

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yang ditulis oleh Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2016, Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang di gunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri [1]. Bahasa korea merupakan Bahasa resmi korea selatan dan korea utara, secara keseluruhan di dunia terdapat 78 juta penutur Bahasa Korea.

Di Indonesia sendiri budaya korea (*Korean wave*) sangat di minati anak usia muda, seperti k-pop dan drama korea. Dari *Korean wave* inilah banyak generasi muda mulai tertarik untuk mempelajari Bahasa Korea. Tetapi bukan hanya *korean wave* saja yang menjadi acuan untuk belajar bahasa Korea, dari sektor pariwisata pun bahasa Korea sangat penting untuk di pelajari karena dapat membantu dalam berkomunikasi dengan turis yang berasal dari negara Korea. Ada beberapa sarana yang bisa di pilih untuk mempelajari Bahasa Korea seperti melalui kursus, buku, ataupun kamus secara autodidak, namun hal ini sering kali menjadi batu sandungan karena banyak kendala yang di hadapi, seperti sulitnya memahami kosakata yang di ajarkan atau cara melafalkannya yang susah, modul pembelajaran yang terkesan kurang interaktif sehingga menimbulkan rasa cepat bosan dalam belajar, hal inilah yang membuat minat belajar bahasa Korea menjadi menurun.[2]

Metode belajar yang menyenangkan dan interaktif sangat di perlukan untuk meningkatkan minat belajar, guna meningkatkan minat belajar dan mempermudah proses belajar maka di perlukan sebuah aplikasi yang menyenangkan dan interaktif, aplikasi ini menggunakan tampilan dan sistem yang mudah di pahami, sehingga dapat membantu dalam proses belajar Bahasa korea. Dari aplikasi yang baik maka akan timbul minat dan semangat dalam belajar, proses belajar bisa

menyenangkan dan pengguna aplikasi dapat dengan cepat memahami apa yang di pelajari.

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. bagaimana cara memfasilitasi masyarakat umum yang tertarik untuk mempelajari bahasa Korea?
2. bagaimana cara agar *smart phone* bisa berfungsi sebagai sarana pendukung dalam proses belajar bahasa Korea?

### **1.3 Batasan Masalah**

1. Aplikasi atau sistem yang dikembangkan berbasis Android dengan spesifikasi minimum OS Android 6.0 Marshmallow.
2. Aplikasi di bangun menggunakan Android Studio.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan sistem adalah bahasa Java.
4. Desain *layout* pada aplikasi menggunakan XML.
5. Target penggunaan adalah semua kalangan yang tertarik untuk mempelajari bahasa Korea khususnya bahasa Korea level dasar
6. Materi yang di sajikan adalah materi level dasar

### **1.4 Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan pembuatan Aplikasi media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi yang dapat membantu masyarakat umum untuk belajar bahasa Korea
2. Mempermudah proses belajar Bahasa Korea

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini, disusun sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, dan tujuan penulisan, serta sistematika penulisan

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penelitian terkait, metode yang digunakan, dan Langkah-langkah metode

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis kebutuhan, Diagram sistem, use case, flowchart, dan Desain layout

## BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi implementasi dan pengujian dari aplikasi yang telah di buat

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan saran