

LAPORAN SKRIPSI



JUDUL

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA SEDERHANA MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO

Disusun Oleh :

Yudistira Putra Setiawan (1418041)

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI MALANG**

2020

**LEMBAR PESETUJUAN DAN PENGESAHAN
RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
KOREA SEDERHANA MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO**

SKRIPSI

**Disusun Dan Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer Strata Satu (S-1)**

Disusun Oleh :

Yudistira Putra Setiawan

14.18.041

**Diperiksa Dan Disetujui Oleh
Dosen Pembimbing 1**

Yosep Agus Pranoto, ST. MT

NIP.P. 1031000432

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2020**

**LEMBAR PESETUJUAN DAN PENGESAHAN
RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
KOREA SEDERHANA MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO**

SKRIPSI

**Disusun Dan Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer Strata Satu (S-1)**

Disusun Oleh :

Yudistira Putra Setiawan

14.18.041

**Diperiksa Dan Disetujui Oleh
Dosen Pembimbing 2**



**Febriana Santi W, S.Kom, M.Kom
NIP.P. 1031000425**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2020**

**LEMBAR PESETUJUAN DAN PENGESAHAN
RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
KOREA SEDERHANA MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO**

SKRIPSI

**Disusun Dan Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer Strata Satu (S-1)**

Disusun Oleh :

Yudistira Putra Setiawan

14.18.041



Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1

Suryo Adi Wilowo, S.T, M.T.
NIP .P.1031100438

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2020**

LEMBAR KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Sebagai mahasiswa Program Studi Teknik Informatika S-1 Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yudistira Putra Setiawan
NIM : 14.18.041
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya dengan judul ”
RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA SEDERHANA MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO ”
merupakan karya asli dan bukan merupakan duplikat dan mengutip seluruhnya karya orang lain. Apabila di kemudian hari, karya asli saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, maka saya akan bersedia menerima segala konsekuensi apapun yang diberikan Program Studi Teknik Informatika S-1 Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Malang,.....2020

Yang membuat pernyataan

Yudistira Putra Setiawan

NIM. 14.18.041

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh budaya korea (*korean wave*) di kalangan generasi muda dan guna membantu generasi muda yang tertarik untuk belajar bahasa korea, banyak modul dan buku yang membahas dan mengangkat tentang cara belajar bahasa korea tetapi, dirasa kurang efektif karena cara belajar yang kurang menarik dan masih terkesan *monotone*.

Mobile phone khususnya yang bersistem operasi Android adalah salah satu perangkat yang paling di minati dan di gemari oleh masyarakat, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi berbasis sistem operasi Android yang bisa membantu masyarakat umum dalam proses belajar bahasa Korea di Indonesia. penelitian berjudul RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA SEDERHANA MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO ini menghasilkan sebuah aplikasi yang di rancang untuk menunjang proses belajar dengan baik dan efektif.

Dalam proses implementasinya, aplikasi ini dibuat berbasis Android dengan orientasi layar potrait. Aplikasi media pembelajaran bahasa Korea dapat di jalankan minimal pada sistem operasi Android Marshmallow 6.0 dan sistem operasi Android di atasnya seperti Android Nougat 7.0, Android Oreo 8.0, dan Android Q 10.0. Aplikasi media pembelajaran bahasa Korea ini optimal pada resolusi layar 5.0 *inch* sampai dngan resolusi layar 6.0 *inch*. dari 11 responden aplikasi ini mendapat respon positif, untuk tasmplan aplikasi 90,9% menilai baik, untuk materi aplikasi 81,8% menilai baik, untuk kinerja aplikasi 81,8% menilai baik dan Fungsi Aplikas sebagai media pembejaran 81,8% menilai baik

Kata Kunci : media pembelajaran, bahasa Korea, Android

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Tuhan Yesus atas berkah, hikmat dan perlindungan-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA SEDERHANA MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Program Studi Teknik Informatika.

Laporan ini disusun berdasarkan percobaan dan teori dasar yang ada dalam buku dan jurnal, teori yang diperoleh penulis dari perkuliahan, dan tidak lupa yaitu Internet, sehingga penulis dapat memahami serta mengaplikasikannya didalam laporan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik dalam doa, daya dan dana. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Kustamar, MTA selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Ibu Dr. Ellysa Nursanti, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Insitut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Suryo Adi Wibowo, S.T, M.T selaku Ketua Program Study Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Bapak Yosep Agus Pranoto, S.T, M.T selaku Dosen pembimbing I, yang selalu memberikan bimbingan dan masukan.
5. Ibu Febriana Santi W, S.Kom, M.Kom , selaku Dosen pembimbing II, yang selalu memberikan bimbingan dan masukan.
6. Bapak dan Ibu Dosen Teknik Informatika S-1 selaku pengamat dan penguji.
7. Ibu, Ayah, keluarga besar, CCC Internasional, teman-teman yang telah membantu. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Sehingga skripsi ini bisa bermanfaat bagi para pembaca sekalian.

