BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi informasi berkembang sangat pesat. Tidak dapat dihindarkan, teknologi informasi berperan aktif untuk membantu dan mempermudah kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan kehidupan manusia sehari-hari. Salah satunya adalah dengan menggunakan smartphone. Smartphone adalah ponsel yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi menyerupai komputer yang didukung oleh sebuah sistem operasi yang canggih sehingga mampu memenuhi kebutuhan manusia untuk menghadapi berbagai masalah yang dihadapi dan diselesaikan dalam waktu cepat dan singkat.

Penggunaan smartphone di kalangan masyarakat saat ini sangat luas. Dalam berbagai asfek kehidupan manusia, penggunaan smartphone telah menjadi salah satu kebutuhan karena dapat mendukung komunikasi antar masyarakat. Smartphone sebagai salah satu perkembangan teknologi komunikasi informasi juga dapat membantu penggunanya untuk mendapatkan informasi dengan mudah dan detail. Dengan berkembangnya teknologi komunikasi informasi, manusia bisa saling berkomunikasi dan berbagi informasi dalam banyak hal dengan tidak dibatasi area dan atau ruang lingkup informasi itu sendiri. Termasuk salah satunya adalah informasi mengenai kebudayaan Korea Selatan.

Setiap Negara didunia mempunyai kebudayaan yang berbeda sebagai ciri identitas. Perbedaan budaya tersebut adalah suatau hal yang unik untuk dipelajari dan dipahami. Setiap negara memiliki norma dan etika yang termasuk kedalam kebudayaannya. Sebagian besar orang yang hendak pergi ke luar negeri tentunya harus mengetahui dan mengenal terlebih dahulu apa saja dan bagaimana kebudayaan negara yang menjadi tujuan.

Saat ini banyak remaja maupun dewasa yang senang menonton drama dari Korea Selatan. Selain itu, banyak masyarakat Indonesia juga yang menjadikan Korea Selatan sebagai Negara tujuan baik untuk menjadi tenaga kerja, melakukan bisnis, melanjutkan pendidikan atau hanya sekedar berlibur. Tentu hal tersebut mengharuskan untuk tinggal dan berbaur dengan masyarakat sekitar. Begitu pula kebudayaan Korea Selatan merupakan salah satu kebudayaan asing yang banyak diminati khususnya oleh kalangan

remaja maupun dewasa untuk dikenal dan dipelajari. Untuk mengenal dan mempelajari kebudayaan Korea Selatan itu sendiri tidak hanya bisa didapat dan dilakukan di sekolah atau buku. Dengan kemajuan teknologi dan informasi saat ini pengenalan dan pembelajaran dapat dilakukan melaui Smartphone yang bisa dijadikan media pembelajaran sederhana, mudah dan efektif.

Aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan sendiri masih jarang ditemui, kebanyakan aplikasi yang ditemui didominasi oleh pembelajaran bahasa korea dan informasi mengenai wisata di Korea Selatan. Maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat aplikasi panduan kebudayaan Korea Selatan dengan objek penelitian warga masyarakat yang bertempat tinggal di sekitar Youngsan University Junam-ro Yangsan, Gyeongsangnam Korea Selatan untuk orang yang ingin mengenal dan mempelajari kebudayaan Korea Selatan atau untuk orang yang hendak pergi ke Korea Selatan sebagai persiapan sebelum tinggal di Korea Selatan, khususnya di Kota Yangsan. Melalui aplikasi tersebut pengguna tidak perlu repot mencari dan membawa-bawa buku yang membahas tentang kebudayaan Korea Selatan ataupun browsing di internet. Dengan smartphone yang mudah dibawa kemana-mana pengguna bisa mengenal dan mempelajari kebudayaan Korea Selatan dengan lebih efektif.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **"APLIKASI PANDUAN KEBUDAYAAN KOREA SELATAN BERBASIS ANDROID".**

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Banyak Tenaga Kerja dan Mahasiswa dari Indonesia yang tinggal di kota Yangsan Korea Selatan baik dalam waktu yang sebentar maupun dalam waktu yang lama kurang mengetahui dan memahami kebudayaan Korea Selatan khususnya di kota Yangsan.
2. 18 dari 21 orang Tenaga Kerja Indonesia dan 24 dari 30 Mahasiswa Indonesia yang diwawancarai dan tinggal di kota Yangsan, Korea Selatan menuturkan bahwa sebelum berangkat ke Korea mereka belum memiliki pengetahuan yang cukup mengenai kebudayaan Korea Selatan sebagai tempat tujuan mereka.
   (sample penelitian dibatasi karena keterbatasan komunikasi, waktu dan jarak).
3. Sistematika pembelajaran yang terbatas baik ruang maupun waktu.

