

**APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA UNTUK
PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN HURUF KOREA “HANGEUL”**

SKRIPSI



disusun oleh

Rina Sito Wulandari

08.11.2384

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2012

**APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA UNTUK PEMBELAJARAN DAN
PENGENALAN HURUF KOREA “HANGEUL”**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Rina Sito Wulandari

08.11.2384

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Aplikasi Mobile Sebagai Media Untuk Pembelajaran Dan Pengenalan
Huruf Korea “Hangeul”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rina Sito Wulandari

08.11.2384

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 November 2011

Dosen Pembimbing,



Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

Aplikasi Mobile Sebagai Media Untuk Pembelajaran Dan Pengenalan Huruf Korea “Hangeul”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rina Sito Wulandari
08.11.2384

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juli 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs Bambang Sudaryatno, M.M

NIK. 190302029

Dony Ariyus, M.Kom

NIK. 190302128

Emha Taufiq Lutfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Agustus 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/ atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 17 Juli 2012



Rina Sito Wulandari

08.11.2384



MOTTO

Where There is a will there is a way.

**"The more that you read, the more things you will know.
The more that you learn, the more places you'll go."
- Dr. Seuss-**

Berdamailah dengan diri sendiri dengan memaafkan kesalahan yang pernah dilakukan, sesungguhnya kesalahan akan membawa kita kepada perbaikan.

PERSEMBAHAN

- **Allah SWT** (Trimakasih Atas Karunia dan Rahmat yang telah diberikan kepada Q).
- **Nabi Muhammad SAW** (Sebagai Suri Tauladan dalam menjalani kehidupan ini).
- **Kedua OrangTua Ku** (maaf belum bisa membanggakan kalian berdua).
- **Mbak Ren** rencana travelling berduanya kapan terwujud ya? .
- **Keluarga Besar Ku** .
- **Teman - teman TI H STIMIK** Amikom Yogyakarta angkatan Tahun 2008 (Terima kasih atas semangat dan doa nya)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayahNya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan skripsi dengan judul **“Aplikasi Mobile Sebagai Media Untuk Pembelajaran Dan Pengenalan Huruf Korea “Hangeul”**”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, dorongan, kerjasama maupun bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

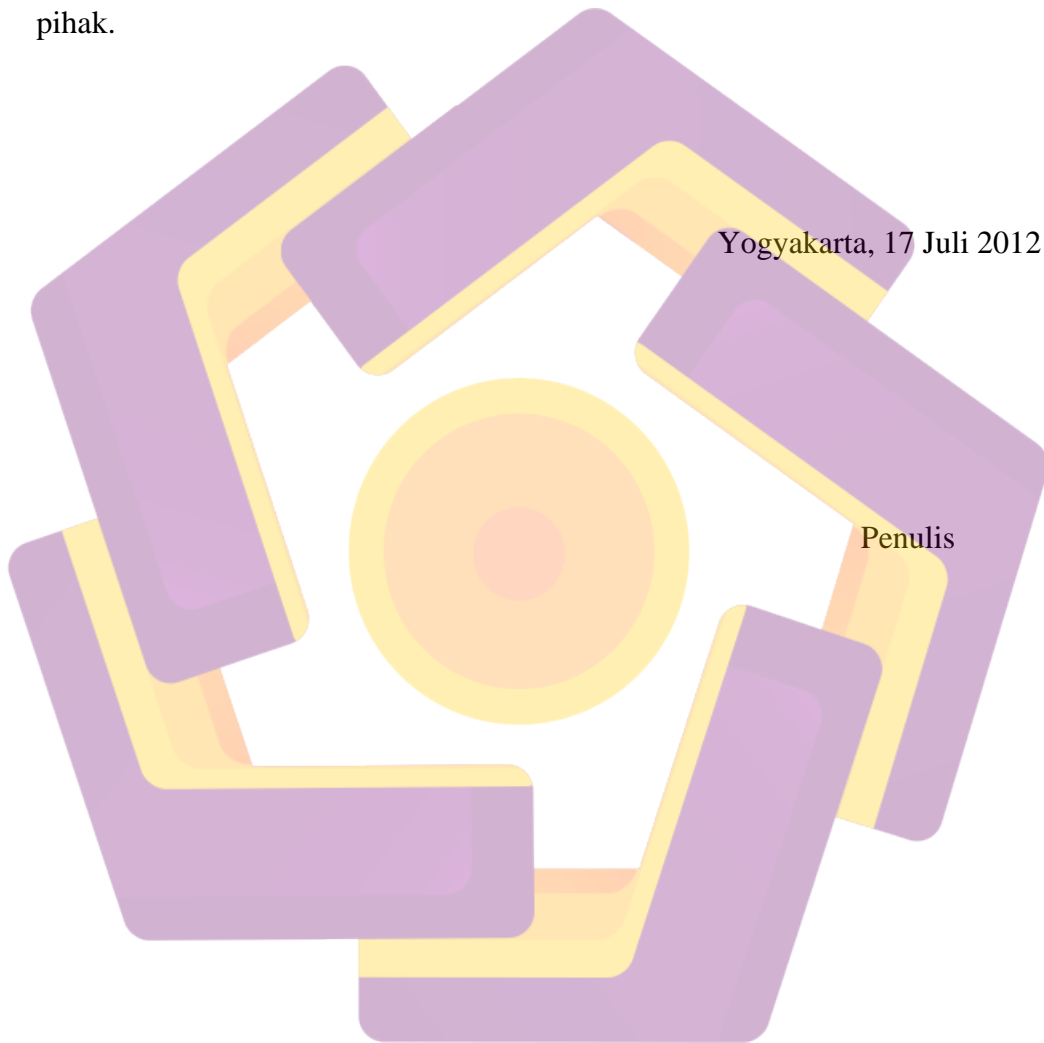
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Lutfi, S.T, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
4. Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah member ilmu dan pemahaman tentang dunia informatika.
5. Kedua orang tua, serta semua keluarga yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan skripsi.
6. Teman – teman serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik maupun saran yang bersifat membangun sangat di harapkan.

