

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Sudah sejak lama kita merasakan fenomena globalisasi, dimana batas-batas geografis antar negara semakin tidak terasa. Pertukaran informasi serta barang dan jasa tidak hanya dalam negara (nasional) akan tetapi juga sudah merambah lintas negara (internasional). Bahasa Inggris menjadi jembatan dalam menghubungkan pertukaran informasi tersebut. Menurut data yang didapat dari WordAtlas bahwa Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang paling banyak digunakan dengan jumlah sebesar 1,13 Miliar penutur, menjadikannya sebagai bahasa internasional di banyak negara (Caplan, 2020). Kemampuan Bahasa Inggris yang baik tentu akan meningkatkan daya saing individu baik dalam negeri maupun luar negeri, dengan begitu banyak yang berusaha untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mereka. Menurut para ahli yang menguasai banyak Bahasa (polyglot) cara terbaik untuk lancar berbahasa Inggris adalah dengan cara mempraktikkannya melalui percakapan atau berbicara kepada siapa saja disegala kesempatan yang ada (Summerlanguageacademy, 2019). Para responden kami percaya bahwa untuk praktek mereka butuh lawan bicara akan tetapi 17 dari 18 responden mengalami kesulitan untuk mendapatkan lawan bicara, dapat dilihat pada Gambar I.1.



Gambar I.1 Hasil Survey Permasalahan Calon Pengguna

Oleh karena itu, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi media praktik untuk mendapatkan lawan bicara Bahasa Inggris dalam bentuk layanan *chatbot* dengan nama HayLingo.

HayLingo memanfaatkan teknologi Facebook Messenger yang memberikan kemudahan bagi pembelajar Bahasa untuk mempraktikkan Bahasa yang ingin dikuasai. Messenger menjadi platform utama HayLingo karena digunakan 1.3 Miliar pengguna aktif global. Hal ini menjadikan Messenger menjadi aplikasi nomor dua yang paling banyak di gunakan di Dunia (Statista, 2020). Dengan menggunakan chatbot, pengguna tidak perlu lagi mengunduh aplikasi akan tetapi cukup menggunakan messenger yang telah terpasang sebelumnya.

Dalam mengembangkan aplikasi peneliti menggunakan *scrum* karena cocok digunakan pada kondisi tim yang kecil, dapat *deliver* produk secara cepat dan terukur serta dapat meminimalisir kegagalan karena *stakeholder* dan pengembang diharuskan bekerja sama (INDRIYANTO, 2018). Untuk memastikan aplikasi dapat berjalan baik dilakukan pengujian *unit*, *integration* dan *stress testing* serta *user acceptance testing* untuk memastikan aplikasi telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini seperti berikut :

1. Bagaimana rancangan bisnis HayLingo agar memudahkan pengguna mendapatkan lawan bicara untuk praktik Bahasa Inggris melalui percakapan ?
2. Bagaimana cara merancang aplikasi *chatbot* HayLingo agar memudahkan pengguna mendapatkan lawan bicara untuk praktik Bahasa Inggris melalui percakapan dengan menerapkan metode *scrum*?
3. Bagaimana cara membangun aplikasi *chatbot* HayLingo memudahkan pengguna mendapatkan lawan bicara untuk praktik Bahasa Inggris melalui percakapan dengan menerapkan metode *scrum*?

I.3 Tujuan Penelitian

1. Membuat rancangan bisnis yang memudahkan pengguna mendapatkan lawan bicara untuk praktik Bahasa Inggris melalui percakapan.
2. Merancang aplikasi HayLingo berbasis *chatbot* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar bahasa agar mendapatkan lawan bicara Bahasa Inggris untuk praktik melalui percakapan dengan metode *scrum*.
3. Membangun aplikasi HayLingo berbasis *chatbot* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar bahasa agar mendapatkan lawan bicara Bahasa Inggris untuk praktik melalui percakapan dengan metode *scrum*.

I.4 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Untuk Mahasiswa
Dapat membantu mahasiswa dalam menambah wawasan maupun menerapkan ilmu yang didapat khususnya dari sistem informasi untuk memahami dan mengembangkan teknologi *chatbot*.
2. Untuk Kampus
Dapat menjadi contoh bahan ajar pengembangan aplikasi dengan metode *scrum* dalam kegiatan perkuliahan di kampus.
3. Untuk Keilmuan Sistem Informasi
Dapat dijadikan sebagai referensi untuk studi atau penelitian selanjutnya dalam bidang keilmuan yang sama.

I.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi hanya pada platform Facebook Messenger.
2. Layanan aplikasi hanya terfokus pada mendapatkan lawan bicara untuk praktik percakapan Bahasa Inggris.