

**APLIKASI PENGENALAN DAN PELAFALAN
BAHASA KOREA UNTUK PERCAKAPAN
SEHARI –HARI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



disusun oleh

Starisma Adhy Wijaya

13.12.7621

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**APLIKASI PENGENALAN DAN PELAFALAN
BAHASA KOREA UNTUK PERCAKAPAN
SEHARI –HARI BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Starisma Adhy Wijaya

13.12.7621

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI PENGENALAN DAN PELAFALAN BAHASA KOREA
UNTUK PERCAKAPAN SEHARI-HARI
BERBASIS ANDROID**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Starisma Adhy Wijaya

13.12.7621

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Mei 2017

Dosen Pembimbing,


Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI PENGENALAN DAN PELAFALAN BAHASA KOREA UNTUK PERCAKAPAN SEHARI-HARI BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Starisma Adhy Wijaya

13.12.7621

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302235

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 01 Agustus 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu intuisi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab pribadi.

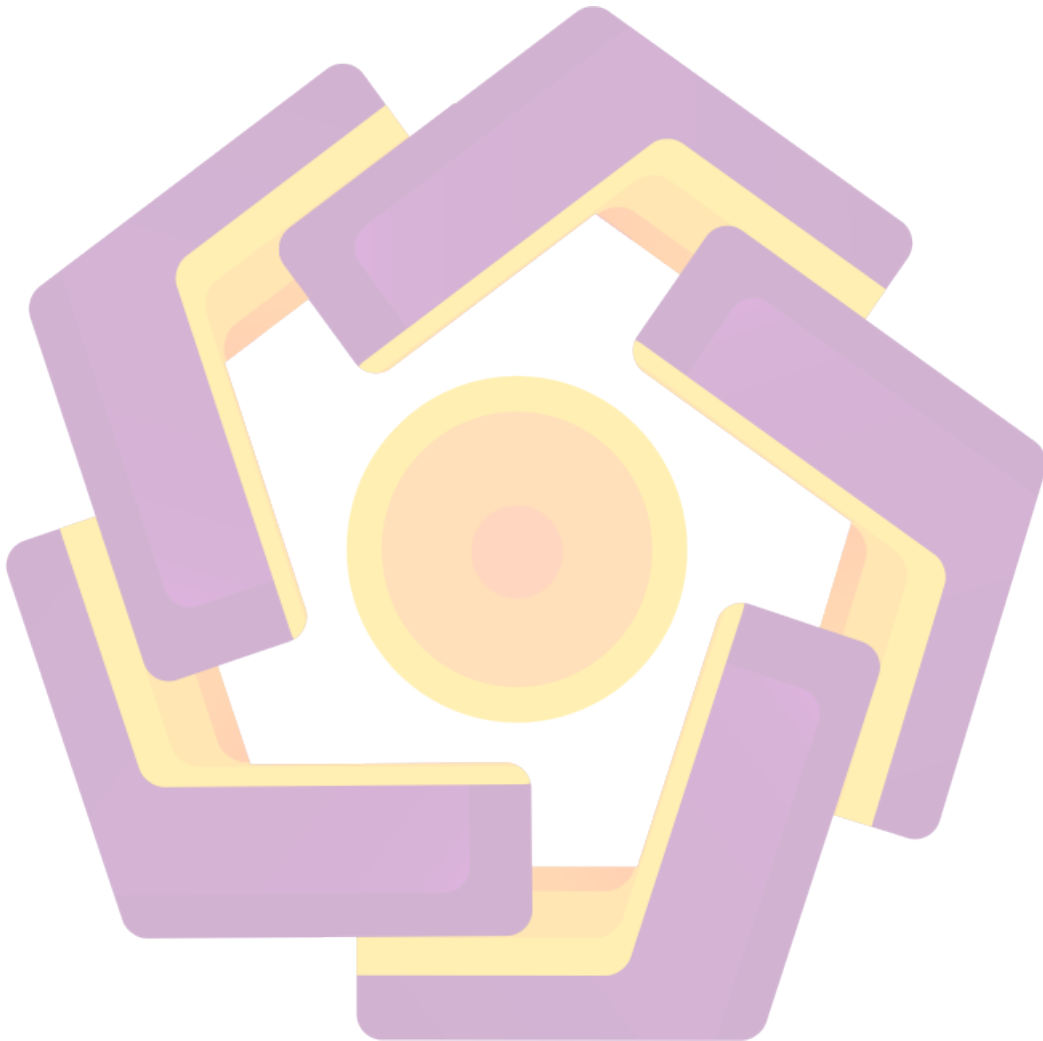
Yogyakarta, 01 Agustus 2017



Starisma Adhy Wijaya
NIM. 13.12.7621

MOTTO

“When you talk, you only repeating what you already know. But if you listen, you may learn something new.” (Dalai Lama)



PERSEMBAHAN

Terima kasih Ya Allah, dengan segala puji dan syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena dengan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya dan seluruh keluarga yang telah mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Bapak Ibu pemilik kontrakan dan teman-teman sekontrakan, Ilyas, Daniel, Udin, Raka, Angga, Andhika, Dhian yang juga memberi sangat banyak dampak positif dalam pembuatan skripsi ini.

