

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE LEARNING ENGLISH COURSE*
PADA *SMARTPHONE* BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

*Diajukan kepada Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Teknik Elektronika
sebagai salah satu Persyaratan Guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh

SIRDA ELDITA

NIM. 16722/ 2010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE LEARNING ENGLISH COURSE*
PADA *SMARTPHONE* BERBASIS ANDROID**

Nama : Sirda Eldita
NIM : 16722
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2014

Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Dony Novaliendry, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19751104 200604 1 002

Pembimbing II,



Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng.
NIP. 19820119 200604 2 005

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang



Drs. Putra Jaya, M.T
NIP. 19621020 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Perancangan Aplikasi Mobile Learning English Course pada
Smartphone Berbasis Android

Nama : Sirda Eldita

NIM/BP : 16722/2010

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika


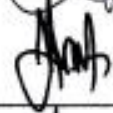

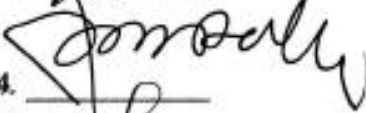
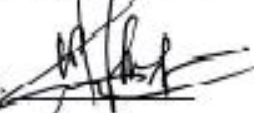
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2014

Tim Penguji

1. Ketua : Drs. Denny Kurniadi, M.Kom
2. Sekretaris : Dony Novaliendry, S.Kom, M.Kom
3. Anggota : Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng
4. Anggota : Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd
5. Anggota : Ahmaddul Hadi, S.Pd., M.Kom

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

Bissmillahirrahmanirrahiimm

"Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) maka kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang baik)"(Q.s Al Insyiroh: 6-7)

Alhamdulillahirobbilalaminnn,, sujud syukurku Kehadirat Mu ya Allah atas rahmat dan karunia Mu aku Mampu Menyelesaikan Karya sederhanaku yang begitu Berharga bagiku... Mudah2an aku bukan orang yang sombong atas apa yang telah Kau berikan padaku, sesungguhnya segala sesuatu akan kembali padamu...

Untuk Nabiku Muhammad SAW..

"Allahumma Shalli'ala saidina muhammad" nabi terakhir, nabi yang membawa kebenaran dan nabi yang menjadi panutan...

Masukanlah hambamu ini kedalam shaf-shaf dalam shalatnya rasullah, ya Allah..Amin....

Terimakasih Buat ayah Bunda ku.....

Terimakasih buat ayah ku(Ismail Hamzah) atas pengorbanan dan kasih sayang mu terhadap diriku yang tak mampu ku balas, hanya karya sederhanaku ini mungkin sedikit bisa menghapus lelah mu. Hanya Dukungan, semangat, motivasi, doa dan perhatianmu yang mampu membuat anak mu bisa menyelesaikan karya ini. Kau tak pernah lelah mendidik anak mu ini dengan cinta dan pengorbananmu sehingga anak mu bisa mempersembahkan karya sedehana ini hanya untuk mu... Cinta dan sayang ku pada mu AYAH.....

Buat bunda ku (aminah)

Mak, terima kasih atas doa, pengorbanan, cinta, kasih sayang mu yang tak pernah henti kau curahkan kepada anak mu,,, mungkin Do'a, air mata dan keringat mu tak terbalas oleh karya sederhana anak mu ini, namun Karya ini mungkin bisa menghapus rasa lelah mu,,, terima kasih mak, motivasi, dukungan dan semangat darimu, serta didikan mu kepadaku, yang mampu membuatku menjadi seperti ini... terimakasih mak yang tiada tara,, karya ini kupersembahkan hanya untuk mu..... cinta dan sayangku pada mu IBU....

Buat Kakakku,,, (Susi Asmidayanti)

Terima kasih wo,,, atas semua motivasi, semangat dan perhatian selama ini sehingga karya ini mampu diselesaikan tepat pada waktunya, walaupun sering mendapat omelan dan kritikan yang pedas. (oh ya, lain kali volume emosinya tolong dikecilin ya wo...). Terima kasih juga buat ngah andy atas masukan dan



saran selama proses menyelesaikan karya ini. (semoga cita-cita ngah andy jadi bupati kerinci segera terwujud, amin. Hehe). Untuk wo susi dan ngah andy, semoga cepat mendapatkan buah hati yang di impikan serta taat kepada Allah swt.

