

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah kapasitas khusus yang ada pada manusia untuk memperoleh dan menggunakan sistem komunikasi yang kompleks dan sebuah bahasa adalah contoh spesifik dari sistem tersebut (Dhian, 2016). Bahasa Korea di Indonesia beberapa tahun lalu bukanlah sesuatu yang menarik, namun saat ini bahasa Korea memiliki peran penting dalam pergaulan internasional. Hal ini dapat dilihat dengan seiring gencarnya serangan ekonomi dan *Hallyu (Korea Wave)* membuat bahasa Korea menjadi bahasa yang banyak diminati dan di perhitungkan (Ramos, dkk.,2015).

Dalam penggunaannya bahasa Korea bukanlah bahasa yang mudah dipelajari oleh orang Indonesia, karena bahasa Korea memiliki abjad tersendiri yang disebut dengan aksara *Hangeul* dimana terdiri dari abjad vokal dan konsonan yang penulisannya berbeda dengan penulisan abjad internasional. Sehingga dibutuhkan suatu inovasi tersendiri dalam melakukan pembelajaran bahasa Korea ini pada masyarakat Indonesia supaya meningkatkan minat dan hasil dalam pembelajaran mengenal aksara Korea (Anindhia, dkk.,2016).

Namun, media pembelajaran bahasa korea saat ini masih kurang interaktif sehingga kurang menarik perhatian dari masyarakat. Hal ini dikarenakan keterbatasan sarana dalam pembelajaran bahasa Korea melalui buku membuat sebagian besar masyarakat peminat bahasa Korea menjada sulit untuk mempelajari bahasa Korea. Pembelajaran melalui buku dinilai kurang interaktif karena tidak ada fasilitas suara cara pelafalan bahasa Korea serta kurangnya penjelasan dan ketersediaan materi dalam pembelajaran bahasa Korea (Valenciana, dkk.,2015).

Dalam aplikasi ini menggunakan *Speech Recognition*. *Speech Recognition* atau *Speech To Text* merupakan salah satu tipe dari aplikasi *speech synthesis* digunakan untuk membuat versi suara dari teks

mencakup juga voice-enabled e-mail dan perangkat suara pada sistem dengan respons suara. *Speech to text* juga sering kali digunakan bersamaan dengan program *voice recognition*. *Voice Recognition* adalah suatu sistem yang dapat mengidentifikasi seseorang melalui suaranya, *Voice Recognition* tidak mengidentifikasi siapa yang akan berbicara, tetapi *speech recognition* mengidentifikasi apa yang diucapkan (Fahri,dkk.,2013).

Berdasarkan permasalahan serta kekurangan diatas maka penulis berniat untuk membuat sebuah media pembelajaran tentang topografi serta mengajukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Android Menggunakan Speech Recognition”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya media pembelajaran bahasa korea pada level pemula
2. kurangnya penjelasan dan ketersediaan materi dalam pembelajaran bahasa Korea.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah utama penelitian yaitu :

“Bagaimana media pembelajaran bahasa Korea berbasis android ini membantu masyarakat mudah mempelajarinya?”

## 1.4 Batas Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti dibatas. adapun batas masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran untuk level pemula yaitu membaca *Hangeul* dan angka.
2. Menjelaskan huruf *Hangeul* dan angka yang disertai audio .
3. Media pembelajaran menyediakan penampilan informasi dalam bentuk teks, gambar dan audio.

## **1.5 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian :**

Adapun tujuan dan manfaat penelitian yang diharapkan adalah:

### **1.5.1 Tujuan penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu aplikasi media pembelajaran bahasa Korea untuk mempermudah, mamahami, mengetahui dan menarik minat masyarakat untuk mengenal bahasa Korea.
2. Sebagai salah satu syarat untuk mengikuti sidang yudisium dan kelulusan strata satu (S1)

### **1.5.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan masyarakat untuk memahami bahasa Korea.
2. Memberikan alternatif sarana pembelajaran bahasa Korea untuk masyarakat.

## **1.6 Tempat dan waktu Penelitian**

Tempat dan waktu penelitian pada tugas akhir ini dilakukan di

Tempat : Suwon Center

Waktu : 18 - 4 - 2018

## **1.7 Metodologi Penelitian**

Dalam melakukan penelitian perlu adanya suatu metode penelitian yang akan digunakan, dan dalam penelitian ini penulis gunakan metode dalam tahap mengumpulkan data maupun perancangan.

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan, antara lain :

### 1. Studi Literatur

Dengan menggunakan pencarian dan pengumpulan data baik dari buku-buku referensi, jurnal, maupun sumber dari internet sebagai referensi yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan dan perancangan dari media pembelajaran yang akan dibuat.

### 2. Kuisoner

Dalam kegiatan pembagian kuisoner penulis bermaksud untuk mengumpulkan data yang akan penulis gunakan sebagai acuan yang akan diterapkan pada media pembelajaran yang akan dibuat.

### 3. Observasi

Pada proses observasi ini penulis bertujuan untuk mengamati secara langsung proses berjalannya kegiatan, terutama yang menyangkut tentang permasalahan dan prosedur yang harus dilaksanakan.

## 1.7.2 Metode pengembangan sistem

Adapun metode pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah Rapid Application Development (RAD) yang akan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

#### 1. Pemodelan Bisnis

Pada tahap ini penulis akan melakukan pengumpulan informasi yang akan digunakan terkait penelitian ini.

#### 2. Pemodelan Data

Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan informasi yang sudah dikumpulkan untuk dijadikan suatu informasi.

#### 3. Pemodelan Proses

Tahapan ini adalah untuk menerapkan informasi dan data yang sudah didapat untuk diproses menjadi satu informasi yang siap diimplementasikan

#### 4. Pembuatan aplikasi

Tahapan ini adalah tahap untuk membuat sebuah sistem yang diusulkan berdasarkan informasi yang sudah diproses dari pengumpulan informasi dan data.

## 5. Pengujian Dan Pergantian

Tahapan ini adalah tahapan untuk melakukan pengujian pada sistem yang diusulkan ,jika semua sudah teruji maka tahapan pengembangan sistem selesai.

### 1.8 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memperjelas dalam pembahasan masalah pada penulisan skripsi ini, penulis menyusun skripsi ini dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penulisan serta sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan tentang tinjauan pustaka, landasan teori yang berkaitan dengan topik pembahasan, perancangan sistem, peralatan pendukung.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini berisi tentang objek penelitian, kerangka penelitian, analisa masalah, penyelesaian masalah, analisa sistem, analisa kebutuhan sistem serta penggunaan media pembelajaran bahasa Korea yang dihadapi.

#### **BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI**

Dalam bab ini menjelaskan alur perancangan sistem informasi serta hasil implementasi.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini penulis memberikan kesimpulan serta saran dalam penulisan skripsi yang telah dibuat.