Seluruh teman GSM, semoga kita semua berbahagia dan bisa berkumpul bersama-sama lagi kedepannya.

Teman-teman kelas 13-S1SI-07 yang bersama-sama berjuang untuk menyelesaikan skripsi, Ipeh yang sudah berkenan membantu upload, Handoko yang memberi pinjaman jas almamater, Anas yang selalu sekelompok tugas waktu kuliah, dan masih banyak lagi teman yang mendukung saya dalam penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil Alamin, puja dan puji syukur selalu penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “APLIKASI PENGENALAN DAN PELAFALAN BAHASA KOREA UNTUK PERCAKAPAN SEHARI-HARI BERBASIS ANDROID” dan masih banyak sekali kekurangan, yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Strata 1 (S1), Program Studi Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam pembuatan skripsi ini, tentu saja penulis mendapat banyak sekali bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta;
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai;
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat bagi penulis;
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.

Semoga pembuatan skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap pembaca.

Yogyakarta, 01 Agustus 2017

Starisma Adhy Wijaya

DAFTAR ISI

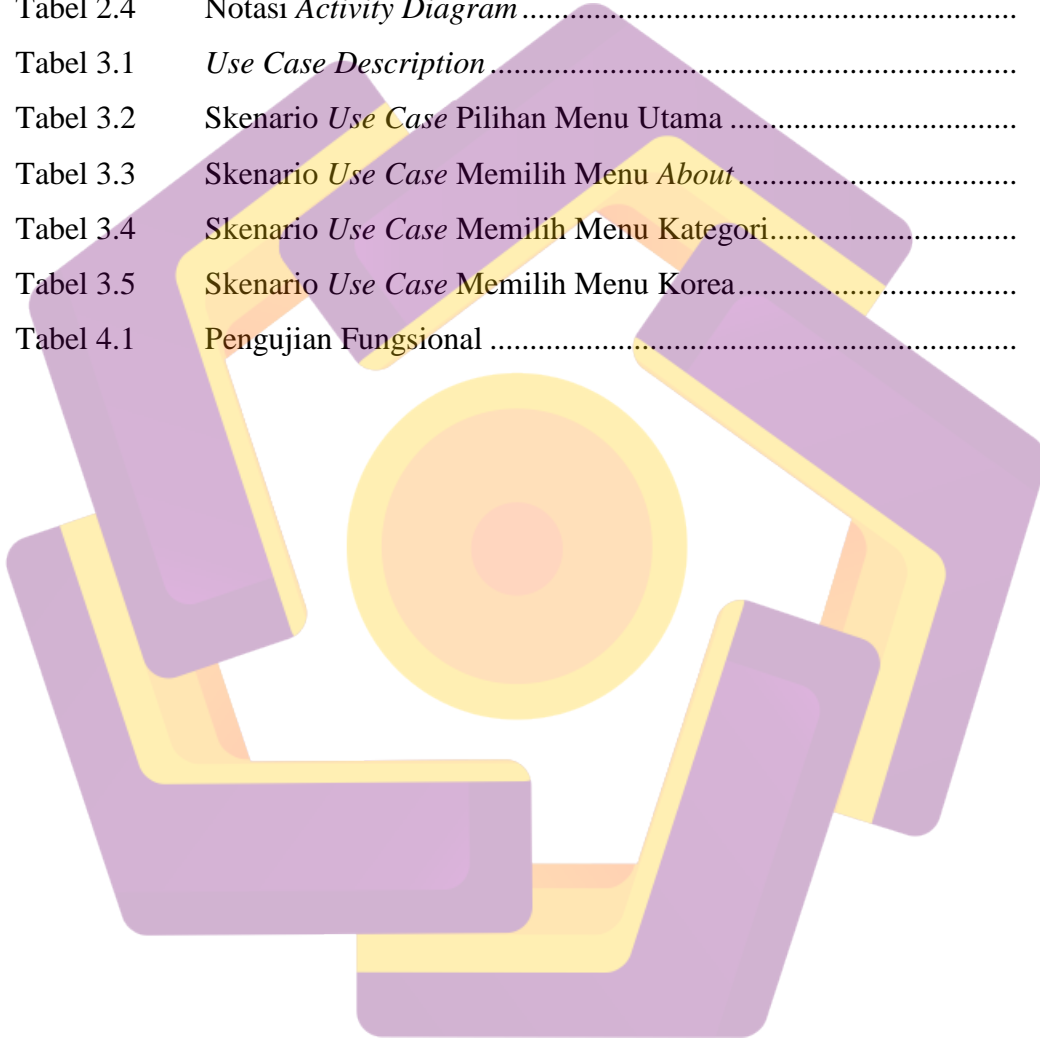
COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Tinjauan Pustaka.....	6
2.2. Pengertian Aplikasi	6
2.3. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.3.1. <i>Mobile Learning (m-Learning)</i>	8
2.3.2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	9
2.3.3. Karakteristik Media Pembelajaran	9
2.4. Bahasa Korea	10
2.5. <i>Unicode UTF-8</i>	11

