RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 5 BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

Disusun oleh:

ILHAM TRIADI

08.18.274

MILIK PERPUSTAKAAN ITN MALANG

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2014

LEMBAR PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 5 BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)

Disusun Oleh :

ILHAM TRIADI
NIM : 08.18.274

Diperiksa dan Disetujui

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Joseph Dedy Irawan, ST , MT	**Yosep Agus Pranoto. ST**
NIP. Y.197404162005011002	**NIP. P. 1031000432**

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

PRODI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 5 BERBASIS ANDROID

ILHAM TRIADI (08.18.274)

Program Studi Teknik Informatika S-1,
Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang
Email: decurs@hotmail.com

Dosen Pembimbing : 1. Joseph Dedi Irawan, ST. MT
2. Yosep Agus Pranoto, ST

Abstrak

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah apakah demam film drama dan musik korea yang sedang menarik perhatian di masyarakat Indonesia ini dapat mempelajari bahasa korea hanya dengan buku pembelajaran?

Penelitian ini berawal dari suatu buku pembelajaran bahasa korea yang dikembangkan menggunakan perangkat software yaitu adobe flash cs 5 dengan sistem operasi berbasis Android.

.

Hasil pengujian terhadap 10 responden yang menyatakan bahwa 8 dari 10 responden menyatakan aplikasi baik. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran berbasis android mobile pengguna dapat mempelajari bahasa korea dengan mudah.

Kata kunci : *Adobe Flash, Media Pembelajaran, Bahasa Korea*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul " RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 5 BERBASIS ANDROID " dengan lancar. Skripsi merupakan persyaratan kelulusan di Program Studi Teknik Informatika S-1 ITN Malang dan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer.

Keberhasilan penyelesaian skripsi tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, untuk itu penyusun menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT. selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang
2. Bapak Ir. Anang Subardi, MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang
3. Bapak Joseph Dedi Irawan, ST., MT. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1
4. Bapak Joseph Dedi Irawan, ST., MT. selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, kritik, dan masukan dengan penuh kesabaran.
5. Bapak Yosep Agus Pranoto, ST. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan serta saran.
6. Seluruh dosen Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang yang dengan penuh kesabaran mendidik dan menularkan ilmu kepada penulis sebagai bekal yang sangat berguna untuk menghadapi masa depan.
7. Orang tua yang selalu memberikan dukungan berupa doa, materi, dan dorongan semangat yang tak ternilai harganya bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh teman-teman Teaknik Informatika S-1 2008 ITN Malang pada umumnya yang selalu memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dan menyadari sepenuhnya akan keterbatasan pengetahuan dalam menyelesaikan laporan ini. Untuk itu penyusun mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Harapan penulis semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pembaca.

Malang, Agustus 2013

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN i
ABSTRAK ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR viii
BAB I PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 2
1.3. Batasan Masalah 2
1.4. Tujuan 2
1.5. Manfaat 2
1.6. Metode Penelitian 2
1.7. Sistematika Penulisan 3
BAB II LANDASAN TEORI
2.1. Bahasa Korea 4
2.2. Adobe Photoshop 5
2.3. Adobe Flash CS 5 5
2.4. Android 6
2.5. Adobe AIR 6
2.6. Action Script 7
2.7. XML 8
2.8 Media Pembelajaran 8
BAB III PERANCANGAN SISTEM
3.1. Analisa Kebutuhan 9
3.1.1. Perangkat Keras 9
3.1.2. Perangkat Lunak 9
3.2. Design Aplikasi 10
3.2.1. Sitemap 10
3.2.2. Diagram Flowchart 10

