

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata kuliah wajib pada Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom. Mata kuliah Bahasa Inggris sendiri terbagi kedalam beberapa kemampuan bahasa seperti membaca, mendengarkan, berbicara dan terutama menulis. Menulis merupakan sesuatu aktivitas dengan keterampilan bahasa yang sulit dan kompleks karena melibatkan proses berfikir yang ekstensif. Beberapa hal masih menjadi permasalahan dalam menulis adalah kurangnya kemampuan mahasiswa dalam merealisasikan makna yang akan dikomunikasikan dalam ragam bahasa terutama Bahasa Inggris. Kurangnya kemampuan mahasiswa dalam menulis diyakini karena masih adanya kekurangan dalam proses belajar mengajar maupun faktor mahasiswa itu sendiri. Beberapa penelitian lain menunjukkan bahwa pengajaran menulis umumnya hanya menitikberatkan pada pengajaran teori tata bahasa (*Grammar*) atau tata cara menulis (*Punctuation*) saja.

Pada mata kuliah Bahasa Inggris di Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom mengalami beberapa kendala dalam proses belajar mengajar, terutama pada keterampilan menulis. Beberapa kendala tersebut didapatkan berdasarkan hasil dari kuesioner yang diberikan kepada dosen pengajar dan mahasiswa. Permasalahan tersebut antara lain, pertama kurangnya minat mahasiswa terhadap pembelajaran menulis membuat proses belajar mengajar sulit berkembang. Kedua kesulitan mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh dosen. Ketiga proses manual dalam pemeriksaan hasil kualitas tulisan mahasiswa seperti, dosen melakukan pengecekan terhadap dokumen *hard copy* hasil tulisan mahasiswa atau mengunduh *soft copy* hasil tulisan mahasiswa yang membuat kurang efisiennya waktu dalam pengecekan tersebut. Keempat, permasalahan dalam kurangnya tempat penyimpanan dokumen *hard copy* dari banyaknya hasil tulisan mahasiswa yang harus disimpan oleh dosen pengajar. Selain itu masih belum adanya fasilitas *collaborative writing* dalam menulis secara berkelompok yang mampu memberikan

hasil data berupa tulisan mahasiswa dan keaktifan anggota kelompok belajar dalam menulis.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka pada proyek akhir ini diusulkan untuk membuat sebuah aplikasi yang diharapkan dapat membantu proses belajarmengajar pada materi menulis dalam mata kuliah Bahasa Inggris di Fakultas Ilmu Terapan. Membantu dosen pengajar dalam pengecekan hasil tulisan mahasiswa secara terpusat pada satu media yang akan membantu dosen dalam memantau mahasiswanya. Mengoptimalkan media penyimpanan. Membantu mengoptimalkan efisiensi waktu dosen pengajar serta mengurangi penggunaan dokumen *hard copy (paperless)*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada Latar Belakang, dalam proyek akhir ini masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi materi menulis pada mata kuliah Bahasa Inggris?
2. Bagaimana membantu dosen dalam hal memantau dan pengecekan hasil tulisan mahasiswa?
3. Bagaimana membangun *collaborative writing* dalam menulis secara berkelompok?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat sebuah aplikasi yang:

1. Memiliki fitur *text editor* sebagai media menulis untuk memudahkan mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan menulis.
2. Memiliki fitur pengecekan hasil tulisan dan fitur yang dapat memberikan *feedback* atas hasil tulisan mahasiswa.
3. Memiliki fitur media menulis dalam berkelompok dengan *history* pengerjaan dalam menulis berkelompok.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka diperlukan batasan-batasan agar sistem informasi ini bisa berjalan dengan baik. Antara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat diakses menggunakan jaringan internet.
2. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP murni dan MySQL sebagai *database*-nya
3. Metode pengerjaan *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Prototype*.
4. Pengguna aplikasi terdiri dari dua pengguna yaitu dosen pengajar dan mahasiswa.
5. Aplikasi ini ditujukan untuk materi menulis dalam mata kuliah Bahasa Inggris.
6. Aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan minat mahasiswa dalam keterampilan menulis. Namun, meningkatnya minat mahasiswa dalam menulis, tergantung dari kemauan mahasiswa itu sendiri.

