**BAB I**

**PENDAHULUAN**

## Latar Belakang Masalah

Memasuki jaman globalisasi seperti sekarang, banyak orang mulai berpikir tentang mempelajari suatu bahasa baru selain bahasa ibu mereka. Diantara beberapa bahasa yang populer, bahasa Korea adalah salah satunya.

Satu-satunya cara seseorang memulai proses pembelajaran suatu bahasa baru adalah dengan mengenali dan menghafal kata-demi kata. Dalam hal ini, sarana penerjemahan kata per kata sesuai alfabet dalam bentuk buku – yang kita kenal dengan nama kamus – sangat penting. Dengan kamus, seseorang dapat mempelajari bahasa asing dengan efektif, bahkan jika pembelajarannya bersifat pribadi. Namun seiring dengan kemajuan teknologi, kebanyakan masyarakat kita mulai lebih menggemari sarana teknologi ketimbang buku. Hal ini cukup beralasan mengingat beberapa faktor positif yang mengikutinya, misalnya faktor keefektifan, keefisienan, dan gaya hidup.

Terdapat beberapa kamus elektronik yang sebenarnya juga menyediakan kamus dengan kriteria di atas, tetapi penggunaannya mengharuskan pengguna (*user*) terkoneksi dengan internet dan proses penerjemahannya cenderung lama, seringkali terkendala masalah koneksi. Masalah lainnya adalah kecenderungan aplikasi kamus yang beredar adalah aplikasi kamus yang statis, yang isi datanya tidak dapat ditambahkan, dihapus, atau diedit. Ini membuat kebanyakan aplikasi seperti ini tidak banyak dapat diandalkan.

Melihat fakta-fakta diatas, jelaslah bahwa dibutuhkan suatu sarana yang berbau teknologi untuk mengimbangi minat masyarakat pada pembelajaran bahasa asing, yang dalam hal ini bahasa Korea, dan salah satu sarana penunjangnya adalah kamus. Sebuah aplikasi kamus dinamis yang dipasangkan pada perangkat berbasis Windows Mobile 6.0 diharapkan dapat menjawab kebutuhan ini.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi kamus dinamis yang memungkinkan penggunanya menambahkan kata, mengedit kata, bahkan menghapus kata sendiri, dan ini dapat dilakukan dalam platformWindows Mobile 6.0.

## Ruang Lingkup

Lingkup permasalahan yang diteliti meliputi :

* + - 1. Kamus bahasa Indonesia – Korea dan Korea – Indonesia dengan jumlah keseluruhan kata bersifat dinamis karena dapat ditambahkan oleh *user*.
			2. Penulisan bahasa Korea menggunakan huruf Latin dengan lafal seperti aslinya.
			3. Kamus tidak menyediakan contoh kalimat, lebih bersifat seperti kamus saku.
			4. Terdapat *tools* tambahan berupa pengenalan huruf Korea.
			5. Aplikasi dijalankan pada Emulator, dalam hal ini Emulator Windows Mobile 6.0

## Tujuan Penelitian

Perancangan aplikasi kamus dinamis bahasa Indonesia – Korea berbasis Windows Mobile ini bertujuan untuk membuat aplikasi yang menyajikan data kata dalam jumlah *default* n (jumlah kata ketika pertama kali aplikasi dijalankan) dan akan semakin lengkap seiring waktu berjalan, bergantung intensitas pengguna menginputkan data baru kedalamnya.