

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN DASAR
BAHASA KOREA BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh :

GILANG ABDAL BASITH
10751000258



**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2014**

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN DASAR BAHASA KOREA BERBASIS ANDROID

TUGAS AKHIR

Oleh :

GILANG ABDAL BASITH
10751000258

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Di Pekanbaru, pada tanggal 7 Februari 2014

Pekanbaru, 7 Februari 2014

Mengesahkan,



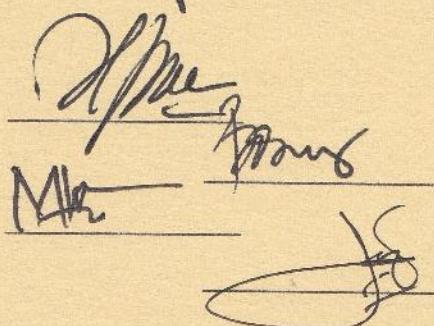
Ketua Jurusan,



Elin Haerani, ST, M.Kom
NIP. 19810533 200710 2 003

DEWAN PENGUJI

- Ketua : Dr. Okfalisa, ST, M. Sc
Sekretaris : Benny Sukma Negara, MT
Anggota I : M. Irsyad, MT
Anggota II : Febi Yanto, M. Kom



RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN DASAR BAHASA KOREA BERBASIS ANDROID

GILANG ABDAL BASITH

10751000258

Tanggal Sidang: 7 Februari 2014

Periode Wisuda: 2014

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini membuat manusia cenderung untuk menggunakan media yang lebih *modern, simple* dan memudahkan untuk memenuhi kebutuhan mobilitas mereka, salah satunya untuk mempelajari bahasa asing. Bahasa Korea saat ini menjadi salah satu bahasa yang perlu dipelajari. Hal Ini dikarenakan oleh pertumbuhan negara Korea yang sangat pesat diberbagai bidang. Minimnya sarana pembelajaran membuat masyarakat sulit untuk mempelajari bahasa Korea. Pada penelitian ini telah dibangun sebuah aplikasi pengenalan dasar bahasa Korea untuk pemula yang berjalan pada sistem operasi Android. Aplikasi ini menampilkan materi huruf, angka, dan percakapan dasar sehari-hari. Materi audio juga disertakan pada aplikasi ini untuk memudahkan pengguna dalam melafalkan materi yang disajikan. Pengujian *blackbox* dan pengujian akses di berbagai perangkat dilakukan pada aplikasi ini. Hasil dari pengujian yang dilakukan terhadap sistem yang dibangun menunjukan sistem telah berjalan dengan baik. Materi yang disajikan dapat dimengerti dan dipahami oleh pengguna. Aplikasi ini dapat membantu dalam mengenal dan mempelajari dasar Bahasa Korea. Untuk pengembangan lebih lanjut diharapkan ada penambahan fungsi dan materi.

Kata kunci: *Android, bahasa, Korea.*

**KOREAN LANGUAGE INTRODUCTION APPLICATION DESIGN
BASED ON ANDROID**

GILANG ABDAL BASITH

10751000258

Final Exam Date: 7 February 2014

Graduation Ceremony Period: 2014

Informatics Engineering Department

Faculty of Science and Technology

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

Developments of technology today make people tends to use the more modern, simply, and easy to fulfill their mobility needs, include the need to know and learn foreign language. Korean language is one of necessary language to be learnt due to the rapid development of this country in various aspects. However, some people had difficulties to learn Korean Language because lack of facilities. This research will builds a Korean language introduction application for beginners that can run on Android. This application shows alphabets, numbers, and base daily conversation lessons. Audio files also included in this application to facilitate the users how to pronounce the lessons. Blackbox and various access devices test are performed on this application. Results of tests performed on constructed system showed the system has worked well as expected and the lessons delivered can be comprehended. This application be expected could help in learn and understanding Korean Language. For further development is expected to the addition of features.

Keywords: *Android, Korean, language.*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillaahi Robbil'alamin, penulis ucapkan syukur yang setinggi-tinggi ke-hadirat Allah SWT, karena atas segala limpahan rahmat dan karuniahnya yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian sekaligus penulisan laporan tugas akhir ini. *Allahumma sholli'ala Muhammad wa'ala ali sayyidina Muhammad*, yang tidak lupa penulis haturkan juga untuk junjungan alam, kekasih Allah, Rasul Allah, dan tauladan kita yakni Nabi Muhammad SAW.

Laporan tugas akhir ini merupakan salah satu prasyarat untuk memenuhi persyaratan akademis dalam rangka meraih gelar kesarjanaan di Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN SUSKA Riau). Selama menyelesaikan tugas akhir ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari banyak pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Nazir, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dra. Yenita Morena, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Benny Sukma Negara, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Terimakasih atas segala dukungan, nasehat, dan motivasi yang Bapak berikan.
4. Bapak M. Irsyad, M.T, selaku dosen penguji 1, terimakasih atas ilmu-ilmunya, saran-sarannya, perbaikan-perbaikannya, dan masukan yang Bapak berikan untuk penyempurnaan laporan ini.