Buat keluargaku

Terimakasih buat maktuo, maktengeh.S. Maktengeh.M, mamak, Mnek, Nbuh, terima kasih atas semua doa kalian dan motivasi dari kalian... Terima kasih atas semua perhatian dari kalian.. dan terimakasih buat, wo mar (makasih atas saran dan doa nya wo), tandek dony, fiza , nek any, wo roza, ngah ady, tnek liman dan zu bahar, dll.

Makasih juga buat Anak HMTSK...

(Krismi, danti, rini, dijah, jesi, sofia, ngah andy, wo jasman, wo ahyar, wo maen, ngeh heri, zu sulai , ekhsan, dll) terimakasih atas semua canda tawa, bantuan dan dukungan selama ini....gomawo.. gomawo..gomawo

Untuk anak kost SNSD

Kak Witri, (semoga cepat merid, jangan lupa undangannya), kak adek (sukses untuk skripsinya kak) ike(selamat menikmati PLK ya, cepat seminar n wisuda) sai(semoga TA nya cepat di acc) elin(selamat ya, bentar lagi seminar, semoga sukses), ratna(cepat kompre n jangan marah2 mulu sama oki), Fitri, Dilut, Fini dan Nadia (semoga lolos audisi Indonesian Idol).

PTI 10"

Terimakasih buat teman2 PTI 2010 F1,2,3,4,5,6. Sukses buat yang mau seminar, kompre n yg lagi bimbingan.

Untuk F3,4 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, saranghaeyo.... Semoga makin kompak. Terimakasih atas dukungan teman2 semua.

감사합니다.



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul **“Perancangan Aplikasi *Mobile Learning English Course* pada *Smartphone* Berbasis *Android*”** ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2014

Saya yang menyatakan,



Sirda Eldita
Nim.16722

ABSTRAK

Sirda Eldita: **Perancangan Aplikasi *Mobile Learning English Course*
Pada *Smartphone* Berbasis Android**

Pendidikan bahasa Inggris di Indonesia mendapat perhatian khusus dari pemerintah, fakta ini dapat kita lihat dengan ditetapkannya bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional, hal menunjukkan bahwa betapa pentingnya bahasa Inggris di era globalisasi saat ini, sehingga keinginan masyarakat untuk mempelajari bahasa Inggris juga semakin tinggi baik melalui lembaga pendidikan formal maupun melalui lembaga pendidikan nonformal. Biaya kursus yang semakin mahal serta kesibukan masing-masing membuat sebagian besar masyarakat lebih memilih untuk belajar bahasa Inggris secara otodidak melalui buku. Akan tetapi belajar secara otodidak melalui buku dirasa kurang efektif mengingat buku memiliki jumlah halaman yang tebal sehingga susah untuk dibawa kemana-mana serta sulitnya mempelajari materi *pronunciation* karena buku tidak dilengkapi dengan media suara. Selain itu belajar melalui buku juga memiliki banyak kekurangan, antara lain tidak menarik, monoton, membosankan serta tidak dapat digunakan dalam tempat gelap. Untuk itu diperlukan aplikasi *mobile learning* yang memiliki fitur *text to speech* agar dapat mempermudah pengguna dalam mempelajari *pronunciation* serta dapat diakses setiap saat sehingga pengguna dapat mempelajari bahasa Inggris kapanpun dan dimanapun tanpa harus membawa buku yang tebal.

Diimplementasikan dalam sistem operasi *mobile* yaitu android yang sedang berkembang pesat, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar masyarakat melalui perangkat *mobile* berbasis android.

