

**PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HANGEUL UNTUK
PEMULA**

**(Studi Kasus : Mahasiswa Pemula Belajar Hangeul di Pusat Studi Korea
Universitas Gadjah Mada)**

SKRIPSI



disusun oleh

Nissia Septifani Putri

07.12.2708

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM**

YOGYAKARTA

2011

**PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HANGEUL UNTUK
PEMULA**

**(Studi Kasus : Mahasiswa Pemula Belajar Hangeul di Pusat Studi Korea
Universitas Gadjah Mada)**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Nissia Septifani Putri

07.12.2708

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM**

YOGYAKARTA

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Multimedia Pembelajaran Hangeul Untuk Pemula
(Studi Kasus: Mahasiswa Pemula Belajar Hangeul
di Pusat Studi Korea Universitas Gadjah Mada)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nissia Septifani Putri

07.12.2708

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 November 2010

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Multimedia Pembelajaran Hangeul Untuk Pemula
(Studi Kasus: Mahasiswa Pemula Belajar Hangeul
di Pusat Studi Korea Universitas Gadjah Mada)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nissia Septifani Putri

07.12.2708

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 26 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK.190302047

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK.190302187

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juli 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

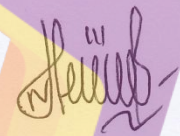


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK.190302001

PERNYATAAN

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, 27 Juli 2011



Nissia Septifani Putri

07.12.2708

"Persembahan"



*Untuk kedua orang tuaku, Papa & Mama
yang telah memberikan banyak dukungan, do'a dan semangat*

*Untuk kakakku, Donny Deliyana , Andri Yunirahmat Lili Putra juga
Adikku, Ovi Yunita Putri*

Makasih do'a, dukungan dan semangatnya....

*Sahabatku, Septina Afiftias, Makasih untuk doa, dukungan dan
semangatnya....*

Teman-teman kelas S1 SI I '07 semua....

Temen-temen di Kost Bali, Ambarukmo....

Park Zoo Zang, Gomawo.....

*Dan semua yang telah mendukungku, mendo'akanku juga
menyemangatiku....*

Love U all... ^ _____ ^ (Big Smile!)



Yogyakarta,

Nissia Septifani Putri

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah menganugerahkan kesehatan dan kesabaran kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HANGEUL UNTUK PEMULA”** dengan baik.

Laporan skripsi ini penulis ajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan memberikan motivasi pada penulis dalam penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen selaku staf pengajar pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama penulis menimba ilmu di almamater tercinta.
4. Ibu Novi selaku Direktur Pusat Studi Korea Universitas Gadjah Mada, Mba Santi selaku Staf Administrasi, dan Mas Andika Febiyanta selaku tutor atau pengajar, yang telah membantu memberikan data, peralatan, dan informasi dalam pembuatan Skripsi ini.

5. Mama, Papa, Kakak dan Adek dirumah yang telah memberi support dan do'a dalam menyelesaikan pembuatan Skripsi ini.
6. Park Zoo Zang yang telah membantu dalam pengisian suara untuk Skripsi ini.
Gomawo Oppa... ^^
7. Semua pihak yang selama ini telah memberi bantuan, do'a, dan dukungan dalam menyelesaikan pembuatan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar skripsi ini semakin berkualitas dan dapat bermanfaat. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dipakai sebagai bahan referensi yang dapat memberikan wawasan luas, khususnya dalam bidang pembelajaran hangeul.

