sukses. Hal yang tidak kalah pentingnya adalah berkembangnya kecenderungan kepemilikan sertifikat lulus TOEFL yang telah ditetapkan sebagai prasyarat bagi mahasiswa yang akan menempuh ujian akhir ataupun skripsi di sejumlah perguruan tinggi negeri maupun swasta.

Menjawab permasalahan ini maka penulis akan membuat suatu aplikasi latihan untuk mengasah kemampuan bahasa Inggris seseorang guna menghadapi TOEFL. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi diri terhadap materi-materi yang diujikan pada TOEFL.

Untuk menunjang keberhasilan aplikasi ini diperlukan sebuah media pembelajaran yang paling banyak digunakan oleh masyarakat, salah satunya yaitu *smartphone* dengan sistem operasi berbasis android. Smartphone dipilih karena merupakan salah satu gadget yang paling banyak digunakan oleh masyarakat, selain itu juga fungsinya tidak hanya terfokus sebagai sarana komunikasi, ataupun hiburan saja, tetapi sudah layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Aplikasi akan dibangun menggunakan eclipse, Eclipse adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform (*platform-independent*). Secara standar Eclipse selalu dilengkapi dengan JDT (*Java Development Tools*), *plug-in* yang membuat Eclipse kompatibel untuk mengembangkan program Java, dan PDE (*Plug-in Development Environment*) untuk mengembangkan *plug-in* baru. Eclipse beserta *plug-in*-nya diimplementasikan dalam bahasa pemrograman Java yang mana telah kompatibel dengan sistem operasi android.

Perancangan database akan menggunakan SQLite, SQLite adalah database yang berukuran kecil, berdiri sendiri, bukan database client server, tanpa konfigurasi namun mempunyai fitur penuh perintah SQL. PHP, Firefox, Chrome, iPhone dan Android adalah contoh produk yang menggunakan SQLite. Pada Browser Firefox, SQLite dipakai untuk menyimpan konfigurasi, bookmark dan history website sedangkan di aplikasi ini akan digunakan sebagai tempat menyimpan soal-soal latihan TOEFL beserta kunci jawabannya sekaligus juga pembahasannya.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, permasalahan utama yang akan dijawab dalam penelitian ini antara lain :

- a. Bagaimana mengimplementasikan pembelajaran dan latihan TOEFL menggunakan *smartphone* android.
- b. Bagaimana mengimplementasikan simulasi TOEFL menggunakan *smartphone* android.

1.3 Tujuan Dan Manfaat

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk membuat aplikasi pembelajaran dan latihan TOEFL. Selain itu juga untuk membuat sebuah simulasi TOEFL berdasarkan pada soal-soal dari sumber yang telah berkompeten dan diakui sehingga dengan aplikasi ini dapat membantu kesiapan dan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi pengguna untuk menghadapi TOEFL dengan menggunakan *smartphone* android.

1.4 Batasan Masalah

Pada penelitian ini masalah terbatas pada:

1. Implementasi aplikasi menggunakan *smartphone* android
2. Data soal yang digunakan kurang lebih 8 paket.
3. Pada tugas akhir ini tidak membahas tentang cara penyelesaian masing-masing soal secara mendetail pada bagian training.
4. Bentuk TOEFL mengacu pada TOEFL *Paper Based Test* yang terdiri atas 3 *section* yaitu *listening*, *structure* dan *reading*.
5. Pertanyaan yang diajukan tidak dalam bentuk acak secara keseluruhan namun per paket.
6. Pada bagian training bisa diakses secara offline, namun pada bagian test harus diakses secara online.

1.5 Metodologi

Metodologi yang digunakan untuk mengerjakan tugas akhir ini sebagai berikut:

- Studi Literatur

Pada tahap ini akan dilakukan studi literatur tentang aplikasi TOEFL pada *smartphone* android yang sudah pernah dibuat, pengumpulan data-data yang dibutuhkan, serta teknologi baik keperluan hardware maupun software. Pembuatan game ini akan menggunakan Eclipse dan SQLite sebagai databasenya. Literatur-literturnya akan menggunakan tutorial-tutorial mengenai TOEFL dan pembuatan aplikasi android dengan menggunakan Eclipse.

- Survey Data

Pada tahap ini dilakukan pencarian data khususnya mengenai soal-soal TOEFL.

- Analisis Permasalahan.
Mempelajari dan menganalisa sistem yang sudah ada beserta dengan permasalahannya untuk kemudian dicarikan alternatif pemecahan masalah yang terbaik.
- Perancangan system.
Merancang hasil dari analisa permasalahan dengan menggunakan model perancangan use case diagram untuk menghasilkan aplikasi sesuai dengan yang diharapkan.
- Pembuatan Perangkat Lunak
Pada tahap ini, sesuai dengan tahap perancangan aplikasi maka akan dilakukan pembuatan aplikasi TOEFL berbasis android.
- Pengujian dan Evaluasi
Pada tahap ini, di sela-sela pengerjaan aplikasi akan dilakukan pengujian dan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana perkembangan aplikasi ini dibuat sampai aplikasi ini benar-benar selesai dan lengkap. Pengujian dan evaluasi akan dilakukan oleh pembuat, pengguna umum, dan dosen pembimbing.
- Dokumentasi
Pada tahap ini akan dilakukan pencatatan terhadap aplikasi TOEFL yang telah dibuat dan dikerjakan mulai dari kegiatan studi literatur hingga memperoleh suatu aplikasi TOEFL yang baru.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TEORI PENUNJANG

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini yang secara garis besar berisi tentang TOEFL, IDE Eclipse, *smartphone* android dan Genymotion.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Membahas analisa kebutuhan sistem, deskripsi sistem, desain sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi TOEFL berbasis android.

BAB IV : IMPLEMENTASI PROGRAM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Serta analisa hasil pengujian sistem.

(halaman ini sengaja dikosongkan)