BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setiap Negara di dunia mempunyai bahasa yang berbeda-beda sebagai media komunikasi. Perbedaan bahasa tersebut dapat menjadi kendala saat seseorang melakukan perjalanan ke suatu negara yang memiliki bahasa yang berbeda dari negara asalnya. Sebagian besar orang yang pergi ke luar negeri kurang menguasai bahasa negara yang mereka kunjungi sehingga mengalami kesulitan untuk berkomunikasi dengan warga negara tujuan.

Saat ini bahasa Korea merupakan salah satu bahasa asing yang diminati oleh masyarakat umum khususnya kalangan remaja dan orang dewasa, karna dengan adanya karya seni yang berasal dari Negara korea membuat seseorang tertarik untuk memahami dan ingin mempelajari bahasa korea. Dan untuk mempelajari bahasa Korea itu sendiri tidak hanya bisa dilakukan dengan kursus, les disuatu tempat, ataupun dengan menggunakan media seperti kamus Bahasa Korea, cd interaktif dan video tutorial, bahkan dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat pada saat ini pembelajaran bisa dilakukan melalui *Smartphone* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang sederhana, tidak merepotkan dan mudah dibawa kemanapun, kapanpun dengan lebih efektif.

Seiring dengan berkembangnya teknologi komunikasi telah menjadikan penghalang ruang dan waktu antar manusia menjadi terabaikan. Pertukaran informasi yang begitu cepat menjadikan kebutuhan manusia akan informasi dituntut untuk segera terpenuhi pada setiap waktu dan di segala tempat informasi

dapat diperoleh. Pada saat ini kebutuhan masyarakat terhadap perangkat *mobile* yang kian meningkat, dengan *Platform* Android yang mulai banyak digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat maka *Smartphone* dengan berbasis Android merupakan *Smartphone* yang sedang tren digunakan karena dianggap bisa memenuhi kebutuhan penggunanya yang dilengkapi dengan beragam fitur dan banyak jenis aplikasi yang dapat didownload secara gratis.

Untuk aplikasi pembelajaran bahasa korea sendiri masih sedikit, kebanyakan aplikasi yang penulis temui yaitu didominasi oleh pembelajaran bahasa inggris ataupun ada aplikasi bahasa korea yaitu dalam bentuk kamus korea-indonesia, indonesia-korea dan aplikasi pembelajaran bahasa korea dalam bentuk game dengan bahasa yang digunakan yaitu bahasa inggris.

Maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat aplikasi pembelajaran bahasa korea berbahasa indonesia untuk para pemula dengan memberikan materi dasar berdasarkan kurikulum bahasa korea. Dengan aplikasi tersebut pengguna tidak harus kebingunagan dengan bahasa yang digunakan dan tidak harus repot membawa buku yang tebal, browsing di internet, membeli cd tutorial, les disuatu tempat. Tetapi dengan *Smartphone* yang mudah dibawa kemana-mana pengguna bisa mempelajari bahasa korea dengan lebih efektif. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **"APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA KOREA DASAR BERBASIS SISTEM OPERASI ANDROID"**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran bahasa korea yang dilakukan masih dengan menggunakan buku-buku, browsing di internet, les atau kursus.
2. Aplikasi bahasa korea yang ada kebanyakan dalam bentuk kamus dan aplikasi bahasa korea berbentuk game dengan menggunakan bahasa inggris.
3. Untuk beberapa jenis pembelajaran yang dilakukan masih terbatas oleh ruang dan waktu.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka terdapat rumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana program aplikasi ini dapat membantu pengguna dalam memahami dan mempelajari bahasa korea dasar dengan lebih mudah dan efektif.
2. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran bahasa korea dasar pada *Smartphone* dengan berbasis sistem operasi Android.
3. Bagaimana implementasi pada aplikasi pembelajaran bahasa korea dasar dengan sistem operasi berbasis Android.

4. Bagaimana pengujian sistem pada aplikasi pembelajaran bahasa korea dasar berbasis sistem operasi Android.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas. Maka maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah "APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA KOREA DASAR BERBASIS SISTEM OPERASI ANDROID". Dengan adanya pembangunan aplikasi ini, diharapkan dapat membantu pengguna dalam memahami dan mempelajari bahasa korea dasar dengan lebih mudah dan praktis.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam membangun "APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA KOREA DASAR BERBASIS SISTEM OPERASI ANDROID" Adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat aplikasi yang dapat membantu orang yang ingin mempelajari bahasa korea, dengan memberikan kemudahan kepada pengguna dalam memahami dan mempelajari bahasa korea dasar yang dapat dijadikan sebagai sarana edukasi.
2. Untuk merancang aplikasi pembelajaran bahasa korea dasar pada *Smartphone* dengan berbasis sistem operasi Android.
3. Untuk mengetahui implementasi aplikasi pembelajaran bahasa korea dasar pada *Smartphone* dengan berbasis sistem operasi Android.