Yogyakarta, 05 Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

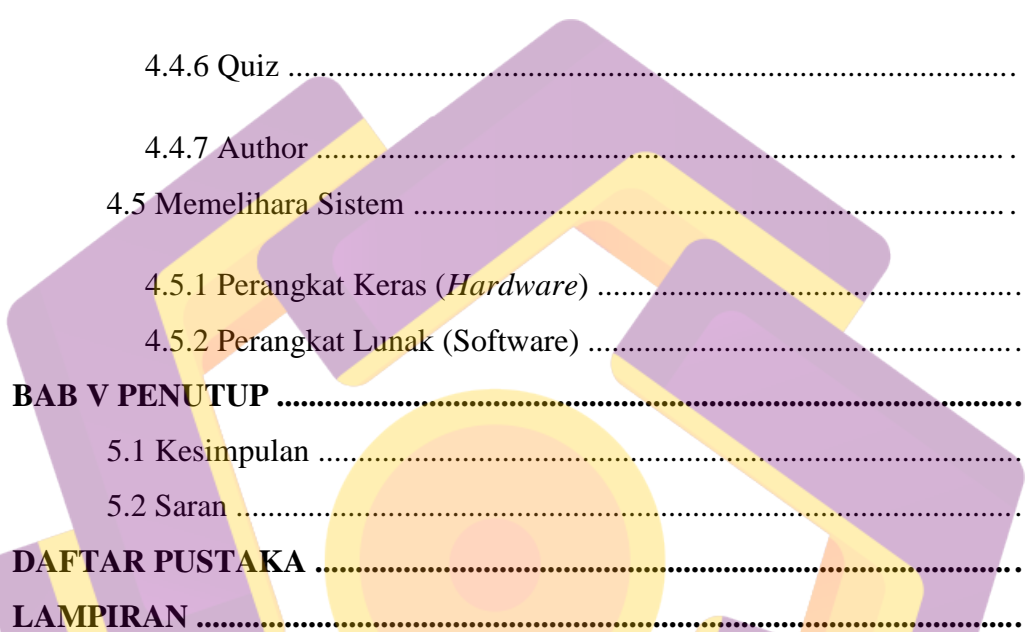
COVER

HALAMAN JUDUL

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3

1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Multimedia	7
2.1.2 Pengertian Multimedia	7
2.1.3 Pengertian Multimedia Pembelajaran	9
2.1.4 Pentingnya Multimedia	10
2.1.5 Merancang Aliran Aplikasi Multimedia	11
2.1.5.1 Struktur Linier	11
2.1.5.2 Struktur Menu	12
2.1.5.3 Struktur Hierarki	13
2.1.5.4 Struktur Jaringan	14
2.1.5.5 Struktur Kombinasi	15
2.1.6 Langkah-langkah Pengembangan Multimedia	15
2.2 Perangkat Lunak yang Digunakan	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
3.1 Tinjauan Umum	23
3.1.1 Huruf Korea, <i>Han-geul</i>	23
3.2 Definisi Analisis Sistem	26
3.2.1 Identifikasi Masalah	26