Kata Kunci : Aplikasi, *Mobile Learning*, *English Course*, Android, *Smartphone*.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaaniirrohiim. Alhamdulillahirobbil'aalamiin. Puji dan syukur hanya milik Allah SWT yang telah memberikan rahman dan rahimNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan Aplikasi *Mobile Learning English Course* Pada *Smartphone* Berbasis Android”. Penulisan laporan tugas akhir ini berguna untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis dibantu dan dibimbing oleh berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Ganefri, M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dony Novaliendry, M.Kom. selaku Penasehat Akademik dan sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan Tugas Akhir ini.
4. Ibu Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng. selaku pembimbing II yang telah membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom., Bapak Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd., dan Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd., M.Kom. selaku dosen penguji yang telah banyak

meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

6. Staf pengajar, Teknisi dan Pegawai Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
7. Orangtua dan Kakak yang telah memberikan semangat, motivasi dan doa selama menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika 2010 yang telah memberikan motivasi selama menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu penulis mengharapkan saran untuk menyempurnakan laporan ini. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan	8
F. Manfaat	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Aplikasi	9
B. Mobile Learning.....	10
C. Android.....	12
1. Definisi Android	12
2. Perkembangan Android	12
3. Versi Android.....	13
4. Arsitektur Android	14
5. Struktur Pemrograman Android.....	19
6. Fitur-Fitur Android	25
D. Text-To-Speech.....	29
E. Speech-To-Text.....	35
F. Rekayasa Perangkat Lunak.....	36

1. Tahapan Rekayasa Perangkat Lunak	37
2. Model Pengembangan Perangkat Lunak	40
G. Analisis Sistem dengan Metode PIECES	43
H. Perancangan Antarmuka Pengguna.....	46
I. Pemodelan Sistem dengan UML	49
J. Development Tools.....	61
1. Bahasa Pemrograman Java	61
2. Java Development Kit (JDK).....	63
3. IDE Eclipse	63
4. Android Software Development Kit (SDK)	64
5. Android Development Tools Plugins.....	64
6. Android Virtual Device.....	65
K. Bahasa Inggris.....	65
L. Penelitian yang Relevan.....	76

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Analisis Sistem.....	79
1. Analisis Kebutuhan Fungsional	79
2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional	80
3. Analisis Masalah dan Solusi	81
4. Analisis Antarmuka.....	84
5. Analisis User	84
6. Analisis Dokumen	85
7. Analisis Prosedur	87
8. Analisis Kelayakan Operasional	87
9. Analisis Kelayakan Hukum	88
B. Perancangan Sistem	88
1. Pengorganisasian Data	88
2. Perancangan Proses.....	90

3. Struktur Navigasi.....	111
C. Perancangan Disain Aplikasi	113
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
A. Implementasi Antarmuka Sistem	128
B. Pengujian	138
C. Instalasi Program	143
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	145
B. Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN.....	150

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Versi Android.....	14
2. Dokumen <i>Input</i>	85
3. Dokumen <i>Output</i>	86
4. Keterangan Perancangan Tampilan <i>Splash Screen</i>	114
5. Keterangan Perancangan Menu <i>Home</i>	115
6. Keterangan Perancangan Menu <i>English Course</i>	117
7. Keterangan Perancangan Menu <i>alphabet,number,day,month</i>	119
8. Keterangan Perancangan Sub Menu <i>Part Of Speech</i>	120
9. Keterangan Perancangan Menu <i>Determiners, Noun, Pronoun, Verb, Adjectives, Adverbs, Preposition dan Conjunction</i>	122
10. Keterangan Perancangan Menu <i>Speak</i>	124
11. Keterangan Perancangan Menu <i>Help</i>	125
12. Keterangan Perancangan Menu <i>About</i>	126
13. Keterangan Perancangan Menu <i>Other</i>	127
14. Pengujian <i>Splash Screen</i>	139
15. Pengujian Halaman <i>Home</i>	139
16. Pengujian Halaman <i>English Course</i>	139
17. Pengujian Halaman <i>Part Of Speech</i>	140
18. Pengujian Halaman <i>Speak</i>	141
19. Pengujian Halaman <i>Help</i>	142
20. Pengujian Halaman <i>About</i>	142
21. Pengujian Halaman <i>Other</i>	143