4. Untuk mengetahui pengujian sistem pada aplikasi pembelajaran bahasa korea dasar pada *Smartphone* dengan berbasis sistem operasi Android.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Pada penelitian ini, kegunaan praktis yang dapat diperoleh diantarannya :

1. Aplikasi ini dibuat untuk masyarakat umum khususnya bagi para pemula yang ingin belajar bahasa korea dengan cepat dan dapat dengan mudah mengaplikasikannya.
2. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pengguna dalam memahami dan mempelajari bahasa korea dengan lebih mudah dan efektif.
3. Dapat mengurangi aktivitas pengguna dari waktu yang seharusnya digunakan untuk les atau kursus, dengan aplikasi yang berbasis *mobile*, pengguna dapat mempelajari bahasa korea dimanapun dan kapanpun dengan lebih efektif.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis dari penelitian yang dilakukan diantaranya adalah :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan aplikasi pembelajaran, khususnya dalam aplikasi pembelajaran bahasa korea.

2. Bagi Penulis

   Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya ilmu dan wawasan pengetahuan bagi penulis dengan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dibangku perkuliahan, khususnya dalam membangun sebuah aplikasi, dimana aplikasi tersebut dapat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat.

3. Bagi Peneliti Lain

   Diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu dan pemikiran kepada peneliti lain yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan bahan masukan atau bahan acuan untuk referensi sebagai studi kepustakaan bagi penelitian yang sama dengan bidang yang dibahas dalam penelitian ini.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembahasan penelitian ini dibuat supaya dalam penyusunannya memiliki arah dan tujuan yang jelas. Oleh karena itu penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan kurikulum pembelajaran bahasa korea, materi yang digunakan penulis yaitu level satu sebagai dasar pembelajaran bahasa korea dengan judul buku *Active Korean 1*. Dengan ruang lingkup materi yang dibahas yaitu unit 1 hangeul, 2 *Greeting & Introductions* dan unit 6 *Time*.
2. Untuk unit 3, 4 dan 5 berbentuk *Conversation* sehingga penulis hanya mengambil 1 contoh yaitu pada unit 2 *Greeting & Introductions*.
3. Untuk materi huruf Hangeul dan bilangan korea dilengkapi dengan suara untuk memperjelas pengucapan pada masing-masing huruf dan angka.
4. Aplikasi koreadasar dilengkapi dengan soal latihan untuk melatih pengguna dalam mempelajari bahasa korea dengan cepat.
5. Jumlah soal untuk masing-masing menu yaitu pada soal 1 dan soal 2 terdiri dari 20 soal.
6. Untuk pengisian kolom hasil, hanya 5 nama yang diambil dan dapat ditulis dikolom hasil, dengan pengguna minimal dapat mengerjakan 8 soal dengan jawaban yang benar, apabila jumlah soal yang benar kurang dari 8, maka hasil pengerjaan tidak dapat ditulis dikolom hasil dan pengguna dapat mengulang kembali untuk mengerjakan soal atau keluar dari aplikasi soal latihan.
7. Database yang digunakan yaitu SQLite untuk penyimpanan hasil skor.
8. Aplikasi ini dapat dijalankan pada *Smartphone* Android minimal versi 2.2 (*Froyo*).

9. *Smartphone* Android yang digunakan minimal mempunyai layar sebesar 3.0 *inches.*

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan yaitu di Universitas Komputer Indonesia, ruang dosen Bahasa Korea yang beralamat di Jl. Dipati Ukur 112 Bandung Telp. (022) 2504119. 2533603 Berikut adalah tabel pelaksanaan penelitian :

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Waktu Kegiatan	2013															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan																
	a. Wawancara	■	■														
	b. Studi Pustaka			■	■												
2	Membangun Prototype																
	a. Mempelajari Data				■	■	■										
	b. Merancang *Interface*						■	■	■								
	c. Menetapkan *Coding*								■	■	■						
	d. Menerapkan aplikasi										■	■	■				
3	Evaluasi Prototype																
	a. Uji aplikasi oleh pengguna													■	■	■	■