

**PERANCANGAN KAMUS BAHASA INDONESIA KOREA BERBASIS  
ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rendy Saverio**

**11.11.5021**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN KAMUS BAHASA INDONESIA KOREA BERBASIS  
ANDROID**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Rendy Saverio**

**11.11.5021**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN KAMUS BAHASA INDONESIA KOREA BERBASIS  
ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rendy Saverio**

**11.11.5021**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 15 September 2015

**Dosen Pembimbing**



**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN KAMUS BAHASA INDONESIA KOREA BERBASIS**  
**ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Rendy Saverio**  
**11.11.5021**  
telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 September 2015

**Susunan Dewan Penguji**

Nama Penguji	Tanda Tangan
<u>Kusnawi, S.Kom M. Eng</u> NIK. 190302112	
<u>Agus Purwanto, M.Kom</u> NIK. 190302229	
<u>Sudarmawan, MT</u> NIK. 190302035	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 September 2015

**KETUA DUKUNGAN AMIKOM YOGYAKARTA**

  
**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
NIK. 190302001



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 Instansi 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, 15 September 2015

METERAI  
TEMPEL  
00461ADF464457415  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH

Rendy Saverio

NIM 11.11.5021

## MOTTO

1. Selalu jadilah diri sendiri dan jangan pernah menjadi orang lain meskipun mereka tampak lebih baik dari kita.
2. Kesuksesan selalu disertai dengan kegagalan
3. Untuk meraih kesuksesan, keberanianmu harus lebih besar daripada ketakutanmu.
4. Berpikirlah besar, dan bertindaklah sekarang.
5. Sukses bukanlah sebuah akhir dan kegagalan bukanlah sebuah awal.
6. Lakukan apa yang kamu sukai, jadilah konsisten, dan sukses akan datang dengan sendirinya.
7. Sukses tidak bisa diukur menggunakan kekayaan, sukses adalah sebuah pencapaian yang kita inginkan.
8. Sebuah tindakan adalah dasar dari sebuah kesuksesan.
9. Formula dari kesuksesan adalah kerja keras dan tidak pernah menyerah.
10. Kita dapat sukses apabila kita belajar dari kesalahan.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat yang dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.

Kupersembahkan karya ini untuk:

Keluarga yang aku cinta dan sayangi, papa, mama, kakakku Edwin, sefrianna dan adik ku Natalia gabriel serta keluarga besarku kevin, antiong, ai lili, cim, ai ivon, angku robin, angku anto, cece epi, dan oma

Terimakasih untuk semua doanya dan dukungannya,

Semua teman-temanku,

Jason, anna, retno, ko Edwin, yoseph, felix, yovika, andre, ko anton, ko davin, ko yuki, ko marvin, deasy, ernitha, randkie, ce silvi, ce tina, ce melissa, ko tjahyady, normalitha, linda, laura, kak kathrine, devie, lala, titha, githa, lutfi, nurul, hery, ko willy, ce ellen

11\_S1\_TI\_06  
Sejong

Terima kasih semua atas bantuanya dan kebersamaan selama ini. Semoga persaudaraan kita tidak akan pernah putus.

Terima kasih Kampusku - STMIK AMIKOM YOGYAKARTA,

Kotaku YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena hanya atas berkat dan rahmat yang dilimpahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sastra Satu (S-1) pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA Jurusan Teknik Informatika. Maka untuk memenuhi persyaratan tersebut, penulis mencoba untuk menerapkan ilmu yang telah penulis dapat di bangku kuliah ke dalam bentuk karya tulis yang berjudul “PERANCANGAN KAMUS BAHASA KOREA BERBASIS ANDROID”.

Oleh karena itu, dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya masih banyak kekurangan yang jauh dari sempurna, dan penulis berharap adanya kritik dan saran dari semua pihak yang nantinya dipergunakan untuk menyempurnakan skripsi ini.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi sekaligus ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.



3. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
4. Kedua orang tua kami beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
5. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 15 September 2015

Penulis

Rendy Saverio

## DAFTAR ISI

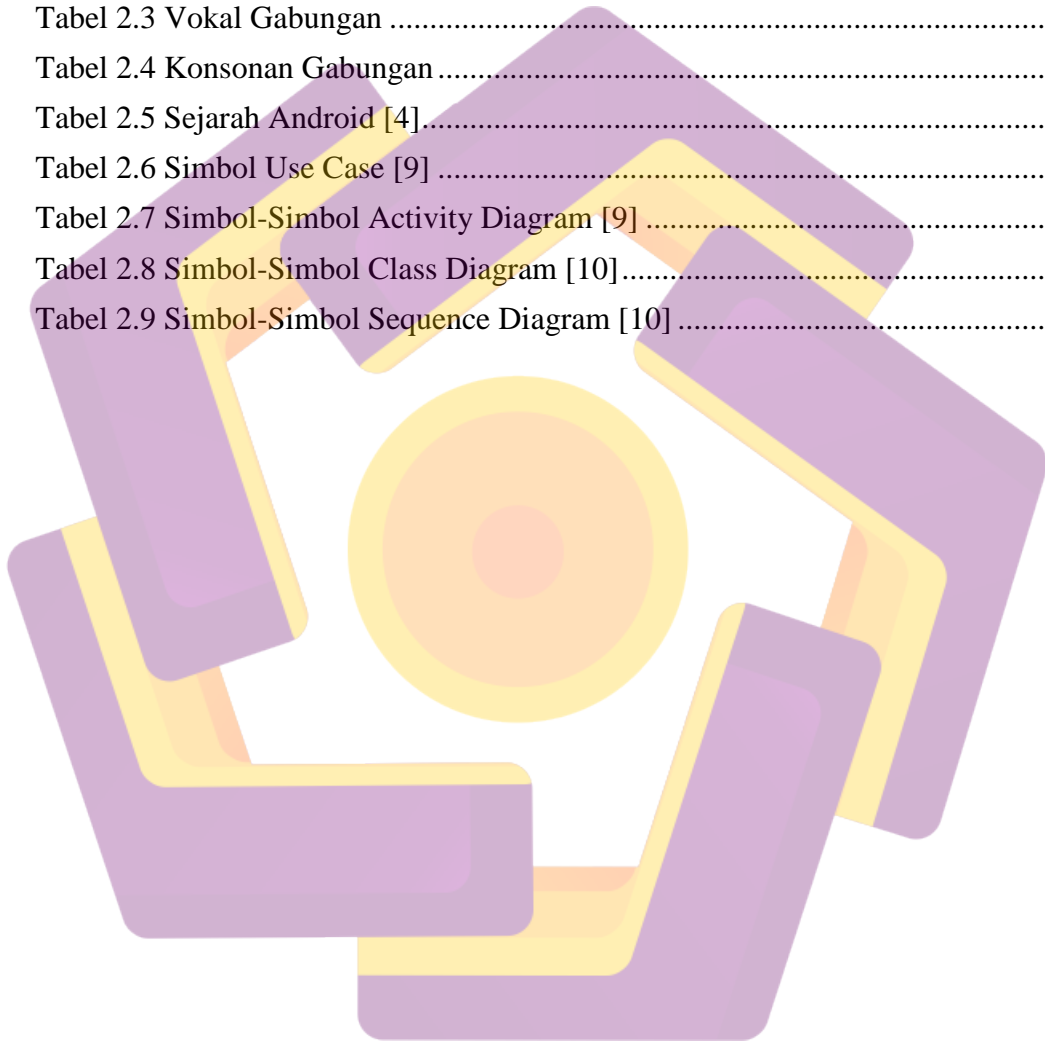
PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACK .....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Bahasa Korea.....	5
2.1.1 Sejarah Bahasa Korea .....	5
2.1.2 Hangeul .....	6
2.1.3 Vokal Hangeul .....	7
2.1.4 Konsonan .....	8
2.1.5 Vokal Gabungan.....	10
2.1.6 Konsonan Gabungan .....	11
2.1.7 Membaca Hangeul .....	11