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Arsitektur Sistem Operasi Android.....	15
2. Struktur File Pemrograman Android	19
3. <i>Stack Activity</i>	21
4. Siklus Hidup <i>Activity</i>	23
5. <i>Flowchart Text To Speech</i>	34
6. <i>Flowchart Speech To Text</i>	35
7. Paradigma Pembuatan Prototipe	41
8. Aktivitas Sederhana Tanpa Rincian.....	59
9. Penggambaran Komponen	60
10. Struktur/Pengorganisasian Data.....	89
11. <i>Use Case Diagram Aplikasi Mobile Learning English Course</i>	91
12. Diagram Aktivitas Menu <i>Home</i>	93
13. Diagram Aktivitas Menu <i>English Course</i>	94
14. Diagram Aktivitas Menu <i>Speak</i>	95
15. Diagram Aktivitas Menu <i>Help</i>	97
16. Diagram Aktivitas Menu <i>About</i>	98
17. Diagram Urutan Menu <i>Home</i>	99
18. Diagram Urutan Menu <i>English Course</i>	101
19. Diagram Urutan Menu <i>Part Of Speech</i>	103
20. Diagram Kelas	104
21. Collaboration Diagram <i>Mobile Learning</i>	105
22. Collaboration Diagram <i>English Course</i>	106
23. Collaboration Diagram <i>Part Of Speech</i>	108
24. Collaboration Diagram <i>Speak</i>	109
25. Deployment Diagram <i>Mobile Learning English Course</i>	110
26. Struktur Navigasi	111

27.	Disain Tampilan <i>Splash Screen</i>	113
28.	Disain Tampilan Menu <i>Home</i>	115
29.	Disain Tampilan Menu <i>English Course</i>	116
30.	Disain Tampilan Menu <i>alphabet,number,day,month</i>	118
31.	Disain Tampilan Sub Menu <i>Part Of Speech</i>	119
32.	Disain Tampilan Menu <i>Determiners, Noun, Pronoun, Verb, Adjectives, Adverbs, Preposition dan Conjunction</i>	121
33.	Disain Tampilan Menu <i>Speak</i>	123
34.	Disain Tampilan Menu <i>Help</i>	124
35.	Disain Tampilan Menu <i>About</i>	125
36.	Disain Tampilan Halaman <i>Other</i>	126
37.	Tampilan <i>Splash Screen</i>	129
38.	Tampilan Halaman Pembuka	130
39.	Tampilan Halaman <i>English Course</i>	131
40.	Tampilan Halaman <i>Part Of Speech</i>	132
41.	Tampilan Halaman Materi	133
42.	Tampilan Halaman <i>Speak</i>	135
43.	Tampilan Halaman <i>Help</i>	136
44.	Tampilan Halaman <i>About</i>	137
45.	Tampilan Halaman <i>Other</i>	138

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Source Code</i>	150
2. <i>User Manual</i>	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam upaya membangun suatu bangsa ke arah yang lebih baik diperlukan adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan menjadi tumpuan utama suatu bangsa agar dapat berkompetensi dalam dunia global. Di samping itu, perkembangan dan kemajuan zaman semakin pesat yang ditandai oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dan menuntut setiap individu memiliki kompetensi yang memadai untuk mampu bersaing agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman tersebut. Perkembangan teknologi bergerak begitu cepat seiring berjalannya waktu. Seperti yang kita ketahui teknologi diciptakan untuk memudahkan kegiatan manusia, salah satunya adalah perkembangan perangkat telepon seluler atau biasa disebut *handphone*.

Pada masa kini mobilitas seseorang yang cepat berdampak pula pada mobilitas aplikasi serta perangkat pendukungnya sehingga menyebabkan perkembangan aplikasi bergerak terus meningkat seiring dengan semakin canggihnya perangkat keras yang mendukung aplikasi tersebut termasuk sistem operasi yang digunakan. Salah satu sistem operasinya adalah android.

Android merupakan sistem operasi bergerak yang mengadopsi sistem operasi *Linux*. Sebagai aplikasi terbuka, android adalah *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri. Keuntungan utama

dari android adalah adanya pendekatan aplikasi secara terpadu. Pengembang hanya berkonsentrasi pada aplikasi saja, aplikasi tersebut bisa berjalan pada beberapa perangkat yang berbeda selama masih ditenagai oleh android itu sendiri, pada kenyataannya pasar perangkat *mobile* yang menggunakan android sebagai sistem operasi cukup banyak dan dari segi ekonomis, harga perangkat android lebih terjangkau bila dibandingkan dengan perangkat *mobile* yang menggunakan sistem operasi lain di Indonesia.