2.6.	Android	12
2.7.	SDLC	13
2.8.	Konsep Permodelan Sistem.....	15
2.8.1.	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	15
2.8.2.	<i>Use Case Diagram</i>	16
2.8.3.	<i>Class Diagram</i>	18
2.8.4.	<i>Sequence Diagram</i>	19
2.8.5.	<i>Activity Diagram</i>	19
2.9.	Perangkat Lunak yang Digunakan	20
2.9.1.	Android Studio	20
2.9.2.	Adobe Photoshop CS6	21
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	23
3.1.	Analisis Sistem.....	23
3.2.	Analisis Kebutuhan Sistem	23
3.2.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional	23
3.2.2.	Analisis Kebutuhan Nonfungsional	24
3.3.	Analisis Kelayakan Sistem.....	25
3.3.1.	Analisis Kelayakan Teknis.....	26
3.3.2.	Analisis Kelayakan Hukum.....	26
3.3.3.	Analisis Kelayakan Operasional	26
3.3.4.	Analisis Kelayakan Ekonomi	26
3.4.	Perancangan Sistem	26
3.4.1.	<i>Use Case Diagram</i>	27
3.4.2.	<i>Activity Diagram</i>	30
3.4.3.	<i>Class Diagram</i>	34
3.4.4.	<i>Sequence Diagram</i>	35
3.5.	Perancangan <i>Interface</i>	39
3.5.1.	Tampilan Menu Utama.....	39
3.5.2.	Tampilan <i>List Menu</i>	40
3.5.3.	Tampilan Menu Korea	41
3.5.4.	Tampilan Menu <i>About</i>	42

BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	44
4.1.	Implementasi Input Aksara Korea	44
4.2.	Implementasi	45
4.2.1.	Penentuan SDK	46
4.2.2.	Implementasi <i>Class</i>	47
4.2.3.	Implementasi XML	53
4.3.	Pengujian Program	57
4.3.1.	Fungsional	57
4.3.2.	Perangkat	58
4.4.	<i>Publish PlayStore</i>	62
4.5.	Pemeliharaan Sistem	65
BAB V	PENUTUP	66
5.1.	Kesimpulan	66
5.2.	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	<i>Notasi Use Case Diagram</i>	17
Tabel 2.2	<i>Notasi Class Diagram</i>	18
Tabel 2.3	<i>Notasi Sequence Diagram</i>	19
Tabel 2.4	<i>Notasi Activity Diagram</i>	20
Tabel 3.1	<i>Use Case Description</i>	28
Tabel 3.2	Skenario <i>Use Case</i> Pilihan Menu Utama	28
Tabel 3.3	Skenario <i>Use Case</i> Memilih Menu <i>About</i>	29
Tabel 3.4	Skenario <i>Use Case</i> Memilih Menu Kategori.....	29
Tabel 3.5	Skenario <i>Use Case</i> Memilih Menu Korea.....	29
Tabel 4.1	Pengujian Fungsional	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	<i>Use Case Diagram</i>	27
Gambar 3.2	<i>Activity Diagram</i> Menu Angka	30
Gambar 3.3	<i>Activity Diagram</i> Menu Hewan.....	31
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram</i> Menu Warna	32
Gambar 3.5	<i>Activity Diagram</i> Menu Kalimat	32
Gambar 3.6	<i>Activity Diagram</i> Menu About.....	33
Gambar 3.7	<i>Activity Diagram</i> Menu Korea	34
Gambar 3.8	Rancangan <i>Class diagram</i>	35
Gambar 3.9	Rancangan <i>Sequence Diagram</i>	35
Gambar 3.10	<i>Activity Diagram</i> Menu Angka	36
Gambar 3.11	<i>Activity Diagram</i> Menu Hewan.....	37
Gambar 3.12	<i>Activity Diagram</i> Menu Warna	37
Gambar 3.13	<i>Activity Diagram</i> Menu Kalimat	38
Gambar 3.14	<i>Activity Diagram</i> Menu Korea	38
Gambar 3.15	<i>Activity Diagram</i> Menu About.....	39
Gambar 3.16	Rancangan Menu Utama	40
Gambar 3.17	Rancangan Tampilan <i>List Menu</i>	41
Gambar 3.18	Rencana Tampilan Menu Korea.....	42
Gambar 3.19	Rencana Tampilan <i>About</i>	43
Gambar 4.1	Tampilan <i>Touch Keyboard</i>	44
Gambar 4.2	Tampilan <i>Floating Message</i>	44
Gambar 4.3	Tampilan <i>Language Bar</i>	44
Gambar 4.4	<i>New Project</i> Android Studio	46
Gambar 4.5	Penentuan SDK	47
Gambar 4.6	<i>Main Activity</i>	48
Gambar 4.7	Menu Angka	49
Gambar 4.8	Menu Hewan, Warna, dan Kalimat	49
Gambar 4.9	<i>WordAdapter.java</i>	50
Gambar 4.10	Korea <i>Activity</i>	51