4. Jarangnya Aplikasi yang memberikan pengenalan dan pelajaran mengenai kebudayaan Korea Selatan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan dari uraian latar belakang, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah "APLIKASI PANDUAN KEBUDAYAAN KOREA SELATAN BERBASIS ANDROID". Dimana dengan adanya pembangunan aplikasi ini, diharapkan dapat membantu mempermudah pengguna dalam mempelajari atau mengenal kebudayaan Korea Selatan dengan lebih praktis dan efektif. Dengan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membangun aplikasi yang mudah digunakan untuk dapat membantu masyarakat Indonesia yang tinggal di Kota Yangsan, Korea Selatan baik dalam waktu yang sebentar maupun dalam waktu yang lama supaya dapat mengenal dan memahami kebudayaan Korea Selatan dengan cepat dan baik.
2. Untuk merancang aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan pada *smartphone* berbasis android.
3. Mempermudah masyarakat Indonesia baik Tenaga Kerja maupun Mahasiswa Indonesia yang tinggal di Kota Yangsan, Korea Selatan dalam memahami dan mempelajari kebudayaan Korea Selatan
4. Menjadikan Aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan sebagai media tambahan dalam memberikan informasi.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah didalam penelitian ini dibuat sehingga ruang lingkup permasalahan menjadi lebih jelas dan terarah. Dengan berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka batasan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup yang dibahas adalah rumah tradisional Korea Selatan, pakaian tradisional Korea Selatan, kuliner khas Korea Selatan, huruf yang digunakan Korea Selatan, festival Korea Selatan, agama dan kepercayaan dan olahraga dan permainan tradisional Korea Selatan.
2. Dikarenakan anggota populasi penelitian yang sangat banyak, maka diambil sample subjek penelitian yaitu 20 Tenaga Kerja dan 30 Mahasiswa Indonesia yang tinggal di sekitar Youngsan University, Junam-ro Yangsan, Gyeongsangnam Korea Selatan.

3. Subjek dari penelitian ini adalah Tenaga Kerja dan Mahasiswa Indonesia yang bertempat tinggal di sekitar Youngsan University, Junam-ro Yangsan, Gyeongsangnam Korea Selatan.
4. Konten dilengkapi dengan gambar beserta penjelasan.
5. *Smartphone* Android yang digunakan minimal mempunyai layar 5.5 inches.
6. Aplikasi ini dapat dijalankan pada Smartphone Android minimal versi 4.0.3 (*Ice Cream Sandwich*).
7. Bahasa yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah Java.
8. Editor yang digunakan untuk menunjang pembangunan aplikasi adalah Android Studio 2.2.3
9. Database yang digunakan adalam membangun aplikasi ini dalah *SQL*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses tahapan yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, memerlukan data-data agar mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian pada pembangunan Aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan adalah menggunakan metode penelitian *Deskriptif*. Penelitian *deskriftif* adalah penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada dan berlangsung saat ini atau saat yang lampau. Dengan menggunakan metode penelitian *deskriftif* dimana data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data yang berhubungan dengan pengenalan dan pembelajaran kebudayaan Korea Selatan.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk penunjang dalam penelitian maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara dan studi literatur.

1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara pengumpulan data dengan cara sesi tanya jawab secara langsung kepada nara sumber untuk mendapatkan informasi atau data yang berhubungan dengan penelitian. Wawancara ini sendiri dilakukan dengan salah satu warga masyarakat (Korea Selatan) yang bertempat tinggal di sekitar Youngsan University, Junam-ro Yangsan, Gyeongsangnam Korea Selatan.