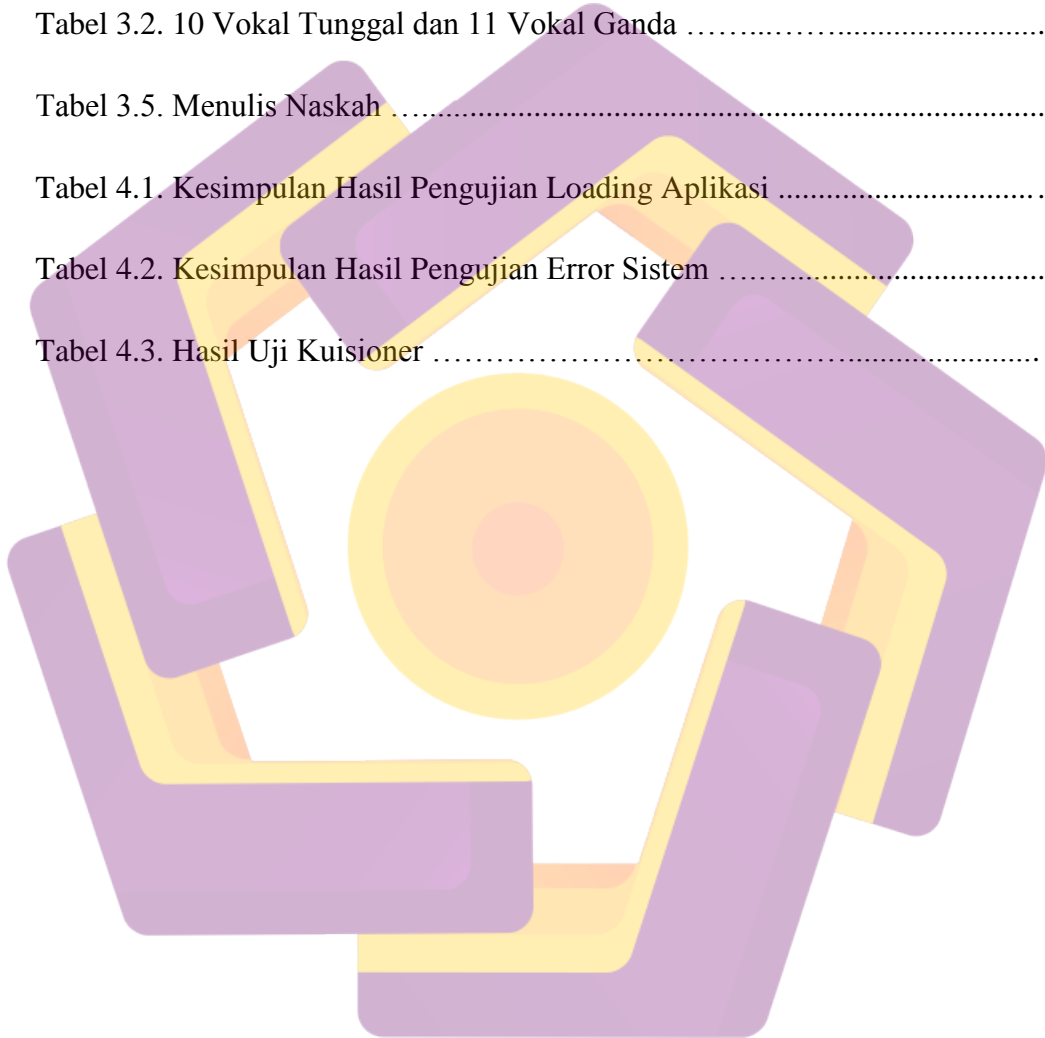
3.2.2 Usulan Sistem Multimedia	27
3.2.3 Analisis SWOT	28
3.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.2.5 Analisis Kelayakan Sistem	32
3.3 Perancangan Sistem	33
3.3.1 Merancang Konsep	33
3.3.2 Merancang Isi	34
3.3.3 Menulis Naskah	37
3.3.4 Merancang Grafik	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Memproduksi Sistem	55
4.1.1 Pengeditan Suara	57
4.1.2 Import Image	60
4.1.3 Import Suara	61
4.1.4 Membuat Tombol	62
4.1.5 Membuat Animasi	63
4.2 Pembahasan	65
4.2.1 <i>Actionscript</i> Pada Masing-Masing Tombol	65
4.2.2 <i>Actionscript</i> Pada Menu Kuis Interaktif	67
4.3 Uji Coba Sistem	77
4.4 Manual Program	87
4.4.1 Intro	87



4.4.2 Menu utama	87
4.4.3 Hangeul	88
4.4.4 Konsonan	89
4.4.5 Vokal	90
4.4.6 Quiz	91
4.4.7 Author	91
4.5 Memelihara Sistem	92
4.5.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	92
4.5.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	93
BAB V PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. 14 Konsonan Tunggal dan 5 Konsonan Ganda	25
Tabel 3.2. 10 Vokal Tunggal dan 11 Vokal Ganda	25
Tabel 3.5. Menulis Naskah	37
Tabel 4.1. Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi	80
Tabel 4.2. Kesimpulan Hasil Pengujian Error Sistem	82
Tabel 4.3. Hasil Uji Kuisisioner	84