3.2.3. Rancangan Form 12
3.2.3.1 Rancangan Menu Utama 13
3.2.3.2 Rancangan Menu Sejarah Bahasa Korea 13
3.2.3.3 Rancangan Materi Pembelajaran 14
3.2.3.4 Rancangan Dialog Percakapan 14
3.2.3.5 Rancangan Huruf Vokal 15
3.2.3.6 Rancangan Huruf Konsonan 15
3.2.3.7 Rancangan Menu Quiz..... 16
3.2.3.8 Rancangan Hasil Nilai 16
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN
4.1. Hasil Implementasi 17
4.1.1 Tampilan Halaman Utama 17
4.1.2 Tampilan Halaman Sejarah 18
4.1.3 Tampilan Materi Pembelajaran 18
4.1.4 Tampilan Kuis 19
4.1.5 Tampilan Hasil Nilai 19
4.2. Pengujian Sistem 20
4.2.1. Pengujian Aplikasi 21
4.2.2. Pengujian User 22
BAB V PENUTUP
5.1. Kesimpulan 23
5.2. Saran 23

DAFTAR PUSTAKA 24

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel Pengujian 20
Tabel 4.2. Pengujian Aplikasi 21
Tabel 4.3. Pengujian User 22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Struktur Menu Pembelajaran 10
Gambar 3.2. Aplikasi Flowchart 11
Gambar 3.3. Kuis Flowchart 12
Gambar 3.4. Rancangan Menu Utama 13
Gambar 3.5. Rancangan Sejarah Bahasa Korea 13
Gambar 3.6. Rancangan Materi Pembelajaran 14
Gambar 3.7. Rancangan Dialog Percakapan 14
Gambar 3.8. Rancangan Huruf Vokal 15
Gambar 3.9. Rancangan Huruf Konsonan 15
Gambar 3.10. Rancangan Menu Quiz 16
Gambar 3.11. Form Hasil Nilai Kuis 16
Gambar 4.1. Tampilan Utama 17
Gambar 4.2. Tampilan Sejarah 18
Gambar 4.3. Tampilan Materi Pembelajaran 18
Gambar 4.4. Tampilan Kuis 19
Gambar 4.5. Tampilan Hasil Nilai 19

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Drama dan musik korea sedang menarik perhatian dunia akhir-akhir ini. Musik K-Pop merupakan suatu aliran musik yang berasal dari Korea dengan mengusung konsep vokal, tarian dan wajah personil yang rupawan, itulah yang menjadi daya tarik dari aliran musik ini. Musik K-Pop saat ini sudah sampai merambah ke Asia termasuk Indonesia.

Masyarakat Indonesia banyak yang mempelajari bahasa korea. Kamus sebagai salah satu media belajar bahasa asing termasuk bahasa korea. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, kamus adalah buku yang berisi daftar kosakata suatu bahasa yang disusun secara alfabetis dengan disertai penjelasan makna dan keterangan lain yang diperlukan serta dilengkapi dengan contoh pemakaian entri dalam kalimat. Kamus konvensional berupa buku saat ini dianggap kurang praktis karena para pengguna diharuskan mencari kata-kata yang diinginkan secara manual, yakni dengan membolak-balik setiap halaman dari kamus. Penggunaan kamus digital atau aplikasi kamus dapat mempermudah orang-orang yang ingin mempelajari suatu bahasa.

Pada penelitian ini akan dibuat suatu modul pembelajaran bahasa Korea dengan menggunakan Adobe Flash CS 5 berbasis Android. Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan para pengguna dalam mempelajari dan memahami konsep dasar bahasa Korea. Aplikasi ini juga disajikan secara menarik dengan menampilkan teks, ikon, warna, gambar, musik, video, dan animasi flash agar pengguna dapat membaca dan menulis bahasa Korea dengan baik dan benar melalui bantuan modul tersebut. Pengguna dapat melihat penjelasan teori dan analogi mengenai *basic* konsonan dan vokal dalam belajar bahasa Korea. Serta dapat melihat tata cara penulisan bahasa Korea setiap materinya. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan program Adobe Flash dengan dukungan *Action Script* 3.0 dan XML.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun beberapa rumusan masalah dalam pembuatan skripsi ini adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi media pembelajaran Bahasa Korea menggunakan Adobe Flash CS 5 berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran adalah :

1. Software yang digunakan pada aplikasi ini menggunakan Adobe Flash CS 5 dan menggunakan emulator android.
2. Aplikasi media pembelajaran ini menggunakan bahasa pemrograman *action script* 3.0.
3. Aplikasi ini hanya menjelaskan pengenalan huruf dan kata dalam bahasa korea yang diakhiri dengan adanya kuis.