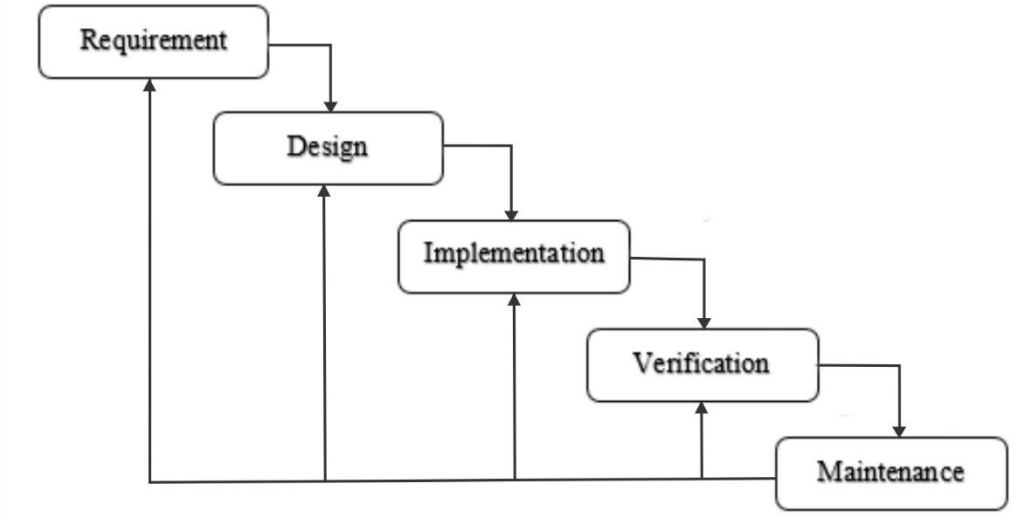
2. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber kepustakaan, di antaranya hasil penelitian, indeks, review, jurnal, paper, buku referensi dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Didalam pembangunan sebuah perangkat lunak, perlu adanya suatu metode yang dapat mengatur setiap tahapan pekerjaan yang akan dilakukan. Metode yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah paradigma perangkat lunak secara "Waterfall".

Berikut ini adalah tahapan dan penjelasan pembangunan perangkat lunak dengan menggunakan paradigma perangkat lunak waterfall:



Gambar 1.1 ***Alur metode Waterfall***

1. *Requirement*

Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, seperti observasi yang telah dijelaskan di awal guna mengumpulkan dan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari pengguna untuk membantu penulis didalam pembuatan sistem nantinya.

2. *Desain*

Pada tahapan ini akan dirancang desain baik untuk perangkat lunak ataupun perangkat keras sistem, mengacu pada hasil analisis penerjemahan data. Dimana desain

yang dibangun adalah bersifat menarik dan mudah digunakan oleh pengguna dalam mengoperasikan aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan.

3. *Implementation*

Pada tahapan ini, semua data informasi dan desain akan diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman dan di integrasikan sehingga nantinya akan terbentuk aplikasi.

4. *Verification*

Setelah aplikasi selesai dibuat, pada tahap ini aplikasi akan di uji apakah sesuai dan layak untuk digunakan atau tidak.

5. *Maintenence*

Aplikasi yang sudah dibuat akan diterapkan dan implementasikan oleh masyarakat yang ingin mempelajari atau mengenal kebudayaan dan pariwisata Korea Selatan, yang pastinya suatu saat akan mengalami kendala didalam aplikasi tersebut sehingga pada tahapan ini dilakukan pemeliharaan secara berkala. Pemeliharaan yang dilakukan bisa dalam bentuk mengkoreksi kesalahan-kesalahan yang pada tahap awal pembangunan aplikasi tidak ditemukan.

Pada tahapan ini tidak hanya dilakukan perawatan, melainkan bisa berbentuk memperbaiki kesalahan yang terdapat pada aplikasi juga tuntutan perubahan pada teknologi.

1.5.3 Deskripsi Umum Sistem

Budaya atau adat istiadat adalah merupakan salah satu ciri identitas, cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi.