Disamping teknologi, bahasa juga memiliki peranan penting dalam rangka membangun sumber daya manusia yang berkualitas, terutama bahasa Inggris yang merupakan bahasa komunikasi dunia. Sebagai bahasa komunikasi dunia, bahasa Inggris semakin berkembang dengan pesat disetiap bidang kehidupan masyarakat baik itu dalam bidang informasi, pendidikan atau bahkan dalam dunia kerja dan dunia bisnis semua menuntut penguasaan bahasa Inggris.

Selain itu, kita tentunya sering mendengar istilah Toefl, TOEFL (Test of English as a Foreign Language) merupakan tes standar bahasa Inggris sebagai bahasa asing untuk menguji kemampuan seorang dalam hal penguasaan bahasa Inggris. Toefl biasanya juga menjadi prasyarat untuk melanjutkan studi S2 dan S3 di dalam negeri, bahkan saat ini mahasiswa S1 diberbagai universitas ternama di Indonesia juga diharuskan untuk memiliki skor Toefl tertentu sebagai salah satu syarat kelulusannya. Contohnya saja Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, mengharuskan mahasiswa S1 untuk memperoleh skor Toefl minimal 400 sebagai salah satu syarat kelulusan di Fakultas tersebut. Hal ini tentunya

memicu semua mahasiswa untuk mempelajari bahasa Inggris agar dapat mencapai skor minimal yang telah ditetapkan. Tidak hanya itu, pendidikan bahasa Inggris di Indonesia juga mendapat perhatian khusus dari pemerintah, fakta ini dapat kita lihat dengan ditetapkannya bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional. Contoh di atas menunjukkan bahwa betapa pentingnya bahasa Inggris di era globalisasi saat ini, sehingga keinginan masyarakat untuk mempelajari bahasa Inggris juga semakin tinggi baik melalui lembaga pendidikan formal maupun melalui lembaga pendidikan nonformal atau kursus.

Dikarenakan hal tersebut, tidak salah jika banyak instansi berlomba-lomba untuk mendirikan lembaga pendidikan nonformal atau kursus bahasa Inggris di Indonesia dengan menawarkan berbagai metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian masyarakat. Banyaknya metode pembelajaran yang ditawarkan oleh lembaga pendidikan nonformal ini justru membuat biaya kursus menjadi semakin mahal sehingga tidak sedikit masyarakat yang berasal dari kalangan menengah kebawah memilih untuk mempelajari bahasa Inggris secara otodidak melalui buku dirumah agar dapat menguasai bahasa Inggris. Akan tetapi, belajar secara otodidak melalui buku dirumah dirasa kurang efektif mengingat alasan sebagai berikut.

1. Sulitnya mempelajari materi *pronunciation* karena buku tidak dilengkapi dengan media suara.

2. Buku memiliki jumlah halaman yang tebal sehingga susah untuk dibawa kemana-mana.

Buku teks sebagai media pembelajaran juga memiliki kekurangan, antara lain: tidak menarik dan monoton, membutuhkan waktu untuk memahami sebuah bacaan, tidak dapat digunakan dalam tempat gelap, membutuhkan konsep awal, memerlukan daya ingat yang tajam, membosankan, dan bersifat abstrak dan pengkonsepan. (Nurul Hidayati:2013).

Selain itu menurut Aryad (dalam jurnal pendidikan fisika 2013: 3) menyatakan bahwa:

Kelemahan media cetak: proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama, bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat siswa untuk membacanya, apabila jilid dan kertasnya jelek, bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.

Untuk itu diperlukan sebuah aplikasi *mobile learning* yang dapat membantu masyarakat untuk mempelajari bahasa Inggris secara otodidak. *Mobile learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat mobile sebagai media ajar. *Mobile learning* menyediakan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Sehingga dengan adanya aplikasi *mobile learning* bahasa Inggris ini masyarakat dapat lebih mudah untuk mempelajari bahasa Inggris kapanpun dan dimanapun tanpa harus membawa buku yang tebal,

mengingat salah satu kelebihan dari *mobile learning* adalah dapat digunakan dimanapun dan kapanpun serta ukuran perangkat yang lebih kecil dan ringan.

