

## **BAB III**

### **ANALISIS MASALAH**

#### **3.1 Identifikasi Masalah**

Aplikasi pengenalan dan pembelajaran aksara Korea dalam pembuatan tugas akhir ini adalah suatu aplikasi yang dapat membantu masyarakat khususnya bagi yang ingin belajar bahasa Korea untuk mempelajari tata cara baca dan penulisan aksara Korea yang bisa disebut *Hangeul*. Umumnya pembelajaran *Hangeul* biasa dilakukan dengan menggunakan buku, internet, hingga kursus. Namun hal tersebut masih memiliki beberapa kekurangan. Seperti, pembelajaran menggunakan buku akan kurang efektif karena hanya berupa tulisan saja dan tidak dapat mengeluarkan bunyi sehingga tidak ada contoh dalam pengucapan *Hangeul* yang benar itu seperti apa, pembelajaran melalui internet di mana perangkat harus selalu terhubung dengan jaringan, dan untuk kursus sangat tidak ramah bagi masyarakat yang memiliki banyak kebutuhan *financial* lainnya dan yang tidak mempunyai banyak waktu. Saat ini, aplikasi pembelajaran *Hangeul* juga sudah cukup banyak, namun kebanyakan dari aplikasi tersebut hanya menampilkan dalam bentuk *chart* sehingga terlihat kurang menarik dan kurang informatif, dan ada pula beberapa aplikasi yang digabungkan dengan pembelajaran bahasa negara lainnya sehingga aplikasi cukup memakan banyak ruang penyimpanan.

#### **3.2 Prinsip Kerja dari Sistem Sebelumnya**

Aplikasi pembelajaran *Hangeul* yang sebelumnya [2] memiliki beberapa fitur yaitu belajar huruf *Hangeul* yang dapat dipilih sesuai kelompoknya, belajar sejarah *Hangeul*, kuis *Hangeul* yang bisa dipilih sesuai dengan levelnya, fitur reset data, dan informasi tentang aplikasi. Pengguna dapat melihat daftar huruf *Hangeul* berupa tabel, mendengarkan bunyi dari setiap hurufnya, dan melihat contoh penulisannya, pengguna juga dapat berlatih dengan memainkan *game* kuis tebak huruf yang nantinya akan keluar hasil nilai dari kuis yang telah diselesaikan. Selain itu, fitur hapus data

memungkinkan pengguna untuk dapat menghapus seluruh data pengerjaan kuis yang sebelumnya sudah dikerjakan.

Pada aplikasi tersebut masih memiliki beberapa kekurangan seperti adanya halaman yang seharusnya tidak perlu dimasukkan yaitu halaman pengaturan yang hanya berisi hapus seluruh data dan halaman informasi tentang aplikasi yang hanya berisi versi android dan nama pembangun aplikasi. Kekurangan lainnya, contoh penulisan huruf *Hangeul* yang tidak digabungkan dengan tabel pembelajaran *Hangeul* melainkan diletakan di bawah tabel sehingga pengguna harus men-*scroll* terlebih dahulu untuk melihat contoh-contoh penulisannya, kuis yang disediakan pun hanya berupa *Reading*, beserta tampilan desain yang kurang *up-to-date*.

### 3.3 Prinsip Kerja dari Sistem yang Akan Dibuat

Aplikasi pengenalan dan pembelajaran *Hangeul* yang akan dibuat memiliki beberapa fitur di antaranya fitur *splash screen* berisi logo, fitur penjelasan mengenai sejarah *Hangeul*, fitur belajar *Hangeul* dan fitur latihan sederhana yang akan dikelompokkan sesuai dengan jenisnya, dan fitur kuis yang dapat dipilih sesuai dengan mode tingkatannya. Saat aplikasi dibuka akan menampilkan *splash screen* selama beberapa detik dan langsung masuk pada halaman utama. Penjelasan sejarah *Hangeul* ditampilkan berupa *pop-up*. Pembelajaran *Hangeul* tersusun menyerupai tabel yang berisi bunyi dari setiap huruf *Hangeul*, bentuk huruf *Hangeul*, gambar dari cara penulisan *Hangeul* beserta keterangan aturan pemakaian dari beberapa huruf, dan juga latinnya. Pengguna juga dapat melakukan latihan sederhana untuk meningkatkan penghafalan pada *Hangeul* dengan sistem kerja yaitu mencocokkan huruf *Hangeul* dengan latinnya. Pada bagian kuis, soal akan yang disediakan berupa *reading* dan *listening*. Jika sudah menyelesaikan kuis, pengguna akan menerima hasil nilai dari kuis yang telah dikerjakan, dan dapat mengulangi pengerjaan kuis selama berkali-kali.

