

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1. Latar Belakang

Setiap negara memiliki ciri khas serta keunikannya sendiri, contoh pada Indonesia yang memiliki batik sebagai salah satu keunikannya dan China dengan penduduknya yang banyak sehingga menjadi negara dengan populasi terbesar. Setiap negara menonjolkan ciri khasnya agar banyak orang yang mempelajari budaya negara tersebut.

Salah satu keunikan yang dapat dilihat adalah bahasa, saat ini negara yang sedang terkenal di seluruh dunia adalah negara Korea Selatan. Menurut lembaga bahasa di Seoul National University karena meningkatnya jumlah ketertarikan orang yang mulai mempelajari bahasa Korea, baik secara autodidak, dengan bantuan buku materi, aplikasi dan *website* ataupun dengan kursus bahasa Korea. Adapun kendala yang dihadapi para pelajar autodidak adalah kurangnya penjelasan dan ketersediaan materi yang terstruktur berdasarkan riset yang dilakukan oleh lembaga bahasa di Seoul National University.

Menurut hasil kuisisioner pada suatu komunitas Korea (terlampir pada lampiran 4), sebesar 88,5% dari 36 anggota komunitas menyatakan yang dibutuhkan dalam materi adalah materi pembelajaran yang mudah dimengerti dan dipelajari. Serta diberikan visualisasi dalam tampilan agar menambah minat belajar. Dan pembelajar membutuhkan fasilitas pembelajaran yang dapat dibawa kemana saja.

Berdasarkan masalah di atas penulis akan membuat “Apikasi Pembelajaran Bahasa Korea Untuk Umum Berbasis Android”. Penulis membuat berbasis *android* karena saat ini sistem operasi yang sedang berkembang adalah *android*. Dengan pengembangannya yang sangat baik dan pesat, membuat penulis semakin yakin dalam pembuatan aplikasi dengan berbasis *android*. Aplikasi yang ditujukan untuk umum namun lebih terfokus pada pengguna usia SMP dan SMA. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan silabus yang belaku di *Seoul University Foreign Language* dan

diakui sehingga membantu dalam kesesuaian pembelajaran. Dalam aplikasi ini disajikan menu evaluasi *quiz* berupa permainan yang dapat membantu dalam mengukur hasil pembelajaran secara berbeda.

## 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi, adalah:

1. Bagaimana memfasilitasi para pembelajar yang kesulitan memahami huruf dan kosakata bahasa Korea?
2. Bagaimana memfasilitasi proses evaluasi hasil pembelajaran bahasa Korea yang telah dilakukan?
3. Bagaimana memfasilitasi para pembelajar pemula bahasa Korea secara mandiri?

## 1.3. Tujuan

Tujuan pembuatan aplikasi ini, adalah:

1. Membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Korea yang memiliki fitur yang menyajikan materi mengenai pengenalan huruf dan kosakata Bahasa Korea
2. Membantu mengevaluasi hasil pembelajaran Bahasa Korea dengan media yang tersedia
3. Membuat aplikasi pembelajaran sebagai salah satu bentuk fasilitas untuk berlatih bahasa Korea untuk pemula secara mandiri

## 1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatannya adalah:

1. Media pembelajaran yang dibuat untuk level pemula yaitu membaca Hangeul, penulisan, pelafalan dan kosakata
2. Aplikasi ini menjelaskan huruf *Hangeul* atau 한글, dan kosakata pembelajaran yang disertai audio

3. Menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar
4. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada *device* dengan maksimal ukuran layar 5 inchi.

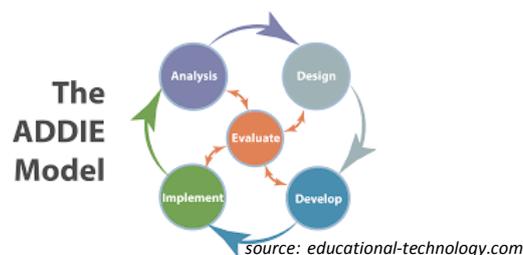
### 1.5. Definisi Operasional

Aplikasi pembelajaran Bahasa Korea adalah aplikasi yang dapat membantu kegiatan belajar setiap pengguna secara mandiri serta membantu melakukan evaluasi. Aplikasi ini dapat digunakan siapa pun terutama pelajar pemula, dimana pengguna dapat mempelajari cara menulis, pengucapan dan materi yang terdapat pada aplikasi. Aplikasi ini telah disesuaikan dengan silabus yang tersedia, pengguna dapat melatih kemampuan yang telah dipelajari pada fitur latihan dan evaluasi. Pada fitur latihan dan evaluasi pengguna dapat menjawab soal pilihan ganda, pengguna dapat mengetahui kekurangan dalam suatu materi dari hasil nilai latihan dan evaluasi yang dilengkapi dengan penghitungan persentase dari setiap jenis soal.

Dengan adanya aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea ini, pengguna akan terbantu dari kesulitan mencari materi dan dapat berlatih tanpa harus adanya guru.

### 1.6. Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah metode model ADDIE atau dapat dijabarkan sebagai *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan model pendekatan khusus untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia, dengan metode ini pengembang dan pengguna dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan media pembelajaran[1].



**Gambar 1.1**  
**Gambar Metode ADDIE**

Adapun tahapan-tahapan yang dilalui adalah sebagai berikut :

*a. Analysis*

Tahap ini meliputi mengetahui terhadap proses belajar yang dilakukan, mengetahui silabus yang digunakan, dan buku referensi yang digunakan sebagai alat media pembelajaran. Untuk mendukung kebutuhan tersebut dilakukan pengambilan data dengan memberikan kuisisioner kepada narasumber.

*b. Design*

Setelah melakukan pengumpulan data dan menganalisis kebutuhan sistem dengan baik dan terdefinisi, maka dibuat rancangan alur navigasi, dan *Mockup* sebagai gambaran kasar tampilan aplikasi.

*c. Development*

Tahap ini merupakan tahapan pengembangan dari *design* dan dibuat menjadi *storyboard*. Pada tahapan ini akan dijelaskan secara detail fungsi dan aset apa saja yang digunakan dalam perancangan aplikasi.

*d. Implementation*

Tahap ini melakukan kode program dalam menerjemahkan hasil rancangan desain ke dalam bahasa pemrograman Java.

*e. Evaluation*

Pada tahap ini dilaksanakan dengan uji coba aplikasi yang dibuat secara *alpha*. Apakah sistem terdapat *error* atau kesalahan dan memastikan apakah sistem telah memenuhi kebutuhan sistem dengan pengujian *black box* dan hanya pengujian fungsionalitas aplikasi.

*f. User Acceptance Testing (UAT)*

Pada tahap ini dilakukan dengan melakukan uji coba penggunaan aplikasi kepada *user*, dan mengumpulkan hasil pengujian tersebut untuk mengetahui kelayakan aplikasi.

### 1.7. Jadwal Pengerjaan

Tabel 1.1 dibawah ini menunjukan jadwal pengerjaan pembuatan aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea, mulai dari *analysis* hingga penyusunan laporan.

**Tabel 1.1**  
**Pengerjaan**

Nama Kegiatan	Bulan																																	
	Sep-16		Okt-16				Nov-16				Des-16				Jan-17				Feb-17				Mar-17				Apr-17				Mei-17			
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Analysis	■	■	■	■	■	■	■	■	■																									
Design										■	■	■	■																					
Development & Implementation														■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					
Evaluation & UAT																																		
Penyusunan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					