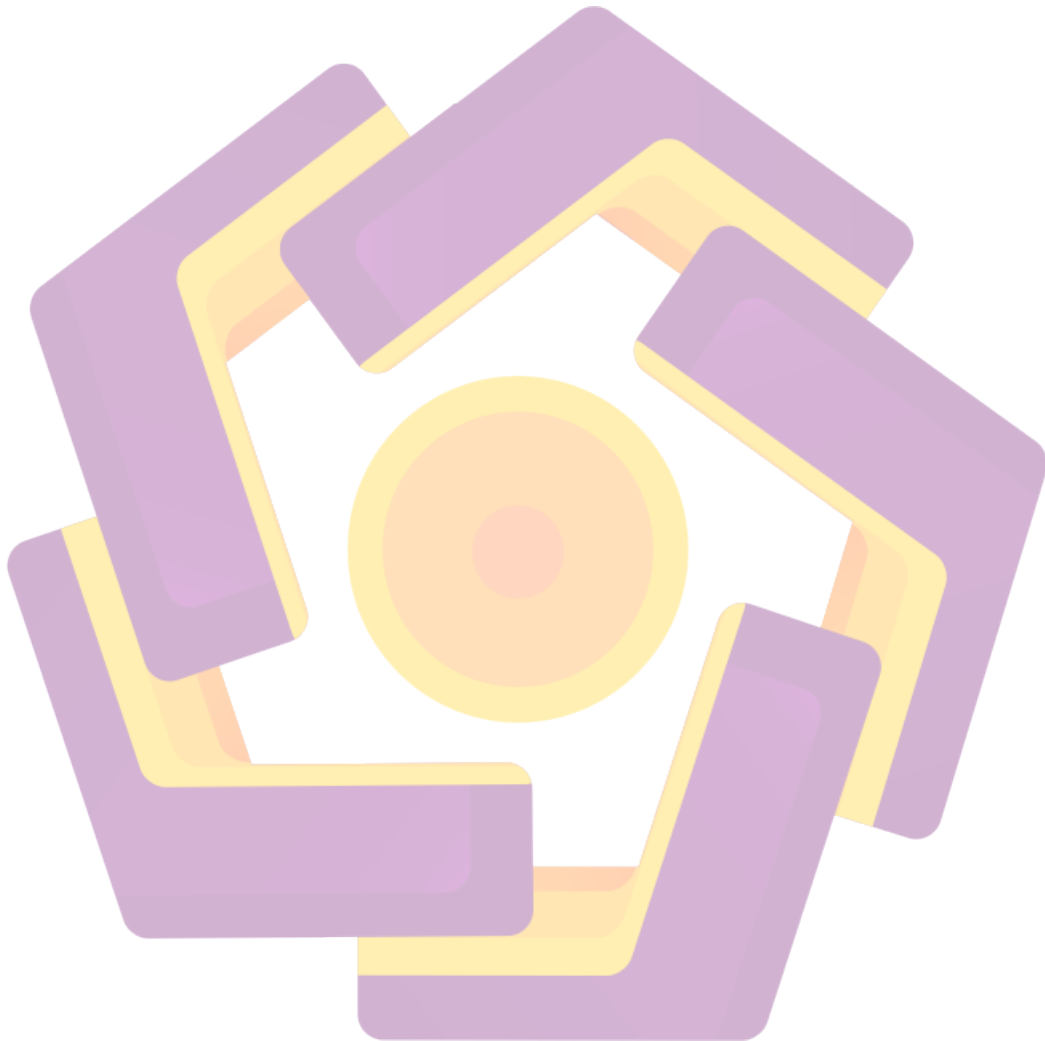
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Element Multimedia	8
Gambar 2.2. Struktur Linier	11
Gambar 2.3. Struktur Menu	12
Gambar 2.4. Struktur Hierarki	13
Gambar 2.5. Struktur Jaringan.....	14
Gambar 2.6. Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.7. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	16
Gambar 2.8. Tampilan Area Kerja Adobe Flash CS3	20
Gambar 2.9. Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS3	21
Gambar 2.10. Tampilan Edit View Adobe Audition 1.5	22
Gambar 2.11. Tampilan Multitrack View Adobe Audition 1.5.....	22
Gambar 3.1. Struktur Komposit	36
Gambar 3.2. Rancangan Intro	47
Gambar 3.3. Gambar Rancangan Menu Utama	48
Gambar 3.4. Menu Susunan Kata	49
Gambar 3.5. Menu Konsonan Tunggal	50
Gambar 3.6. Menu Konsonan Ganda	51
Gambar 3.7. Menu Vokal Tunggal	52
Gambar 3.8. Menu Vokal Ganda	53
Gambar 3.9. Menu Latihan Soal	53
Gambar 3.10. Menu Author	54
Gambar 4.1. Kelopak Bunga yang diolah dengan Adobe Photoshop CS3	56
Gambar 4.2. Hangeul	56