Budaya merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia dan kemudian cenderung dianggap sebagai hal yang diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomuniaksi dengan orang-orang yang berbeda budaya, dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Sistem yang akan dibangun adalah dengan memanfaatkan teknologi berbasis *application smartphone*. *Application smartphone* adalah merupakan media informasi dan pembelajaran yang banyak digunakaan saat ini, dikarenakan mudah digunakan, praktis dan juga efektif untuk hal pembelajaran dan berbagi informasi.

1.5.4 Tahapan-tahapan Dalam Perancangan Aplikasi

Dalam perancangan aplikasi ini memiliki tahapan-tahapan yang sistematis sehingga pembangunan aplikasi tetap terarah. Tahapan-tahapan tersebut adalah:

1. Perumusan Masalah

   Pada tahap ini, perumusan masalah yang dimaksud adalah mengidentifikasikan permasalahan-permasalahan dan kemudian meneliti permasalahan-permasalahan yang terjadi pada lingkungan masyarakat Indonesia yang berada di Kota Yangsan, Korea Selatan.

2. Perumusan Maksud dan Tujuan

   Pada tahapan ini dirumuskan maksud dan tujuan untuk dijadikan sebagai acuan penelitian yang dilakukan.

3. Pengumpulan Data

   Pengumpulan data yang dilakukan tentunya berkaitan dengan penelitian sehingga hasil yang didapat dari pengumpulan data menjadi pendukung dalam pembangunan sistem. Pengumpulan data dilakukan secara langsung dengan cara:

   a. Wawancara

      Wawancara ini senriri dilakukan dengan salah satu warga masyarakat (Korea Selatan) yang bertempat tinggal di sekitar Youngsan University, Junam-ro Yangsan, Gyeongsangnam Korea Selatan.

   b. Studi Literatur

      Studi literatur dalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber kepustakaan, di antaranya hasil penelitian, indeks, review, jurnal, paper, buku referensi dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

4. Pengumpulan Teori

   Pengumpulan teori yang dilakukan berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian kemudian dijadikan acuan dalam melakukan penelitian.

5. Analisis Sistem

   Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap sistem yang akan dibangun. Analisis ini meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan non fungsional dan analisis kebutuhan fungsional.

   a. Analisis Masalah

      Merupakan uraian sebuah asumsi masalah yang dihasilkan dari penelitian

b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Langkah ini meliputi analisis pengguna *mobile*, analisis kebutuhan perangkat keras serta analisis kebutuhan perangkat lunak. Analisis kebutuhan non fungsional ini dibutuhkan dalam menentukan spesifikasi yang meliputi perangkat-perangkat yang diperlukan sistem dalam pembangunannya.

c. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis sistem yang dilakukan menggunakan tools StarUML.

6. Perancangan Aplikasi
7. Implementasi Aplikasi

Implementasi aplikasi yang telah dirancang dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu:

a. Implementasi perangkat lunak;
b. Implementasi perangkat keras;
c. Implementasi basis data;
d. Implementasi antarmuka

8. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan aplikasi yang telah dibangun dan mengetahui bila terdapat kesalahan atau error dalam aplikasi tersebut.

9. Kesimpulan dan Saran

Pada tahapan ini diambil suatu kesimpulan dari hasil penelitian dan atau pembangunan aplikasi juga saran yang diharapkan dapat menjadi masukan yang tentunya bermanfaat bagi pembangunan aplikasi kedepannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bagian ini diuraikan latar belakang masalah yang diambil dalam penelitian yang kemudian timbul pengidentifikasian dan perumusan masalah. Menentukan maksud dan tujuan penelitian, kemudian ditentukannya batasan masalah dan didukung oleh metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai tinjauan umum, bahan-bahan kajian yang berkaitan dengan penelitian dan pembahasan berbagai konsep dasar mengenai aplikasi dan teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik pembangunan perangkat lunak.

3. BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dibahas mengenai analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Pada bab ini dibahas pula tentang analisis fungsional dan non fungsional, analisis perangkat lunak dan perangkat keras, juga deskripsi umum dari sistem, selain itu juga terdapat perancangan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

4. BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Sesuai dengan analisis dan juga perancangan yang telah dilakukan, maka pada bab ini dibahas tentang implementasi dalam bahasa pemograman yaitu implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

5. BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas tentang kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penulisan Tugas Akhir dan saran mengenai pengembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.