2.1.8	Membuat Kalimat.....	12
2.2	Android.....	14
2.2.1	Sejarah Android .....	14
2.2.2	Fitur-fitur Android .....	16
2.2.3	Aplikasi Android.....	17
2.3	Software Development Life Circle.....	20
2.3.1	Waterfall Model .....	21
2.4	Analisis.....	23
2.4.1	Pengertian Analisis.....	23
2.4.2	Analisis Kebutuhan .....	23
2.5	Perancangan Sistem.....	25
2.5.1	Unified Modeling Language (UML).....	25
2.6	Perangkat Lunak Pengembang Aplikasi Bergerak.....	32
2.6.1	Android SDK (Software Development Kit).....	32
2.6.2	ADT (Android Development Tools) Plugins.....	33
<b>BAB III .....</b>		<b>35</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>35</b>
3.1	Tinjauan Umum Aplikasi Kamus .....	35
3.2	Analisis Sistem.....	36
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	36
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	37
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	39
3.3	Perancangan Sistem.....	40
3.3.1	Perancangan Sistem Kamus bahasa Indonesia Korea.....	40
3.4	Rancangan Antarmuka .....	56
3.4.1	Rancangan Halaman <i>Splash Screen</i> .....	57
3.4.2	Rancangan Halaman Menu Utama .....	58
3.4.3	Rancangan Halaman Menu Kamus .....	59
3.4.4	Rancangan Halaman Menu Terjemahan .....	60
3.4.5	Rancangan Halaman Menu Kategori .....	61
3.4.6	Rancangan Halaman Menu Info .....	62
3.4.7	Rancangan Halaman Menu Tentang Kami .....	63
<b>BAB IV .....</b>		<b>64</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>64</b>

4.1	Implementasi <i>Case</i> Kamus .....	64
4.2	Implementasi <i>Case</i> Terjemahan .....	67
4.3	Implementasi <i>Case</i> Kategori .....	70
4.4	Implementasi <i>Case</i> Info.....	74
4.5	Implementasi <i>Case</i> Keluar .....	76
4.6	Pembuatan Interface .....	77
4.6.1	Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	78
4.6.2	Tampilan Menu Utama .....	80
4.6.3	Tampilan Menu Kamus.....	82
4.6.4	Tampilan Menu Terjemahan .....	84
4.6.5	Tampilan Menu Kategori .....	86
4.6.6	Tampilan Menu Info .....	88
4.6.7	Tampilan Menu Keluar .....	90
4.7	Pemeliharaan .....	92
BAB V	.....	94
PENUTUP	.....	94
5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Saran .....	95
DAFTAR PUSTAKA	.....	97

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Vokal Tunggal.....	7
Tabel 2.2 Konsonan .....	8
Tabel 2.3 Vokal Gabungan .....	10
Tabel 2.4 Konsonan Gabungan.....	11
Tabel 2.5 Sejarah Android [4].....	15
Tabel 2.6 Simbol Use Case [9] .....	26
Tabel 2.7 Simbol-Simbol Activity Diagram [9] .....	28
Tabel 2.8 Simbol-Simbol Class Diagram [10].....	29
Tabel 2.9 Simbol-Simbol Sequence Diagram [10] .....	31



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen-Komponen Aplikasi [3].....	20
Gambar 2.2 Waterfall Model [6].....	22
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> Kamus.....	40
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Kamus .....	45
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Terjemahan.....	46
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Kategori.....	47
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Info .....	48
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Keluar .....	49
Gambar 3.7 Rancangan <i>Class Diagram</i> .....	51
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Kamus.....	52
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Terjemahan.....	53
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Kategori.....	54
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Info.....	55
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Keluar .....	56
Gambar 3.13 Rancangan Halaman <i>Splash Screen</i> .....	57
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Menu Utama.....	58
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Menu Kamus.....	59
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Menu Terjemahan.....	60
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Menu Kategori.....	61
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Menu Info.....	62
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Menu Tentang Kami.....	63
Gambar 4.1 Tabel Kamus .....	64
Gambar 4.2 Kode Menyiapkan Database.....	65
Gambar 4.3 Kode Menu <i>Jenis Inputan Kata</i> .....	65
Gambar 4.4 Kode Inputan Bahasa Indonesia.....	65
Gambar 4.5 Kode Inputan Bahasa Korea.....	66
Gambar 4.6 Kode Inputan Hangeul .....	66
Gambar 4.7 Tampilan Inputan Kamus .....	67
Gambar 4.8 Kode Input Kata Terjemah Indonesia .....	68
Gambar 4.9 Kode Input Kata Terjemah Korea .....	69
Gambar 4.10 Tampilan Terjemahan .....	70
Gambar 4.11 Tabel Kategori.....	71

