

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Bahasa korea merupakan salah satu bahasa yang mulai digemari di indonesia. Dengan beberapa faktor yang membuat semakin banyak masyarakat indonesia yang mulai mempelajari bahasa korea, seperti drama korea, lagu-lagu korea yang semakin digemari, yang membuat masyarakat menjadi ingin tahu akan bahasa korea itu sendiri. Masyarakat sekarang lebih memilih yang lebih efisien, mudah, dan praktis. Belakangan ini banyak orang mulai tertarik mempelajari bahasa asing, salah satunya adalah bahasa korea. Buku saja tidak cukup untuk mempelajari bahasa ini, karena perbedaan penggunaan huruf dan pelafalan serta penulisannya. Oleh karena itu penulis, membuat media yang lebih interaktif untuk mempelajari bahasa tersebut. Pembuatan aplikasi pembelajaran menjadi ide penulis untuk membuat program bantu belajar yang menarik untuk siswa dan memudahkan para pemula mempelajari bahasa korea. Dalam penelitian ini penulis akan meneliti bahasa Korea karena akhir-akhir ini semua hal yang berhubungan tentang Korea menjadi bahan perbincangan masyarakat di Indonesia.

Bahasa itu sendiri merupakan sarana sebuah bangsa untuk berkomunikasi. Berbagai macam bahasa di dunia, membuat setiap negara memiliki bahasa yang berbeda-beda. Seperti Bangsa Korea, kendati berasal dari berbagai kelompok suku bangsa Mongol yang bermigrasi dari utara pada jaman prasejarah, segera

membraur dan menjadi ras homogen serta memiliki ciri bangsa yang khas, mandiri dan tidak bergantung kepada bangsa yang hidup di sekelilingnya. Ciri dan pembawaan mereka berbeda baik dari bangsa Cina maupun Jepang. Di antara perbedaan itu, yang paling mendasar ialah bahasa. Seluruh Bangsa Korea berbicara dan menulis dalam bahasa yang sama.

Belajar bahasa Korea menjadi nilai tambah bagi masyarakat yang ingin meneruskan study, berwisata, berbisnis maupun bekerja di Seoul. Dengan demikian sangat diperlukan metode. Hal ini membuat penulis tertarik untuk membuat Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Aplikasi Kamus Korea-Indonesia Berbasis Desktop”**.

I.2.Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang penulis identifikasikan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Sulitnya membuat aplikasi kamus bahasa korea indonesia menggunakan bahasa pemrograman *java netbeans ver.8* agar terlihat menarik dan mudah dipahami oleh pemula, serta dapat membantu proses kegiatan belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komputer yang ada.
2. Sulitnya menuliskan huruf hangul dan menggabungkan ke dalam aplikasi karena *keyboard* komputer Indonesia tidak disetting untuk menulis huruf Korea.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi kamus bahasa korea indonesia menggunakan bahasa pemrograman *java netbeans* agar terlihat menarik dan mudah dipahami oleh pemula, serta dapat membantu proses kegiatan belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komputer yang ada?
2. Bagaimana menuliskan huruf hangul dan menggabungkan ke dalam aplikasi karena keyboard komputer Indonesia tidak disetting untuk menulis huruf Korea?

I.2.3. Batasan Masalah

Dari perumusan masalah diatas, maka batasan dalam Tugas Akhir ini antara lain adalah :

1. Program bantu akan dibuat berupa aplikasi belajar bahasa Korea yang ditujukan bagi pemula dengan memanfaatkan perangkat lunak *java netbeans ver.8* untuk pembuatan aplikasinya.
2. Kosa kata bahasa yang digunakan dalam kamus yaitu kosa kata bahasa Korea dan Indonesia
3. *Database* yang dipakai untuk menyimpan data kamus menggunakan *Mysql*

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai adalah untuk menghasilkan aplikasi bantu belajar bahasa Korea yang mudah digunakan oleh siswa sekolah tingkat menengah, remaja maupun orang dewasa yang berminat belajar bahasa Korea.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan penulis dalam membuat suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar bahasa Korea.
2. Pengguna menjadi tahu arti dari kosa kata Korea, cara penulisan latin dan huruf Hangulnya serta cara mengucapkannya dengan benar.
3. Mempermudah proses pembelajaran bahasa Korea dan meningkatkan (SDM) Sumber Daya Manusia dan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data sekunder yaitu data yang diperoleh dari buku literatur yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

I.4.2. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Menggunakan berbagai macam buku yang berhubungan dengan perangkat lunak, multimedia, dan pembelajaran bahasa Korea.

2. Referensi Internet

Mencari informasi dari internet tentang program bantu, dan bahasa Korea.

I.4.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian mengacu pada pendekatan berorientasi objek menggunakan metode pengembangan perangkat lunak. Menurut Arch Luther, Analisa & Desain Berorientasi Obyek(Sutopo, 2002).

Ada 6 tahap antara lain sebagai berikut:

1. *Concept* (Tahap Konsep) Yaitu tahap mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional didalam program. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan multimedia pembelajaran kosakata bahasa Korea.
2. *Design* (Tahap Perancangan) Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran hingga menghasilkan tampilan, dan arsitektur yang sesuai keinginan.
3. *Material Collecting* (Tahap Pengumpulan Data) Tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *Material Collecting* dan tahap *Assembly* akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. *Assembly* (Tahap Pembuatan) Tahap *assembly* adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *Design*.
5. *Testing* (Tahap Pengujian) Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dan perbaikan program atau aplikasi sehingga aplikasi sesuai dengan kriteria yang diinginkan.
6. *Distribution* (Tahap Distribusi) Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media dan penyerahan yaitu menyerahkan program dan dokumentasi program ke pengguna serta mengadakan training pengguna.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penyusunan tugas akhir ini di bagi menjadi beberapa bab antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi pembahasan masalah umum meliputi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat, dan metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori–teori yang berfungsi sebagai sumber atau alat dalam memahami masalah yang berkaitan dengan perangkat lunak multimedia dan pembelajaran bahasa Korea untuk pemula.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memuat uraian tentang analisa sistem, analisa kebutuhan software dan hardware serta perancangan perangkat lunak.

BAB IV : TAMPILAN HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembuatan aplikasi atau program bantu belajar bahasa Korea menggunakan perangkat lunak java netbeans

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Memuat kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil aplikasi yang dibuat penulis dan saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dan asumsi–asumsi yang dibuat selama pembuatan aplikasi ini.