Kita mengetahui bahwa banyak aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang beredar di Google Play Store yang dapat kita download, akan tetapi aplikasi tersebut memiliki beberapa kelemahan-kelemahan sebagai berikut.

1. Beberapa aplikasi yang beredar merupakan aplikasi berbayar yang hanya dapat digunakan secara *online*.
2. Meskipun ada aplikasi yang dapat digunakan secara gratis, akan tetapi pengguna hanya dibatasi pada beberapa level tertentu saja, sedangkan sisa level lainnya hanyalah *trial*.

Untuk mengatasi beberapa kelemahan aplikasi yang sudah beredar di Google Play Store, aplikasi *mobile learning* yang akan penulis rancang dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan Eclipse sebagai editor ini merupakan aplikasi gratis sehingga dapat digunakan secara *offline* maupun *online* oleh pengguna. Selain itu Aplikasi *mobile learning English course* ini juga dilengkapi dengan fitur *text-to-speech* dan juga fitur *speech-to-text (Speech Recognition)* yang akan membantu mempermudah pengguna dalam mempelajari pengucapan kosakata bahasa Inggris. Aplikasi *mobile learning* ini ditujukan bagi pengguna *smartphone* dengan sistem operasi android. Karena berdasarkan hasil studi bertajuk "*Getting Mobile Right*" yang diprakarsai oleh Yahoo dan Mindshare, saat ini ada sekitar 41,3 juta pengguna *smartphone* dan 6 juta pengguna tablet di Indonesia. Selanjutnya dikutip dari Kompas.com

(<http://tekno.kompas.com>), *Regional Head of Consumer Lab Ericsson Southeast Asia and Oceania*, Vishnu Singh menuturkan bahwa penggunaan *smartphone* di Indonesia hanya digunakan untuk media sosial (66 persen), *browsing* internet (54 persen), pesan instan/*instant messaging* (37 persen), menonton video (21 persen) dan *download* aplikasi (19 persen). Sehingga diharapkan dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Inggris ini pengguna *smartphone* di Indonesia tidak hanya memanfaatkan *smartphone* yang dimilikinya untuk media sosial saja, akan tetapi tingkat keinginan masyarakat untuk belajar melalui perangkat *mobile* juga diharapkan semakin tinggi.

Dari latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk membuat **“Perancangan Aplikasi *Mobile Learning English Course* Pada *Smartphone* Berbasis Android”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran, karena 66 persen pengguna *smartphone* di Indonesia digunakan untuk media sosial.
2. Beberapa aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang beredar merupakan aplikasi berbayar yang hanya dapat digunakan secara *online*.
3. Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang beredar hanya dibatasi pada beberapa level tertentu saja, sedangkan level yang lainnya hanya *trial*.

C. Batasan Masalah

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis membatasi permasalahan pada hal-hal sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat bekerja pada *smartphone* berbasis android.
2. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur *text-to-speech* dan *Speech-to-text* bawaan android yang akan membantu mempermudah pengguna dalam mempelajari pengucapan kosakata bahasa Inggris.
3. Aplikasi ini dapat digunakan secara *offline* maupun *online* oleh pengguna.
4. Melalui aplikasi ini, *user* dapat mengakses *google translate*.
5. Buku yang digunakan sebagai sumber materi pada aplikasi ini disesuaikan dengan materi yang disediakan oleh aplikasi.
6. Aplikasi ini hanya menyajikan materi dasar atau level 1 yang ditujukan untuk pemula.
7. Bahasa pemrograman yang digunakan pada aplikasi ini adalah bahasa pemrograman Java, Eclipse sebagai IDE, ADT sebagai plugin eclipse pada android, dan Android SDK untuk pengembangan aplikasi android, serta AVD sebagai emulator untuk menjalankan sistem android.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dirumuskan masalah yang akan dibahas pada Tugas Akhir ini, yaitu, Bagaimana merancang Aplikasi *Mobile Learning English Course* Pada *Smartphone* Berbasis Android dengan

menggunakan bahasa pemrograman Java dan Eclipse sebagai IDE serta ADT sebagai plugin eclipse pada android.

E. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini adalah :

1. Membangun sebuah aplikasi *mobile learning english course* pada *smartphone* berbasis android agar dapat membantu pengguna dalam mempelajari bahasa Inggris secara *offline* maupun *online* melalui perangkat *mobile*.
2. Menghasilkan perangkat ajar bahasa Inggris berbasis android.
3. Meningkatkan pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.
4. Merangkum materi bahasa Inggris dari sebuah buku kedalam sebuah aplikasi agar dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

F. Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Mempermudah mempelajari materi dasar bahasa Inggris, sehingga pengguna dapat belajar dimanapun dan kapanpun.
2. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan masyarakat dapat mempelajari bahasa Inggris secara mandiri melalui aplikasi yang telah disediakan.
3. Memberikan salah satu alternatif melalui sebuah aplikasi *mobile learning english course* yang bekerja pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android.
4. Meningkatkan minat belajar masyarakat melalui perangkat *mobile*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari Perancangan Aplikasi *Mobile Learning English Course* Pada *Smartphone* Berbasis Android adalah sebagai berikut:

1. Dengan pemanfaatan teknologi perangkat bergerak (*mobile device*) dan perkembangan lingkungan pengembang (*development environment*), kita dapat merancang sebuah aplikasi *mobile* berbasis android, seperti “Perancangan Aplikasi *Mobile Learning English Course* Pada *Smartphone* Berbasis Android”.
2. Dengan adanya aplikasi ini pengguna dapat mempelajari bahasa Inggris dimanapun dan kapanpun melalui perangkat *mobile* secara *offline* maupun *online*.
3. Penggunaan perangkat bergerak seperti *smartphone* banyak memberikan kemudahan kepada penggunanya, karena lebih *fleksibel* untuk dapat dibawa kemana saja, sehingga aplikasi *mobile learning english course* dapat diakses oleh pengguna setiap waktu melalui *smartphone* dengan sistem operasi *android*.
4. Pengguna dapat mengakses halaman situs *Google Translate* dan halaman situs *Esl Gold* untuk mempelajari bahasa Inggris lebih komprehensif.

B. Saran

Adapun saran dari penulis setelah merancang dan membangun Aplikasi *Mobile Learning English Course* Pada *Smartphone* Berbasis Android, antara lain:

1. Dalam pengembangan berikutnya, aplikasi ini tidak hanya dirancang untuk penggunaan pada *smartphone* dengan sistem operasi android saja, namun juga pada sistem operasi lainnya.
2. Untuk pengembangan berikutnya, sebaiknya sistem yang dibangun bersifat dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2012. *Mobile Learning*. Tugas Kuliah: UPI.
- Achmad Fanani & Khusnul Khotimah. 2011. *Easy English Grammar*. Yogyakarta : New Diglossia.
- Adhi Maulana. 2013. *Akan Ada 103,7 Juta Pengguna Smartphone di Indonesia* (online). Tekno.liputan6.com. Diakses : 23 Desember 2013.
- Aditya Tri Prihanto. 2013. *Arsitektur Android*. (online). <http://adithahn.blogspot.com/2013/01/arsitektur-android.html>. Diakses: 26 Oktober 2013.
- Alfa Satyaputra & Eva Maulina Aritonang. 2012. *Java for Beginners with Eclipse 4.2 Juno*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Alief. 2011. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMPN 213 Jakarta*. *Jurnal Sistem Informasi* . Hlm. 1-11.
- Ari Jubilate. 2012. *Analisis dan Perancangan Aplikasi Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Web*. *Jurnal Informatika*. Hlm. 1-13.
- Aunur Rofiq Mulyanto. 2008. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Didik Purwanto. 2012. *Ponsel Pintar di Indonesia Cuma untuk SMS dan Media Sosial* (online). Teknokompas.com. Diakses : 23 Desember 2013.
- Dodit Suprianto & Rini Agustina. 2012. *Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: MediaKom.
- Fredy Hermanto. 2013. *Aplikasi Speech Recognition Pada Android Untuk Pembelajaran Pelafalan Kata Dalam Bahasa Inggris Dasar*. Universitas Widya Kartika.
- Hotben D.Lingga. 2013. *Panduan Lengkap Bahasa Inggris Dasar*. Jakarta. Bhuana Ilmu Populer.