

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Lahirnya era internet telah memberi perubahan yang sangat besar terhadap kehidupan manusia, dimana informasi menjadi sangat mudah untuk diakses dan disebar. Kehadiran Internet juga memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan, hal ini terlihat dengan begitu banyaknya situs *web* yang menyediakan media pembelajaran yang semakin interaktif, variatif, serta mudah untuk dipelajari. Internet dapat kita analogikan seperti halnya perpustakaan dunia, dimana situs *web* sebagai judul bukunya. Sebuah situs *web* tidak hanya dapat dijadikan sebagai media informasi tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan melalui media internet.

Pembelajaran berbasis *web* memiliki banyak keunggulan dan bervariasi. Banyak peneliti telah mempelajari dan membuktikan keunggulan dari pembelajaran berbasis *web*, diantaranya yaitu hemat waktu (*time saving*), hemat biaya (*cost reduction*), dan hemat tempat (*space saving*), serta peningkatan kesempatan belajar bagi non-siswa sekolah. Para pakar memprediksikan bahwa dalam beberapa dekade mendatang, lebih dari 50% populasi siswa akan belajar menggunakan teknologi dan pembelajaran secara *online* (Chang, 2007).

Dibandingkan dengan sistem tradisional, teknologi berbasis *web* dapat membuat siswa menjadi lebih interaktif, termotivasi, dan tertarik dikarenakan mereka dapat mengakses berbagai multimedia dan informasi yang luas melalui piranti inovatif lainnya. Pembelajaran *online* tidak hanya mengembangkan interaksi pelajar, tetapi juga memberikan lingkungan belajar yang positif dan mengembangkan pola pikir. Ketika mereka melakukan ujicoba dengan soal-soal *online*, seperti soal pilihan ganda dan soal dengan jawaban singkat, sistem akan merespon secara langsung dan memberikan umpan balik berupa koreksian yang tersedia. (Chang, 2007)

Seiring dengan perkembangan teknologi *web* yang sangat cepat, aplikasi – aplikasi *web* yang bermunculan juga semakin banyak dan bervariasi. Meningkatnya teknologi *web* ini dipengaruhi juga karena kehadiran *Internet*. Kehadiran *Internet* dapat memudahkan kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan. Pada saat ini, sudah banyak situs *web* yang menyediakan media pembelajaran dan latihan soal secara *online* yang semakin interaktif serta mudah untuk dipelajari.

Pada zaman sekarang ini, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang sering digunakan dan merupakan salah satu bahasa wajib yang harus dikuasai. Salah satu bentuk pelatihan bahasa Inggris yang sudah tidak asing dan sering dilakukan adalah test *TOEFL* (*Test of English as Foreign Language*). Sebelumnya, tes *TOEFL* dilakukan untuk mempersiapkan diri bagi mereka yang ingin belajar ke luar negeri, tetapi saat ini test *TOEFL* juga digunakan oleh banyak instansi, salah satunya instansi pendidikan. Dimana test *TOEFL* ini digunakan pada dunia perkuliahan sebagai syarat masuk dan syarat kelulusan sebuah mata kuliah.

Untuk melatih kemampuan dalam menjawab soal- soal *TOEFL* tersebut, calon peserta membeli buku *TOEFL* dari toko buku untuk mendapatkan contoh soal- soal *TOEFL* yang biasanya digunakan pada ujian *TOEFL*. Metode belajar dengan menggunakan buku ini, membutuhkan waktu yang relatif banyak. Seseorang harus menjawab soal, kemudian memeriksa jawaban, menghitung jumlah soal yang benar, dan kemudian menghitung jumlah skor yang didapat. Dengan metode belajar yang seperti itu akan membutuhkan waktu yang lama.

Oleh karena itu, untuk memberikan sebuah alternatif dalam menguji kemampuan sebelum mengikuti ujian *TOEFL* secara resmi, dibutuhkan suatu sarana bantuan yang bersifat hemat waktu (*time saving*), hemat biaya (*cost reduction*), hemat tempat (*space saving*), interaktif, dan mempermudah dalam melakukan pengujian kemampuan diri. Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan menggunakan fasilitas *Internet* yang dapat digunakan sebagai sarana

untuk menguji kemampuan terhadap materi yang telah dipelajari yaitu berupa test *TOEFL* untuk menguji kemampuan diri dan mampu memberikan fasilitas *tryout* berupa simulasi test *TOEFL*.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka sangat menarik untuk mengangkat permasalahan ke dalam penelitian skripsi dengan judul “**Pembangunan Aplikasi Simulasi Tes *TOEFL* Berbasis *Web*”**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang aplikasi simulasi *TOEFL* (*Test Of English as a Foreign Language*) yang mampu memberikan skor (hasil) kepada pengguna aplikasi.
2. Bagaimana merancang aplikasi simulasi *TOEFL* (*Test Of English as a Foreign Language*) yang mampu menjadi media pembelajaran dalam rangka persiapan menghadapi tes *TOEFL* dan memberikan informasi perkembangan pembelajaran dari pengguna aplikasi.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian serta penulisan adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi simulasi *TOEFL online* berbasis *web* yang bersifat hemat waktu (*time saving*), hemat biaya (*cost reduction*) dan hemat tempat (*space saving*).
2. Memberikan media pembelajaran *online* yang mampu menyajikan materi dan latihan terkait persiapan menghadapi tes *TOEFL*.
3. Memberikan media simulasi *TOEFL online* yang mampu menyajikan contoh soal-soal yang akan dihadapi dan gambaran hasil yang akan didapat sebelum mengikuti tes *TOEFL* yang sebenarnya.