1.5 Definisi Operasional

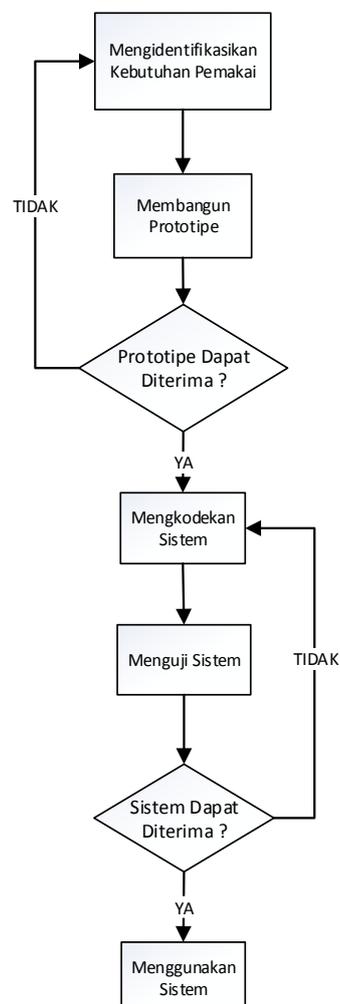
Aplikasi media pembelajaran menulis dalam mata kuliah Bahasa Inggris ini merupakan aplikasi berbasis *web*. Aplikasi ini digunakan sebagai media latihan menulis, penerapan *collaborative writinh*, media pemantauan mahasiswanya dalam latihan menulis, pendistribusian materi pengajaran dan media diskusi antara dosen dengan mahasiswa. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur seperti *editor text*, *workspace*, *history* pengerjaan, komentar dari hasil tulisan mahasiswa, forum diskusi dan media penyimpanan data. Aplikasi ini nantinya akan digunakan sebagai media alternatif dalam materi menulis pada matakuliah Bahasa Inggris.

Pengguna dari aplikasi ini yaitu dosen dengan mahasiswa yang dapat menggunakan aplikasi ini dengan fitur yang sama, hanya user yang menjadi admin *workspace* yang dapat menggunakan semua fitur.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam perancangan aplikasi media pembelajaran ini penulis menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *Prototype*. Model ini membangun *prototype* sederhana sebagai bahan evaluasi sebelum pembangunan aplikasi yang sebenarnya sampai tahap pengkodean dan pengujian sistem.

Berikut ini adalah tahap-tahap yang harus dilakukan dalam perancangan aplikasi menggunakan metode SDLC dengan model *Prototype*:



Gambar 1 – 1 Metode Pengerjaan Model *Prototype*

Model *Prototype* memiliki beberapa tahapan yaitu pengumpulan kebutuhan, membangun *prototype*, evaluasi *prototype*, mengkodekan sistem, menguji sistem, evaluasi sistem, dan menggunakan sistem. Penjelasan dari tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut [1]:

1. Pengumpulan Kebutuhan

Penulis melakukan pengumpulan data-data yang dibutuhkan dengan cara memberikan kuesioner kepada dosen Bahasa Inggris dan melakukan diskusi langsung dengan salah satu dosen Bahasa Inggris pengusul aplikasi media pembelajaran ini untuk mengamati sistem yang lama. Diskusi langsung dilakukan setiap minggu untuk mendapatkan data yang akurat.

2. Membangun *Prototype*

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, Penulis membuat perancangan sistem menggunakan antara lain *Flowmap* sistem yang sedang berjalan dan sistem yang akan dibangun, ERD (*Entity Relationship Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*) serta *mock up* dari sistem yang akan dibuat.

3. Evaluasi *Prototype*

Penulis memperlihatkan hasil perancangan sistem kepada pengguna aplikasi untuk dievaluasi.

4. Mengkodekan Sistem

Setelah perancangan sistem telah disetujui, penulis akan menerjemahkan perancangan sistem dan tampilan sistem ke dalam bahasa pemrograman PHP dan basis data menggunakan MySQL.

5. Menguji Sistem

Setelah program selesai dibuat, maka program tersebut harus diuji untuk mengetahui apakah program tersebut sudah benar-benar sesuai dengan kebutuhan atau belum.

6. Evaluasi Sistem

Penulis memperlihatkan hasil dari sistem yang telah dibangun kepada pengguna aplikasi untuk di evaluasi.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini adalah tabel jadwal pengerjaan proyek akhir yang dilaksanakan mulai dari bulan Mei hingga Juli.

Tabel 1 – 1 Jadwal Pengerjaan

No	Keterangan	2017									
		Mei		Juni				Juli			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan	■	■	■							
2	Membangun Prototype		■	■	■	■					
3	Evaluasi Prototype				■	■	■				
4	Pengkodean Sistem							■	■	■	■
5	Menguji Sistem										■
6	Evaluasi Sistem										■
7	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■