Gambar 4.12 Kode Mengambil Jenis Kata Kategori .....	72
Gambar 4.13 Kode Mengambil Kata-kata Kategori .....	72
Gambar 4.14 Kode Penanganan Audio .....	73
Gambar 4.15 Tampilan Percakapan Beserta Audio .....	74
Gambar 4.16 Kode Menampilkan Halaman Tentang Kami .....	75
Gambar 4.17 Tampilan Info .....	75
Gambar 4.18 Kode Menu Keluar .....	76
Gambar 4.19 Tampilan Kotak Dialog Keluar .....	77
Gambar 4.20 Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	78
Gambar 4.21 Tampilan Kode Program <i>Splash Screen</i> .....	79
Gambar 4.22 Tampilan Menu Utama .....	80
Gambar 4.23 Tampilan Kode Program Menu Utama .....	81
Gambar 4.24 Tampilan Menu Kamus .....	82
Gambar 4.25 Tampilan Kode Program Menu Kamus .....	83
Gambar 4.26 Tampilan Menu Terjemahan .....	84
Gambar 4.27 Tampilan Kode Program Menu Terjemahan .....	85
Gambar 4.28 Tampilan Menu Kategori .....	86
Gambar 4.29 Tampilan Kode Program Menu Kategori .....	88
Gambar 4.30 Tampilan Menu Info .....	89
Gambar 4.31 Tampilan Kode Program Menu Info .....	90
Gambar 4.32 Tampilan Menu Keluar .....	91
Gambar 4.33 Tampilan Kode Program Menu Keluar .....	92

## INTISARI

Bahasa merupakan sarana sebuah bangsa untuk berkomunikasi. Berbagai macam bahasa di dunia, membuat setiap negara memiliki bahasa yang berbeda beda. Dalam penelitian ini penulis akan meneliti bahasa Korea karena akhir akhir ini semua hal yang berhubungan tentang Korea sering menjadi bahan perbincangan masyarakat Indonesia.

Masyarakat Indonesia dalam kehidupan sehari hari sering memanfaatkan aplikasi handphone dalam kegiatannya. ini dikarenakan beberapa handphone sudah memiliki fungsi dan kemampuan lebih dari fungsi dasarnya. Android sebagai system operasi yang dapat ditanamkan pada perangkat handphone memiliki kemampuan untuk dapat di install aplikasi aplikasi yang diperlukan pengguna.

Dalam penelitian ini penulis akan membangun sebuah aplikasi mobile berbasis android untuk pecinta korea di Indonesia yang bertemakan Perancangan kamus bahasa Indonesia Korea berbasis android. semoga aplikasi ini dapat membantu para masyarakat Indonesia pecinta korea.

**Kata Kunci :** Android, Kamus Bahasa Korea, Indonesia



## **ABSTRACT**

*Language is a facility of a country to communicate. There are many type of languages in the world, making every country have many different language. In this research author is going to research about Korean language, because Indonesian people in this day talk about many things about Korean culture.*

*Indonesian people in their daily life use mobile device application in their life. This is because most mobile device already have many function. Android as one of the operating system that can be implanted in the mobile device has the ability to install application required by the user.*

*In this research author would like to build an android based mobile application, for Korean lover in Indonesia Designing android based Indonesian korea dictionary the author hope that this application could help Indonesia Korean lover.*

**Keyword : Android, Korean Language Dictionary, Indonesia**