Akhir kata, semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 17 Juli 2012

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II. LANDASAN TEORI	7
2.1 Aplikasi Mobile	7
2.2 Java	9
2.3 Java 2 Microedition (J2ME).....	12

2.3.1 Pengertian	12
2.3.2 Configuration	13
2.3.2.1 CLDC (<i>Connected Limited Device Configuration</i>)	14
2.3.2.2 CDC (<i>Connected Device Configuration</i>)	14
2.3.3 Profile	15
2.3.4 MIDP (<i>Mobile Information Device Profile</i>)	15
2.3.5 KVM (<i>Kilobyte Virtual Machine</i>)	15
2.3.6 CVM (<i>C-Virtual Machine</i>)	16
2.3.7 JTWI (<i>the Java Technology for the Wireless Industry</i>)	16
2.3.8 MIDLet	16
2.3.8.1 Siklus MIDLet	19
2.3.8.2 MIDLet suites	20
2.3.9 Struktur GUI dalam MIDP	20
2.4 Unified Modeling Language (UML)	25
2.4.1 Usecase Diagram	27
2.4.2 Activity Diagram	29
2.4.3 Class Diagram	30
2.4.4 Sequence Diagram	32
2.5 Hangeul	34
2.5.1 Sejarah Hangeul	35
2.5.2 Keunggulan Hangeul	36
2.5.3 Huruf-huruf Hangeul	37
2.5.4 Cara Membaca dan Menulis Huruf Hangeul	43
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	47
3.1 Tinjauan Umum	47
3.2 Analisis.....	49
3.2.1 Analisis Sistem	50
3.2.2 Analisis Masalah	51
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem	52
3.2.3.1 Kebutuhan Fungsional	52

3.2.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	52
3.2.4 Analisis Kelayakan Sistem	54
3.2.4.1 Kelayakan Hukum	54
3.2.4.2 Kelayakan Teknologi	55
3.2.4.3 Kelayakan Operasional	55
3.3 Perancangan	56
3.3.1 Perancangan Proses	57
3.3.1.1 Usecase Diagram	57
3.3.1.2 Activity Diagram	58
3.3.1.3 Class Diagram	59
3.3.1.4 Sequense Diagram	60
3.3.2 Perancangan Antar Muka (<i>User Interface</i>).....	66
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Implementasi	71
4.1.1 Pembahasan dan Listing Program	71
4.1.1.1 Form Depan	72
4.1.1.2 Form Menu Utama	73
4.1.1.3 Vokal	75
4.1.1.4 Form Detail Vokal	77
4.1.2 Hasil Aplikasi di Emulator	79
4.1.3 Implementasi Aplikasi di Handphone	91
4.1.4 Testing Program	94
4.1.4.1 Black Box Testing	94
BAB V PENUTUP	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Atribut MIDLet	17
Tabel 2.2 Fungsi-Fungsi Class MIDLet	18
Tabel 2.3 Interface pada Paket LCDUI	23
Tabel 2.4 Class pada Paket LCDUI	23
Tabel 2.5 Konsep Dasar UML	26
Tabel 2.6 Simbol Usecase Diagram	27
Tabel 2.7 Simbol Class Diagram	31
Tabel 2.8 Tabel Huruf Vokal Tunggal	37
Tabel 2.9 Tabel Huruf Vokal Gabungan	38
Tabel 2.10 Tabel Huruf Konsonan	39
Tabel 4.1 Deskripsi Black Box Testing	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur J2ME	12
Gambar 2.2 Ruang Lingkup Konfigurasi J2ME	13
Gambar 2.3 Daur Hidup MIDLet	20
Gambar 2.4 Hierarki Class LCDUI	25
Gambar 2.5 Contoh <i>Usecase Diagram</i>	29
Gambar 2.6 Contoh <i>Activity Diagram</i>	30
Gambar 2.7 Contoh <i>Class Diagram</i>	32
Gambar 2.8 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	34
Gambar 3.1 Usecase Diagram Aplikasi Hangeul	57
Gambar 3.2 Activity Diagram Aplikasi Mobile Hangeul	58
Gambar 3.3 Class Diagram Aplikasi Mobile Hangeul	59
Gambar 3.4 Sequence Diagram About Us	60
Gambar 3.5 Sequence Diagram Help	61
Gambar 3.6 Sequence Diagram Vokal	62
Gambar 3.7 Sequence Diagram Konsonan	63
Gambar 3.8 Sequence Diagram Pola	64
Gambar 3.9 Sequence Diagram Latihan	65
Gambar 3.10 Rancangan Interface Halaman Depan	66
Gambar 3.11 Rancangan Interface Menu Utama	66
Gambar 3.12 Rancangan Interface About Us	67
Gambar 3.13 Rancangan Interface Help	67
Gambar 3.14 Rancangan Interface Vokal	68