Gambar 4.11	<i>About Activity</i>	52
Gambar 4.12	Tampilan Menu Utama.....	53
Gambar 4.13	Tampilan List Menu	54
Gambar 4.14	Tampilan Menu Korea.....	55
Gambar 4.15	Tampilan Tentang Aplikasi	56
Gambar 4.16	Hasil Pengujian Xiaomi Redmi 1S.....	59
Gambar 4.17	Hasil Pengujian Lenovo P1ma40	61
Gambar 4.18	Hasil Pengujian ASUS Zenfone 5	62
Gambar 4.19	Tampilan Halaman Aplikasi.....	63
Gambar 4.20	<i>Upload</i> Aplikasi.....	63
Gambar 4.21	Deskripsi Aplikasi	64
Gambar 4.22	Aplikasi ter- <i>upload</i> di <i>Playstore</i>	64



INTISARI

Bahasa memiliki peranan penting sebagai alat komunikasi antar individu di dunia, karena bahasa adalah alat yang paling sempurna dalam menyampaikan pesan dari seseorang ke oranglain. Di Indonesia, Korea adalah Negara yang terkenal akan budaya-budayanya. Budaya Korea Selatan ini biasa disebut dengan “Hallyu” atau demam korea. Bahkan ada suku di Indonesia yang menggunakan bahasa Korea sebagai alat membaca dan menulis, yaitu suku cia-cia yang berada di Kepulauan Buton, Baubau, Sulawesi Tenggara.

Dalam penelitian ini dibuat Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Dasar Bahasa Korea Berbasis Android. Aplikasi ini menyediakan fasilitas belajar tentang pengenalan dasar Bahasa Korea yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari. Dalam pembuatan ini penulis menggunakan Android Studio, yang digunakan untuk membuat dan merancang aplikasi Android.

Saat ini tidak hanya orang dewasa saja yang menggunakan smartphone berbasis Android dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak pun sudah mahir menggunakannya. Karena itu diperlukan adanya aplikasi pengenalan dan pembelajaran bahasa Korea yang dapat diakses oleh pengguna smartphone Android sehingga mempermudah seseorang yang ingin mengenal dan mempelajari bahasa Korea.

Kata-kunci: Bahasa Korea, Android, Aplikasi pembelajaran

ABSTRACT

Language has an important role as a means of communication between people in this world. Because language is the most perfect tool in conveying the message to each other. In Indonesia, Korea is a country known for its cultures. This Korean culture trend is commonly called “Hallyu” or Korean wave has entered in Indonesia.. In fact, there are tribes in Indonesia that use the Korean language as a tool to read and write, the Cia-Cia tribe located in Buton islands, Baubau, Southeast Sulawesi.

In this study made Application of Introduction and Learning Basic Korean Language Based on Android. This application provides learning facilities about basic introduction are includes the basic of Korean language that often used in daily conversation. In manufacturing the authors use Android Studio , which is used to create and design the Android Application.

Currenty operating smartphone android system is not only used by adults, the children were already use it for daily routine. It required the application of foreign language learning (Korean) for begginers that can be accessed by android user. Make it easier for someone who wants to know and learn the Korean language.

Keywords: *Korean language, Android, Learning Application*