### 3.4 Perbandingan dari Sistem Sebelumnya

Setelah dijabarkannya prinsip kerja dari sistem sebelumnya dan sistem yang akan dibuat, maka selanjutnya akan diuraikan perbandingan dari kedua sistem kerja pada aplikasi tersebut, yang bertujuan untuk melihat perbaikan, perubahan dan penyempurnaan pada sistem yang akan dibuat. Berikut merupakan perbandingan dari kedua sistem tersebut:

**Tabel 3.1 Tabel Perbandingan Sistem**

No	Sistem Sebelumnya	Sistem yang akan Dibuat
1	Dalam pembelajaran huruf <i>Hangeul</i> contoh-contoh penulisan <i>Hangeul</i> dipisah atau diletakan di bawah tabel pembelajaran.	Dalam pembelajaran huruf <i>Hangeul</i> tata cara penulisan <i>Hangeul</i> disatukan dengan tabel pembelajaran dan dapat ditampilkan berupa <i>pop-up</i> gambar.
2	Terdapat penjelasan mengenai informasi tentang aplikasi dan pembuat aplikasi	Tidak adanya penjelasan mengenai informasi tentang aplikasi dan pembuat aplikasi, Melainkan hanya berfokus pada pembelajaran <i>Hangeul</i> .
3	Terdapat fitur reset data untuk menghapus semua data pada aplikasi	Tidak ada fitur reset data karena sistem tidak akan menyimpan data apapun pada aplikasi yang pengguna jalankan
4	Tidak ada fitur khusus untuk melatih pengguna dalam penghafalan huruf <i>Hangeul</i> melainkan digabung dengan kuis.	Diadakannya latihan sederhana dengan sistem kerja mencocokkan huruf <i>Hangeul</i> dengan latinnya untuk meningkatkan penghafalan.
5	Kuis yang tersedia hanya memiliki 3 tingkatan mode kesulitan, yaitu mudah, menengah, dan sulit.	Kuis yang tersedia memiliki 4 tingkatan mode kesulitan, yaitu <i>Easy</i> , <i>Medium</i> , <i>Hard</i> , dan <i>Expert</i> .

6	Terdapat 10 level permainan kuis di dalam tingkatan mode kuis.	Tidak ada pemilihan level lagi dalam tingkatan mode kuis.
7	Jenis kuis yang disediakan berupa <i>Reading</i> saja.	Jenis kuis yang disediakan berupa <i>Reading</i> dan <i>Listening</i> .
8	Terdapat tampilan tombol kembali di halaman utama untuk keluar dari aplikasi	Tidak ada tombol khusus untuk keluar dari aplikasi melainkan hanya menggunakan tombol kembali pada perangkat keras

### 3.5 Hasil Analisis

Dari hasil perbandingan tersebut, maka hasil analisis yang diperoleh adalah aplikasi akan dikembangkan dengan menghilangkan beberapa fitur yang kurang dari segi fungsionalitas seperti fitur reset data, fitur informasi tentang aplikasi, dan tombol kembali pada halaman utama untuk keluar aplikasi. Selain itu akan dimasukkannya juga beberapa fitur dan halaman tambahan. Beberapa fitur yang harus ditambahkan adalah fitur *popup* untuk melihat tata cara penulisan *Hangeul*, fitur latihan sederhana untuk meningkatkan penghafalan huruf *Hangeul*, dan fitur *listening* dalam kuis yang juga harus ditambahkan agar pengguna lebih terbiasa dengan pendengaran atau pengucapan *Hangeul*. Untuk halaman yang ditambahkan adalah halaman kuis dengan tingkat kesulitan *Expert*, diadakannya tingkatan ini untuk menunjukkan apakah pengguna sudah ahli atau belum dalam membaca dan mendengar kalimat panjang pada huruf *Hangeul*. Desain aplikasi pun akan dibuat lebih menarik dari desain pada aplikasi sebelumnya.