Gambar 3.15 Rancangan Interface Konsonan	68
Gambar 3.16 Rancangan Interface Latihan	69
Gambar 3.17 Rancangan Interface Pola	69
Gambar 3.18 Rancangan Interface Detail	70
Gambar 4.1 Elemen Interface Form Depan	72
Gambar 4.2 Elemen Interface Menu Utama	73
Gambar 4.3 Elemen Interface Vokal	75
Gambar 4.4 Elemen Interface Detail Huruf	77
Gambar 4.5 Interface Form Depan	79
Gambar 4.6 Interface Form Menu Utama	80
Gambar 4.7 Interface Form Vokal	81
Gambar 4.8 Interface Form Vokal Modifikasi	82
Gambar 4.9 Interface Form Konsonan	83
Gambar 4.10 Interface Form Konsonan 2	84
Gambar 4.11 Interface Form Pola	84
Gambar 4.12 Interface Form Latihan	85
Gambar 4.13 Interface Form Latihan 2	86
Gambar 4.14 Interface Form Detail Vokal	87
Gambar 4.15 Interface Form Detail Konsonan	87
Gambar 4.16 Interface Form Detail Pola	88
Gambar 4.17 Interface Form Detail Latihan	89
Gambar 4.18 Interface Form List Help	89
Gambar 4.19 Interface Form Help	90
Gambar 4.20 Interface Form About Us	91

Gambar 4.21 File .Jar Dipindah ke Memori Card Nokia.....	91
Gambar 4.22 File .Jar Berada di Memori Card Nokia	92
Gambar 4.23 Form Depan	92
Gambar 4.24 Form Menu Utama	92
Gambar 4.25 Form Vokal	92
Gambar 4.26 Form Konsonan	92
Gambar 4.27 Form Pola Penulisan & Membaca	92
Gambar 4.28 Form Latihan	92
Gambar 4.29 Form Detail Vokal.....	93
Gambar 4.30 Form Detail Konsonan	93
Gambar 4.31 Form Detail Pola	93
Gambar 4.32 Form Detail Latihan	93
Gambar 4.33 Form List Help	93
Gambar 4.34 Form Help	93
Gambar 4.35 Form About Us	93

INTISARI

Hangeul merupakan aksara yang digunakan untuk menulis bahasa korea. Hangeul diciptakan oleh Raja Sejong yang Agung (1397-1450) sebagai pengganti untuk aksara cina yang sulit. Aksara ini terdiri dari 24 huruf dasar, dengan 14 huruf konsonan dan 10 huruf vocal serta 16 huruf modifikasi. Teknologi Telpon seluler berkembang dengan sangat pesat. Banyak aplikasi dibuat di berbagai bidang untuk memudahkan pengguna, salah satunya aplikasi pembelajaran.

Mempelajari hangeul merupakan dasar untuk mempelajari bahasa korea. Untuk mengikuti perkembangan zaman maka diperlukan metode pembelajaran yang mobile dan praktis tapi dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran. Maka dibuatlah sebuah Aplikasi Mobile sebagai media pembelajaran hangeul. Aplikasi dikembangkan dengan Metodologi Observasi, Interview, Eksperimental dan Pustaka

Aplikasi mobile hangeul ini dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran hangeul sekaligus alternative pengisi waktu dikala sedang menunggu yang dapat menampilkan data teks, gambar dan suara.

Kata Kunci : Hangeul, Bahasa Korea, J2ME, Mobile Aplikasi

ABSTRACT

Hangeul is the alphabet used to write the Korean language. Hangeul was created by the Great King Sejong (1397-1450) as a substitute for the difficult Chinese characters. This alphabet consists of 24 basic letters, with 14 consonants and 14 vowel letters and 16 modifikasi. Teknologi Number predictably rapidly growing mobile. Many applications are made in various areas to facilitate the users, one application of learning.

Learn Hangeul is the basic for studying the Korean language. To keep up with the times it is necessary that mobile learning methods and practical but can meet the needs of an application made pembelajaran. Then Mobile as a medium of learning hangeul. Applications developed with the methodology Observation, Interview, Experimental and Reader

Hangeul is a mobile application can be used as an alternative learning Hangeul as well as alternative to killing time when waiting, the data that can display is text, images and sound.

Keywords :*Hangeul, Korean Language ,J2ME, Application Mobile*