Malang, Juni 2020

Yudistira Putra Setiawan

NIM. 14.18.041

DAFTAR ISI

LEMBAR KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK.....	vi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Sistematika Penulisan	2
BAB II.....	4
TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Penelitian terkait	4
2.2 Landasan Teori.....	5
2.2.1 Negara Korea	5
2.2.2 Huruf Hangeul.....	6
2.2.3 Media pembelajaran	7
2.2.4 XML (Extensible Markup Language).....	8
2.2.5 Android	9
2.2.6 Android Studio	10
BAB III.....	12

ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	12
3.1 Analisis Kebutuhan.....	12
3.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	12
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	12
3.2 Diagram Sistem	12
3.3 Use Case	13
3.4 Flowchart	14
3.5 Desain layout.....	16
3.5.1 Desain layout menu utama	16
3.5.2 Desain layout kamus kata.....	17
3.5.3 Desain layout menu belajar	18
3.5.4 Desain layout menu kuis	18
BAB IV.....	20
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	20
4.1 Implementasi	20
4.2 Pengujian	36
4.2.1 Pengujian Operating System Android.....	36
4.2.2 Pengujian Berdasarkan Ukuran Layar	37
4.2.3 Pengujian fitur.....	47
4.2.3 Pengujian materi.....	50
BAB V.....	54
PENUTUP.....	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Sistem	12
Gambar 3.2 Use Case	13
Gambar 3.3 Flowchart aplikasi media pembelajaran bahasa Korea	15
Gambar 3.4 F Desain layout menu utama	16
Gambar 3.5 Desain layout kamus kata	17
Gambar 3.6 Desain layout menu belajar	18
Gambar 3.7 Desain layout menu kuis	19
Gambar 4.1 Tampilan awal (menu utama)	20
Gambar 4.2 Tampilan kamus kata	21
Gambar 4.3 Tampilan menu belajar	22
Gambar 4.5 Tampilan belajar hangeul	23
Gambar 4.6 Tampilan huruf hangeul	24
Gambar 4.7 Tampilan video huruf hangeul	25
Gambar 4.8 Tampilan belajar angka	26
Gambar 4.9 Tampilan belajar pengenalan	27
Gambar 4.10 Tampilan belajar hewan	28
Gambar 4.11 Tampilan belajar pekerjaan	29
Gambar 4.12 Tampilan belajar buah	30
Gambar 4.13 Tampilan belajar keluarga	31
Gambar 4.14 Tampilan belajar waktu	32
Gambar 4.15 Tampilan menu kuis	33
Gambar 4.16 Tampilan menu kuis huruf	34
Gambar 4.17 Tampilan menu kuis acak	35
Gambar 4.18 Tampilan skor	36
Gambar 4.19 hasil pengujian berdasarkan tampilan aplikasi	47
Gambar 4.120 hasil pengujian berdasarkan materi aplikasi	48
Gambar 4.21 hasil pengujian berdasarkan kinerja aplikasi	48
Gambar 4.22 hasil pengujian berdasarkan fungsi aplikasi	49
Gambar 4.23 hasil pengujian berdasarkan tingkat pemahaman materi	51

Gambar 4.24 hasil pengujian berdasarkan kesesuaian materi.....	51
Gambar 4.25 hasil pengujian berdasarkan kesesuaian audio pada aplikasi	52
Gambar 4.26 hasil pengujian berdasarkan daya tarik materi	52
Gambar 4.27 hasil pengujian berdasarkan fungsi gambar pada aplikasi ..	53

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel pengujian Operating System	36
Tabel 4.2 Tabel pengujian layar Nexus 4.0.....	37
Tabel 4.3 Tabel pengujian layar Google pixel 2 5.0.....	39
Tabel 4.4 Tabel pengujian layar Google pixel 2 XL 5.99.....	40
Tabel 4.5 Tabel pengujian layar Google pixel 3a 5.6	42
Tabel 4.6 Tabel pengujian layar Google pixel 3a XL 6.0.....	43
Tabel 4.7 Tabel pengujian layar Foldable 7.3	45
Tabel 4.8 Tabel pengujian fitur.....	47
Tabel 4.9 Tabel pengujian materi.....	50