5. Bapak Febi Yanto, M.Kom, selaku dosen penguji 2, terimakasih juga untuk ilmu-ilmunya, saran-sarannya, perbaikan-perbaikannya, dan masukan yang Bapak berikan untuk penyempurnaan laporan ini.
6. Dan terakhir, terimakasih pula penulis ucapkan untuk Almamater Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau serta pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih banyak atas bantuan dan dukungannya yang berharga.

Akhirnya, penulis menyadari dalam penulisan laporan ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat penulis harapkan untuk kemajuan penulis secara pribadi. Terimakasih.

Pekanbaru, Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
DAFTAR TABEL.....	.xix
BAB I PENDAHULUAN.....	
1.1. Latar Belakang	
1.2. Rumusan Masalah	I-2
1.3. Batasan Masalah.....	I-2
1.4. Tujuan Penelitian	I-2
1.5. Sistematika Penulisan	I-3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Korea	
2.1.1. Sejarah Korea	
2.1.2. Alfabet Korea (<i>Han-Gul</i>).....	II-3
2.1.2.1 Penggabungan Huruf <i>Han-gul</i>	II-6
2.2. Mobile Learning	II-9
2.2.1.Keuntungan <i>Mobile Learning</i>	II-11

2.2.2. Keterbatasan <i>Mobile Learning</i>	II-12
2.3. Android.....	II-13
2.3.1. Sejarah Android.....	II-13
2.3.1.1. Android Versi 1.1	II-15
2.3.1.2. Android Versi 1.5	II-15
2.3.1.3. Android Versi 1.6	II-15
2.3.1.4. Android Versi 2.0 / 2.1	II-15
2.3.1.5. Android Versi 2.2	II-16
2.3.1.6. Android Versi 2.3	II-16
2.3.1.7. Android Versi 3.0 / 3.1	II-16
2.3.1.8. Android Versi 4.0	II-16
2.3.1.9. Android Versi 4.1	II-17
2.3.2. Arsitektur Android	II-17
2.3.2.1. <i>Linux kernel</i>	II-18
2.3.2.2. <i>Libraries</i>	II-18
2.3.2.3. <i>Android Runtime</i>	II-19
2.3.2.4. <i>Applications Framework</i>	II-20
2.3.2.5. <i>Applications dan Widgets</i>	II-21
2.3.3. Android SDK (<i>Software Development Kit</i>).....	II-21
2.3.4. Komponen Aplikasi	II-21
2.3.5. Kelebihan <i>Platform</i> Android	II-22
2.4. Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek	II-23
2.4.1. <i>Unified Modelling Language</i>	II-24
2.4.1.1. <i>Use Case Diagram</i>	II-24
2.4.1.2. <i>Class Diagram</i>	II-25
2.4.1.3. <i>Sequence Diagram</i>	II-25
2.5. <i>Rational Unified Process</i>	II-25
2.5.1. Pengertian RUP	II-25
2.5.2. Fase RUP.....	II-28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	
3.1. Tahapan Penelitian	
3.2. Tahapan <i>Rational Unified Process</i> (RUP)	III-2
3.2.1. Fase <i>Inception</i>	III-2
3.2.2. Fase <i>Elaboration</i>	III-2
3.2.3. Fase <i>Construction</i>	III-3
3.2.4. Fase <i>Transition</i>	III-3
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN.....	
4.1. Fase <i>Inception</i>	
4.1.1. Gambaran Umum Sistem	IV-3
4.1.2. Analisa Fungsional	IV-3
4.1.3. Mteri Bahasa Korea.....	IV-3
4.1.4. Model Sistem	IV-4
4.1.5. Deskripsi Pengguna	IV-4
4.1.6. Perancangan Sistem	IV-4
4.1.6.1. Pemodelan UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	IV-5
4.1.6.1.1. <i>Use Case Diagram</i>	IV-5
4.1.6.1.2. <i>Class Diagram</i>	IV-7
4.1.6.1.5. <i>Sequence Diagram</i>	IV-14
4.2. Fase <i>Elaboration</i>	IV-15
4.2.1. Rancangan Struktur Menu Sistem.....	IV-15
4.2.2. Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem.....	IV-16
4.2.2.1. Perancangan Antarmuka Menu Utama.....	IV-16
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
5.1. Fase <i>Construction</i>	
5.1.1. Implementasi	

5.1.1.1. Lingkungan Pengembangan	
5.1.1.2. Batasan Dalam Pembuatan Aplikasi	V-2
5.1.1.3. Lingkungan Implementasi.....	V-2
5.1.1.4.Tahap-Tahap Implementasi.....	V-2
a. Instalasi Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Korea	V-3
b. Instalasi Aplikasi Aplikasi Perangkat Android	V-3
5.1.2. Pengujian Blackbox Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Korea	V-4
5.2. Fase <i>Transition</i>	V-8
5.2.1. Pengujian Akses Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Korea .V-	8
5.2.2. Pengujian <i>User Acceptance</i>	V-10
5.2.3. Kesimpulan Pengujian.....	V-14
BAB VI PENUTUP	
6.1. Kesimpulan.....	
6.2. Saran.....	
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	