

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi merupakan salah satu hal yang tidak mudah dilepaskan dari kehidupan manusia. Karena teknologi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih terus berkembang. Tanpa adanya teknologi manusia tentunya akan sulit untuk melakukan komunikasi dan menyampaikan informasi. Salah satu teknologi yang saat ini berkembang pesat di dunia yaitu teknologi yang berbasis *mobile* seperti Android. Android merupakan suatu sistem operasi yang berbasis *mobile* untuk telepon seluler (*handphone*). Android merupakan salah satu perkembangan teknologi baru yang saat ini sedang gencar-gencarnya. Akses internet yang semakin mendukung menjadi faktor pendorong utama perkembangan android. *Smartphone* Android kini sedang tren di kalangan remaja dan dewasa untuk digunakan karena dapat dijadikan berbagai bentuk media pembelajaran seperti contoh media pembelajaran bahasa Korea.

Bahasa Korea merupakan salah satu bahasa asing yang diminati oleh masyarakat umum khususnya dikalangan remaja usia 18-20 tahun. Pada saat ini kalangan remaja sekedar mengetahui beberapa kosakata bahasa korea melalui drama atau *idol K-POP* mereka tanpa mengetahui arti dari huruf-huruf yang diucapkan dalam bahasa korea. Saat ini kalangan remaja usia 18-20 tahun banyak yang tertarik tentang hal-hal mengenai Korea. Hal yang membuat mereka tertarik mengenai Korea adalah drakor (Drama Korea) yang sedang *booming* di Indonesia. Dari drama itulah remaja usia 18-20 tahun ini berniat untuk mempelajari Bahasa Korea. Hal yang mereka ingin pelajari pertama kali untuk belajar bahasa Korea adalah mengenal huruf, angka dan percakapan menggunakan bahasa korea resmi dan sehari-hari dengan menggunakan metode pembelajaran dengan cara mendengarkan suara atau *tone* pengucapan huruf *hangeul*.

Dari permasalahan diatas maka dibuatkanlah sebuah aplikasi pembelajaran Mengenal huruf (*Hangeul*) dan angka Korea untuk remaja usia 18-20 tahun dengan memanfaatkan teknologi android yang menarik agar mampu membuat kalangan remaja lebih memahami struktur Bahasa Korea dari segi pengucapan huruf dan angka korea (*Hangeul*).

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang tertera diatas, ada beberapa rumusan masalah yang dapat dijabarkan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana agar kalangan masyarakat, remaja dan dewasa terbantu untuk mempelajari bahasa Korea?
2. Bagaimana cara menguji proses pembelajaran bahasa korea pengguna untuk mengetahui kemajuan pengguna?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam Proyek Akhir ini adalah :

1. Untuk menghasilkan aplikasi bantu belajar bahasa Korea berbasis android yang dapat digunakan oleh masyarakat umum, remaja maupun orang dewasa yang berminat belajar Bahasa Korea.
2. Membuat aplikasi pembelajaran bahasa Korea berbasis android yang dilengkapi dengan fitur berupa latihan-latihan soal atau *quiz*.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan yang ditetapkan dalam Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

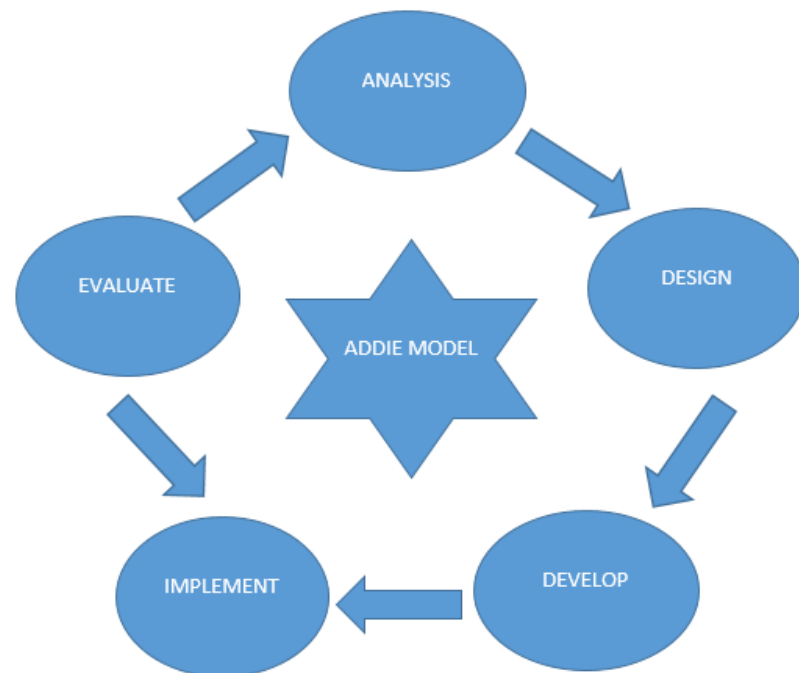
1. Aplikasi pembelajaran Bahasa Korea menggunakan sistem operasi *android* versi 5.1.1 (*Lollipop*).
2. Pada aplikasi Pembelajaran bahasa Korea ini tidak ada fitur membahas Ideom dan peribahasa Korea.
3. Aplikasi ini tidak ada fitur untuk praktik langsung cara tulis huruf hangeul korea.
4. Aplikasi ini menggunakan Bahasa Indonesia dalam pengoperasiannya.

1.5. Definisi Operasional

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea merupakan aplikasi pembelajaran Korea berbasis android yang membantu pengguna atau user untuk mempelajari bahasa Korea dengan interaktif dan sederhana secara *simple* menggunakan *handphone* yang mudah diakses dimanapun dan kapanpun setelah sudah *terinstall* di *handphone* android. Di dalam aplikasi pembelajaran Korea ini *user* dapat memilih *menu-menu* yang terdapat didalamnya, seperti *menu* Pengenalan Huruf untuk mengetahui huruf vokal dan konsonan Korea, *Menu* Angka untuk mengetahui angka-angka korea Sino dan angka Korea asli, kemudian Menu Percakapan yaitu berisi halaman menampilkan percakapan bahasa Korea sehari-hari dan resmi dan terakhir ada *Quiz* yang merupakan halaman berisi tentang soal-soal latihan mengenai Bahasa Korea yang telah dipelajari dari halaman *menu-menu* sebelumnya.

1.6. Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Metode Model ADDIE.[1]

Tahapan model ADDIE adalah sebagai berikut :

1. **Analisis:** Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan dengan membuat kuesioner dan studi literatur. Kuesioner dalam bentuk google form dimana didalamnya menyangkut mahasiswa berusia 18-25 tahun.
2. **Desain Sistem:** Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti *mockup*, *StoryBoard* dan *timeline*, diagram *usecase* serta struktur dan bahasan data.
3. **Develop:** Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh *handphone*

menggunakan teknologi android. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.

4. **Implement:** Tahapan berupa penerapan perangkat lunak yang sudah dibuat apakah sudah sesuai dengan kebutuhan user dengan menggunakan pengujian *Blackbox Testing* pada aplikasi.
5. **Evaluate:** Tahapan dimana mengoreksi dimana saja hal yang sekiranya diperlukan dan tidak diperlukan dalam perangkat lunak yang berhubungan dengan keinginan user pada aplikasi yang diinginkan.

1.7. Jadwal Pengerjaan

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Jan 2017		Feb 2017				Mar 2017				Apr 2017				Mei 2017			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis	■	■																
2	Desain Sistem			■	■	■	■												
3	Develop							■	■	■	■								
4	Implement											■	■	■	■				
5	Evaluate																	■	■
6	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■