4. Menghasilkan aplikasi berupa aplikasi simulasi tes TOEFL Online untuk menghasilkan sebuah aplikasi web yang lebih dinamis dan interaktif serta menarik dari segi interface (antarmuka).

1.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis memberikan batasan masalah terhadap penulisan ini. Adapun batasan masalah tersebut :

1. Aplikasi Test TOEFL dirancang dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL, dimana aplikasinya berbasis *web* dan diakses berbasis desktop.
2. Aplikasi ini hanya berupa aplikasi ujian TOEFL tanpa pembahasan dimana soal – soal yang disediakan diambil dari buku dan ujian dalam aplikasi ujian TOEFL ini meliputi:
 - *Reading* : 50 soal.
 - *Structure* : 50 soal.
3. Aplikasi ini dibuat berdasarkan bentuk tes TOEFL yang sudah baku yang dikembangkan oleh *Educational Testing Service (ETS)* yang kemudian diadaptasi oleh Pusat Bahasa yakni TOEFL PBT (*Paper Based Test*). Dengan kata lain aplikasi ini adalah versi *web* dari TOEFL PBT (*Paper Based Test*).
4. Aplikasi ujian TOEFL ini hanya sebuah simulasi, yang digunakan untuk mengukur kemampuan diri pengguna bukan sebagai penilaian akhir hasil tes TOEFL dan tidak untuk menggantikan tes yang sebenarnya.
5. Pengguna aplikasi ini adalah orang-orang yang ingin menguji kemampuan diri dalam bahasa Inggris.
6. Aplikasi ini digunakan sebagai penunjang bagi calon peserta tes TOEFL untuk menghadapi tes yang sebenarnya.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

a. Bagi penulis

Manfaat yang bisa penulis petik dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengenal dan mendalami konsep TOEFL, khususnya pada pelaksanaan dan aplikasinya di instansi pendidikan.
2. Dapat lebih mendalami konsep pemrograman berbasis *web*, bahasa pemrograman PHP dan basisdata MySQL.
3. Dapat memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan kurikulum tingkat akhir program studi Sistem Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul Jakarta.

b. Bagi pengguna

Manfaat yang diperoleh oleh pengguna aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai modul pendalaman materi-materi yang berkaitan dengan soal TOEFL.
2. Dapat mengukur kemampuan diri dalam menjawab soal- soal TOEFL, karena disertai dengan perhitungan skor hasil yang diperoleh.
3. Membantu pengguna dalam mempersiapkan diri sebelum melakukan tes TOEFL yang sebenarnya di Pusat Pelatihan Bahasa Asing.

c. Bagi Akademik

Manfaat yang didapat Akademik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penguasaan materi dan penerapan ilmu yang telah didapat selama masa kuliah.
2. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam penggunaan bahasa

inggris.

3. Membantu pihak pengajar untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan masing – masing mahasiswa mengenai bahasa inggris.

1.6. Metodologi Penulisan

Tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari langkah-langkah berikut :

1. Studi Literatur

Studi ini dilakukan untuk mencari dan memahami teori atau tinjauan pustaka yang dibutuhkan untuk penulisan proposal tugas akhir dengan cara membaca dan memahami berbagai literatur, buku, jurnal maupun bahan kepustakaan yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

2. Studi lapangan

Studi ini dilakukan untuk melakukan pengumpulan data-data di lapangan, yang dilakukan dengan cara :

- a. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek penelitian secara langsung dan kemudian menarik kesimpulan dari seluruh kegiatan pada objek tersebut.

3. Studi pembangunan sistem

- a. Tahap perencanaan

Tahap ini merupakan tahapan awal yang dilakukan dalam suatu proses untuk menetapkan tujuan.

- b. Tahap analisis

Tahap ini dilakukannya analisis pada permasalahan yang ada dengan menganalisa proses bisnis yang ada dan sudah berjalan.

c. Tahap perancangan

Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang harus dikerjakan, apa saja data yang dibutuhkan, dan juga bagaimana tampilan yang diinginkan. Pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan bantuan diagram UML (Unified Modeling Language), yaitu antara lain: Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram.

d. Tahap Pengkodean

Tahap ini akan dilakukan pemrograman dengan menggunakan PHP dan MySQL.

e. Tahap Uji Coba & Penerapan

Tahap ini dilakukan beberapa pengujian dan pemeriksaan terhadap sistem yang dirancang, untuk dapat mengetahui apakah sistem yang dirancang telah sesuai dengan desainnya dan fungsinya, dan juga untuk mengetahui apakah masih terdapat kesalahan atau tidak didalamnya.

1.7. Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penulisan pada tugas akhir ini :

a. Bab 1

Pada bab 1 akan membahas tentang pendahuluan, yang terdiri dari sub-sub bab antara lain latar belakang, batasan masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penulisan, dan sistematika penulisan.

b. Bab 2

Pada bab 2 akan membahas tentang teori dasar, yang berisikan tentang teori-teori yang menjadi dasar penulis dalam membuat tugas akhir ini.

c. Bab 3

