



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sudah umum dan merupakan salah satu kewajiban untuk menguasainya di zaman modern ini. Semua pelajar saat ini sudah dibekali bahasa Inggris sejak sekolah dasar sampai di dunia perkuliahan. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang penting di Indonesia karena statusnya sebagai bahasa Internasional (Lauder, 2008:10).

Indonesia menduduki peringkat ke-28 dari 63 negara di dunia dan peringkat 6 dari 14 negara di Asia dalam negara bukan pengguna asli bahasa Inggris. Menurut *EF English Proficiency Index (2015)* Indonesia mendapatkan nilai sebesar 52,74 dan tingkat kemahiran menengah. Meskipun Indonesia mengalami peningkatan dalam kemahiran berbahasa Inggris, hal ini tidak membuat Indonesia sangat fasih dalam menggunakannya.

Salah satu kesalahan yang kerap terjadi di masyarakat Indonesia adalah ketika menggunakan bahasa Inggris dalam penulisan. Menulis merupakan salah satu hal yang sangat penting. Keterampilan menulis dapat menentukan kesuksesan di dunia pendidikan seperti ketika menulis proposal, tugas ataupun laporan (Gebhardt dan Rodrigues, 1989). Pelajar sering kali dibingungkan dengan ragam bentuk bahasa Inggris yang berbeda-beda seperti penggunaan bahasa di masa lampau, sekarang, dan masa depan. Selain itu banyak juga yang bingung antara kata sifat, kata benda, dan kata kerja (Alex, 2008).

Hal ini mengakibatkan salahnya tata bahasa dan penggunaan kata dalam berbahasa Inggris. Seperti ketika ingin membuat kalimat dalam berbahasa Inggris, sering kali seseorang bingung bagaimana cara merangkainya dengan baik, apakah penggunaan tata bahasanya sudah benar atau tidak. Kesalahan ini sering sekali terlihat di sosial media ketika *user* berusaha menggunakan bahasa Inggris, yang ternyata belum tentu benar dalam tata bahasanya (Donston-Miller, 2012). Kesalahan-kesalahan ini juga kerap terjadi ketika pembuatan laporan atau karangan sebuah cerita yang dibuat dalam bahasa Inggris.

Melihat situasi seperti ini, maka diperlukan sebuah aplikasi yang dapat merangkai sebuah kalimat dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar. Penelitian yang dilakukan kali ini berdasarkan sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh Marbun pada tahun 2013 dalam karya ilmiah yang berjudul “Permainan Word Search Puzzle pada Android Menggunakan Algoritma Backtracking”, menggunakan algoritma *Backtracking* untuk mencari solusi dengan merangkai sebuah kata dari huruf-huruf acak yang terdapat dalam *puzzle*.

Karya ilmiah yang berjudul “Implementasi Algoritma Backtracking dalam Perancangan Perangkat Lunak Game Anagram” oleh Irwanti pada tahun 2010 meneliti tentang penggunaan algoritma *Backtracking* dalam pencarian kata baru dalam permainan anagram.

Oleh karena latar belakang yang dijelaskan di atas, penulis menggunakan algoritma *Backtracking* dalam aplikasi pembentukan kalimat bahasa Inggris. Aplikasi akan dibuat untuk *smartphone* dengan sistem operasi Android. Pemilihan *smartphone* dengan sistem operasi Android dikarenakan banyaknya pengguna *smartphone* berbasis Android di Indonesia yaitu sebesar 59.91% (Statista, 2015).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah meneliti apakah algoritma *backtracking* cocok untuk pembentukan kalimat bahasa Inggris dan mengimplementasikan algoritma *backtracking* dalam aplikasi pembentuk kalimat bahasa Inggris.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari skripsi ini adalah bagaimana mengimplementasikan algoritma *backtracking* pada pembentukan kalimat bahasa Inggris.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dari penggunaan algoritma *backtracking* dalam pembentukan kalimat bahasa Inggris.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- Aplikasi ini akan menerima *input* berupa kumpulan kata-kata acak dari *user*,
- Bahasa yang digunakan dalam aplikasi ini adalah bahasa Inggris US,
- Dalam aplikasi yang dibangun, kalimat yang bisa dibentuk hanya kalimat tunggal positif,
- Kalimat yang dapat dibentuk oleh aplikasi ini terdapat 16 jenis *tenses*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan pada skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi ini.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini mendeskripsikan tentang teori-teori ataupun metode yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Teori ataupun metode yang digunakan antara lain *grammar*, *tenses*, kecerdasan buatan, algoritma *depth-first search*, dan algoritma *backtracking*.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan metode penelitian dan rancangan aplikasi pembentuk kalimat bahasa Inggris, baik rancangan fungsional maupun antarmuka pengguna.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi implementasi dan pengujian fungsional dari aplikasi pembentuk kalimat bahasa Inggris. Selain itu, pada bab ini juga terdapat hasil pengujian yang telah dilakukan.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan berisi saran yang diberikan untuk penelitian kedepannya.