

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini perkembangan teknologi informasi yang semakin maju dan berkembang akhir-akhir ini terutama dalam bidang telekomunikasi mobile, menjadikan telepon seluler sebagai kebutuhan bagi semua orang tua maupun muda. Sejalan dengan perkembangan yang ada, kebutuhan masyarakat akan kemudahan akses cenderung meningkat. Salah satu telekomunikasi yang sedang berkembang saat ini adalah smartphome berbasis android yang memudahkan untuk akses lebih cepat.

Android merupakan sistem operasi untuk smartphome berbasis Linux yang menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang dapat digunakan oleh berbagai macam peranti bergerak. Sistem operasi Android ini memiliki berbagai keunggulan sebagai software berbasis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka, sehingga mudah dikembangkan.

Smartphome Android sering juga digunakan sebagai media pembelajaran bagi siapa saja khususnya anak remaja. Dan pada saat ini remaja Indonesia tertarik untuk belajar bahasa asing selain bahasa inggris, salah satunya adalah bahasa korea. Hangeul (한글) merupakan nama dari bahasa korea yang diciptakan oleh Raja Agung Sejong, Dinasti chosun pada tahun 1443.

Dalam mempelajari bahasa korea tidaklah mudah, maka dari itu harus mengerti huruf dan lafal pengucapannya agar dapat membaca perkata dalam bahasa korea dengan benar. Untuk itu diperlukan media alternatif pengenalan bahasa korea dan pengucapannya.

Oleh karena itu diperlukan sebuah aplikasi yang bisa menunjang proses pembelajaran tersebut. Dalam hal ini, penulis akan membangun sebuah aplikasi “Implementasi Canvas Android Dalam Pembelajaran Huruf Hangeul Korea” khususnya untuk pemula dengan menggunakan sistem operasi Android.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara membangun sebuah aplikasi pembelajaran huruf *Hangeul Korea*.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Didalam melakukan penelitian ini diperlukan adanya pembatasan suatu masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembuatan aplikasi. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengguna aplikasi ini adalah masyarakat umum yang berbahasa Indonesia yang ingin belajar huruf *Hangeul korea*.
2. Aplikasi ini diimplementasikan pada perangkat *mobile* berupa *smartphone* dengan Sistem Operasi Android minimum versi 4.1 (jelly bean).

3. Materi yang disajikan pada aplikasi ini hanya menyangkut pokok bahasan huruf korea yang terdiri dari : daftar huruf *Hangeul Korea*, dan peraturan ejaan.
4. Implementasi *canvas* diberikan pada pembelajaran dan latihan penulisan huruf *Hangeul Korea*.
5. Terdapat pembelajaran penulisan huruf korea yang membentuk penggalan kata.
6. Ditujukan untuk Pengguna yang mengerti huruf *Hangeul korea*.
7. Hanya mengambil bahasa yang ada di *SQLite*.

#### **1.4 Tujuan**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi *mobile* pembelajaran huruf *Hangeul Korea* berbasis Android, diharapkan bisa mempermudah pengguna dalam memahami dan mempelajari tulisan huruf *Hangeul Korea* dengan benar.