Gambar 4.3. Background (Bunga Korea:Mugunhwa)	56
Gambar 4.4. Merekam Suara dengan Adobe Audition 1.5	58
Gambar 4.5. Import Image to Library (Bunga Korea:Mugunhwa)	61
Gambar 4.6. Import Image to Library Hangeul setelah diolah dengan Adobe Photoshop CS3	61
Gambar 4.7. Iimport Suara to Library Vokal Tunggal, Vokal Ganda, dan lain-lain	61
Gambar 4.8. Pengaturan Button Skip Intro	62
Gambar 4.9. Animasi Kotak	63
Gambar 4.10. Intro	87
Gambar 4.11. Menu Utama	87
Gambar 4.12. Hangeul	88
Gambar 4.13 Konsonan Tunggal	89
Gambar 4.14. Vokal Tunggal	90
Gambar 4.15. Quiz	91
Gambar 4.16. Author	92

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel Hasil Uji Kuisiner 1



INTISARI

Seiring perkembangan teknologi komputer yang berkembang pesat saat ini. Semakin bertambah pesat pula minat seseorang untuk mempelajari bahasa yang lain seperti sekarang ini diibaratkan sebagai nilai tambah kemampuan yang harus dimiliki dari seseorang. Bahasa korea adalah salah satu bahasa yang menarik untuk dipelajari selain bahasa jepang dan bahasa inggris. Skripsi ini bertujuan merancang multimedia pembelajaran hangeul untuk pemula dengan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber yang ada.

Adapun metodologi penelitian yang digunakan adalah dimulai dengan analisa kebutuhan informasi melalui studi literatur dan kuisisioner sebagai bahan isi materi multimedia pembelajaran. Sedangkan dalam perancangan dilakukan pembuatan perancangan sistem berupa pembuatan naskah, perancangan struktur komposit, perancangan grafik. Implementasi dari desain multimedia pembelajaran ini menggunakan software Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Audition 1.5. Terakhir dilakukan evaluasi dengan melakukan pengujian terhadap sistem. Hasil yang dicapai adalah suatu aplikasi yang memuat informasi yang sesuai dengan yang diajarkan sebelumnya dengan menggunakan modul tentang pembelajaran hangeul untuk pemula. Aplikasi multimedia pembelajaran ini didukung dengan teks, gambar, animasi, dan suara sehingga memberikan tampilan yang lebih menarik.

Simpulan yang dapat diambil adalah dengan adanya aplikasi multimedia pembelajaran hangeul untuk pemula ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran hangeul untuk pemula menjadi lebih mudah dan menarik.

Kata kunci: Multimedia pembelajaran, hangeul, untuk pemula

ABSTRACT

Along with the development of computer technology is growing rapidly today. Also rapidly increasing interest for someone to learn another language it is today described as value-added capabilities that must be possessed of a person. Korean language is one of the interesting language to learn languages ather than Japanese and English. This thesis aims to design multimedia learning Hangeul for beginners to use information from various sources.

The research methodology used is starting with a needs assessment of information through the study of literature and questionnaires as the material content of multimedia learning material. While in the design conducted by making the system design in the form of making a script, designing composite structures, design charts. Implementation of this learning multimedia design using Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, and Adobe Audition 1.5. final evaluation by conducting tests on the system. The result achieved is an application that contains the information in accordance with previously taught using the module on learning Hangeul for beginners. Multimedia learning applications is supported with text, images, animation, and sound so as to provide a more attractive appearance.

Conclusions can be drawn is with a multimedia application for the novice learning Hangeul is expected to assist in the learning process for beginners Hangeul become easier and interesting.

Keywords: Multimedia learning, Hangeul, for beginners