

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era serba modern seperti sekarang ini perkembangan teknologi sangatlah pesat. Kini mobile phone dengan fasilitas lengkap sudah bukan lagi hal yang mewah bahkan bisa dikatakan sebuah kebutuhan, semua bisa dilakukan dalam satu perangkat. Dulu handphone hanya bisa digunakan untuk menerima telpon dan pesan sekarang dalam satu handpone bisa digunakan untuk beragam keperluan mulai dari telpon, sms, berkirim email, mengakses internet, dan masih banyak lagi. Hal ini juga di imbangi dengan banyaknya aplikasi-aplikasi mobile yang digunakan untuk mengakses dan mengolah data.

Kompetensi yang baik merupakan salah satu syarat untuk terjun di dunia nyata, selain itu kemampuan bahasa yang baik akan menjadi suatu kelebihan atau nilai plus bagi orang yang menguasainya. Baik itu bahasa ibu pertiwi ataupun bahasa asing. Salah satu Bahasa internasional yang saat ini sering di pelajari adalah bahasa inggris. Hampir semua orang bisa menggunakan bahasa ini meskipun dengan level yang berbeda beda. Dan untuk memperoleh nilai tambah maka banyak orang yang mempelajari bahasa asing selain bahasa inggris. Salah satu bahasa asing yang saat ini sedang digemari adalah bahasa korea.

Untuk mempelajari bahasa korea ada tantangan tersendiri karena harus bisa membaca tulisan korea atau hangeul. Seperti halnya jepang, thailand, ataupun india, korea juga memiliki huruf sendiri untuk sarana penulisan bahasa mereka. Dan untuk mempelajari bahasa-bahasa tersebut terlebih dahulu harus mempelajari hurufnya.

Media untuk mempelajari huruf hangeul pun sudah banyak baik itu buku, cd interaktif, tutorial video dan masih banyak lagi. Bahkan di internet pun kita akan mudah menjumpainya.

Namun ada saatnya dimana seseorang sedang memiliki waktu luang misalnya ketika sedang menunggu kendaraannya di servis atau sedang menunggu seseorang. Saat sedang menunggu sering kali seseorang ingin waktu yang digunakan untuk menunggu lebih bermanfaat, misalnya dengan membaca buku atau belajar sesuatu. Tetapi terkadang lupa untuk membawa buku atau media lain untuk belajar. Bisa juga belajar online dengan mengakses data melalui mobile internet tetapi ada kala seseorang tidak memiliki pulsa atau lupa mengisi pulsa.

Oleh karena itu diharapkan media pembelajaran dalam bentuk mobile aplikasi dapat menjadi solusi untuk mengisi waktu kosong tadi dengan lebih bermanfaat. Aplikasi mobile mempunyai beberapa kelebihan diantaranya dapat menampilkan data berupa teks, gambar, animasi dan suara, mudah untuk di bawa kemana – mana karena terinstal dalam telepon seluler yang notabennya adalah alat komunikasi sehari – hari, murah karena yang diperlukan untuk menjalankannya

hanya sebuah *handphone*. Efisien dalam penggunaannya, tidak menghabiskan banyak tempat dan waktu.

Dengan aplikasi mobile ini diharapkan waktu kosong disela-sela menunggu dapat dimanfaatkan dengan baik untuk belajar meskipun pada waktu tersebut sedang tidak membawa buku. Untuk itu penulis membuat skripsi dengan judul "Mobile Aplikasi Sebagai Media Untuk Pembelajaran dan Pengenalan Huruf Korea".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, masalah pada skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana membangun "Mobile Aplikasi Sebagai Media Untuk Pembelajaran dan Pengenalan Huruf Korea"?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas dibuat suatu batasan masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditentukan. Batasan masalah pada skripsi ini adalah

1. Aplikasi ini dirancang untuk menampilkan pengenalan huruf hangeul pada perangkat mobile dalam bentuk teks, gambar dan suara.
2. Hangeul yang dibahas mencakup Alphabet, Syllable construction, Vowels LRB type, Vowels TMB type, Compound vowels dan beberapa latihan.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman java dengan spesifikasi J2ME (Configuration CLDC 1.1 dan Profile MIDP 2.0)

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah menciptakan alternatif untuk pembelajaran huruf hangeul dengan menciptakan “Aplikasi Mobile Sebagai Media Untuk Pembelajaran dan Pengenalan Huruf Korea” .

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin didapatkan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengambil data guna "Skripsi" sebagai syarat kelulusan Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Untuk mengambil data guna "Skripsi" sebagai syarat kelulusan Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta
4. Memberikan alternatif lain kepada masyarakat untuk mempelajari huruf hangeul.
5. Dapat digunakan sebagai contoh / referensi dalam penyelesaian skripsi.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan cara atau teknik yang dilakukan peneliti untuk menyusun suatu karya tulis dan mengumpulkan data – data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini digunakan beberapa metode pengumpulan data.

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Menggali dan merumuskan masalah yang ada.

2. Metode Interview

Metode Pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak - pihak yang terkait dan orang - orang yang berkompeten di bidang IT khususnya bidang J2ME sebagai nara sumber.

3. Metode Eksperimental

Metode ini dilakukan dengan cara mengimplementasikan perancangan yang telah dibuat ke dalam *mobile phone*.

4. Metode Pustaka

Untuk mendukung perkembangan aplikasi ini, digunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku - buku referensi, dokumen yang relevan dan internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar - dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar – dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *mobile*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang daftar pustaka dari literatur - literatur yang digunakan, yang telah mendukung dalam penyelesaian laporan skripsi.

LAMPIRAN

Berisikan segala sesuatu yang berfungsi melengkapi laporan penelitian. Seperti halnya listing program / yang lainnya, jika ada.