

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hampir banyak ditemui seorang pemula yang dapat berbahasa korea hanya memiliki kemampuan dasar berbicara dan mengerti perekapan yang biasa digunakan dalam sehari-hari untuk berinteraksi dengan orang korea tersebut. Dengan kemampuan dasar yang seperti itu maka jelas tidaklah sulit ketika akan pergi ke korea dan bertemu kemudian berbicara dengannya dan memang benar bahwa kemampuan dalam bercakap-cakap sangat dibutuhkan tanpa menyadari dan mengetahui bahwa yang paling dibutuhkan untuk seorang pemula dalam berbahasa korea adalah kemampuan dasar untuk mengerti dan memahami hangeul (huruf, tulisan Korea) terlebih dahulu. Dengan memahami hangeul maka ketika berada di korea itu tidak akan mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Pusat studi dibidang bahasa korea atau biasa disebut puskor, yang menyadari betul akan kebutuhan media pembelajaran sebagai penyaji informasi yang tepat untuk mahasiswa yang memiliki kebutuhan dan kepentingan terhadap kemudahan dalam belajar mengajar mengenai hangeul di Pusat Studi Korea Universitas Gadjah Mada.

Menyikapi keadaan ini maka muncul ide untuk merancang sebuah media pembelajaran mengenai hangeul ini. Media pembelajaran ini memang khusus

dirancang untuk pemula yang sedang atau ingin belajar mengenai hangeul ini. Atas dasar ungkapan latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini diambil judul "**Perancangan Multimedia Pembelajaran Hangeul Untuk Pemula**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah:

- a) Bagaimana memanfaatkan multimedia sebagai media pembelajaran?
- b) Bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran pada Pusat Studi Korea dengan efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Agar metode pembelajaran yang di pakai tepat pada sasaran dalam pelaksanaannya pembuatan aplikasi ini lebih difokuskan ruanglingkupnya pada :

- a) Aplikasi pembelajaran ini ditujukan kepada Pusat Studi Korea Universitas Gadjah Mada.
- b) Multimedia pembelajaran ini hanya diperuntukkan bagi pemula yang ingin belajar hangeul. Pemula disini yaitu khususnya mahasiswa yang sedang atau ingin belajar mengenai hangeul ini.
- c) Terdapat menu kuis interaktif.
- d) Materi dalam multimedia pembelajaran ini meliputi:
 - 1) Huruf konsonan tunggal
 - 2) Huruf konsonan ganda
 - 3) Huruf vokal tunggal

- 4) Huruf vokal ganda
- e) Software yang digunakan :
 - 1) Adobe Flash CS3
 - 2) Adobe Photoshop CS3
 - 3) Adobe Audition 1.5

1.4 Tujuan Penelitian

- a) Membuat aplikasi multimedia untuk Pusat Studi Korea Universitas Gadjah Mada yang diharapkan dapat menjadi variabel keunggulan dan mutu dari Pusat Studi Korea Universitas Gadjah Mada dalam segi penyajian informasi.
- b) Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata I (S1) pada STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA jurusan Sistem Informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

- a) Bagi penulis :
 - 1) Memperdalam pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran hangeul untuk pemula.
 - 2) Mengenal lebih jauh tentang korea dan budayanya.
 - 3) Untuk mendapatkan wawasan secara nyata dari apa yang telah diteliti dilapangan.
- b) Bagi Mahasiswa :
 - 1) Dapat belajar hangeul dengan metode yang lebih menarik dan menyenangkan.

- 2) Melatih daya ingat dan pemahaman mahasiswa karena terdapat quiz seputar hangeul yang sudah dijelaskan sebelumnya.
- 3) Memberi alternatif kepada Pusat Studi Korea Universitas Gadjah Mada bahwa multimedia merupakan salah satu cara untuk memberi informasi yang akurat, lengkap dan ringkas kepada para mahasiswa.
- 4) Sosialisasi teknologi khususnya pemanfaatan teknologi multimedia yang ditujukan kepada mahasiswa di Pusat Studi Korea Universitas Gadjah Mada.
- 5) Mempermudah user atau seseorang pemula untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran hangeul yang terdapat di Pusat Studi Korea Universitas Gadjah Mada.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan sebagai sumber dalam menyusun laporan ini, digunakan beberapa metode sebagai berikut :

- a) **Metode Wawancara (interview)**
Yaitu metode pelaksanaan dengan bertatap muka secara langsung melalui tanya jawab dengan narasumber.
- b) **Metode Studi Literatur**
Yaitu metode pelaksanaan dengan cara mempelajari atau membaca buku-buku literatur maupun dokumen yang didapat dari instansi yang bersangkutan untuk digunakan sebagai referensi.
- c) **Metode Observasi**

Yaitu mengadakan pengamatan langsung di tempat penelitian mengenai bagaimana cara proses belajar-mengajarnya dalam menyampaikan materi pembelajaran hangeul.

1.7 Sistematika Penulisan

Mendefinisikan tentang tata cara penulisan dari tahap awal penelitian hingga penulisan laporan.

Bab I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

Bab II : LANDASAN TEORI

Penjelasan mengenai pengertian dasar multimedia, elemen multimedia, tahap pengembangan secara umum dan perangkat lunak (software) yang digunakan, meliputi beberapa media antara lain teks, animasi, gambar, audio, video.

Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan memberikan penjelasan mengenai analisis dan perancangan sistem yang akan diusulkan dan menguraikan tentang analisis masalah yang ada, dari menganalisis kelemahan, kebutuhan, dan kelayakan sistem tersebut.

Bab IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi sistem yang mencakup cara pembuatan, tampilan, kinerja, dan uji coba hasil sistem serta pembahasannya.

Bab V : PENUTUP

Bagian ini merupakan penutup dari semua laporan skripsi yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diberikan.