1.4 Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian skripsi adalah untuk menghasilkan aplikasi bahasa korea berbasis android dengan menggunakan Adobe Flash CS 5.

1.5 Manfaat

Manfaat pembuatan aplikasi media pembelajaran Bahasa Korea adalah untuk mempermudah memahami konsep dasar Bahasa Korea.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tinjauan Pustaka

   Mempelajari refrensi tentang Adobe Flash Cs 5 menggunakan *action script* 3.0 dari buku, modul kuliah maupun media internet.
2. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper, dan bacaan yang ada kaitannya dengan penelitian.
3. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

4. Interview

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang berkaitan dengan topik yang diambil.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Dalam penyajian tugas akhir ini, digunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I **PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan metodologi penelitian.

BAB II **LANDASAN TEORI**

Penjelasan teori dasar serta refrensi yang digunakan pada penelitian ini.

BAB III **PERANCANGAN SISTEM**

Berisi tentang analisa kebutuhan untuk membuat aplikasi berjalan dengan baik dan gambaran mekanisme dari sistem yang akan dibuat.

BAB IV **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Berisi tentang aplikasi hasil perancangan serta implementasi antar muka dan deskripsi teknik pengujian serta strategi yang akan digunakan untuk menguji aplikasi.

BAB V **PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan yang diambli dari pembahasan Aplikasi media pembelajaran Bahasa Korea dan saran untuk pengembangan media pembelajaran .

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Bahasa Korea

Sebelum Hangeol dirancang, bahasa Korea tidak mempunyai huruf. Selama lebih dari 1000 tahun, orang-orang Korea yang terpelajar menuliskan bahasa mereka menggunakan huruf Cina. Akan tetapi, seraya tahun-tahun berlalu dilakukan berbagai upaya untuk menghasilkan sistem tulisan yang baik. Tetapi karena semuanya didasarkan pada huruf Cina, hanya orang yang berpendidikan yang menggunakannya.

Pada abad ke 15 M, Raja Sejong dari Dinasti Yi mulai memikirkan rakyatnya yang frustasi karena tidak bisa membaca dan menulis. Kebanyakan rakyatnya tidak bisa mengajukan permohonan kepada yang berwenang sewaktu ada keluhan, kecuali secara lisan. Problem ini membingungkan Raja Sejong, yang terkenal selalu mendengarkan perintah rakyat jelata. Oleh karena itu Raja Sejong menjadi ujung tombak terciptanya sebuah alfabeth yang cocok dengan pengucapan bahasa Korea sekaligus mudah dipelajari dan digunakan. Proyek ini rampung pada tahun 1446. Raja Sejong berkata "bahwa karena berasal usul asing, huruf Cina tidak mampu untuk menangkap makna bahasa Korea yang unik. Oleh karena itu banyak orang awam yang tidak dapat menyatakan pikiran dan perasaan mereka. Digerakkan oleh kesulitan mereka, saya telah menciptakan 28 huruf. Huruf-huruf itu sangat mudah untuk dipelajari, dan saya sangat berharap agar huruf-huruf ini akan meningkatkan mutu kehidupan setiap rakyat." Sayangnya, beberapa cendikiawan menentang Hangeol, tepatnya karena alfabeth itu sangat mudah untuk dipelajari. Dengan nada mengejek mereka menyebutnya Amkul artinya "huruf para wanita". Mereka memandang hina suatu sistem yang dapat dipelajari wanita, yang pada masa itu tidak diajar membaca di sekolah. Prasangka ini tetap ada dikalangan atas Korea selama beberapa waktu. Sesungguhnya, sudah lebih dari 400 tahun berlalu sebelum akhirnya pemerintahan Korea menyatakan bahwa Hangeol dapat digunakan dalam dokumen resmi. Saat ini 24 huruf dari 28 huruf Hangeol dari masa Raja Sejong masih tetap digunakan. Huruf-huruf itu dibagi menjadi 14 konsonan dan 10 vokal.(Himawan, 2009)

2.2 Adobe Photoshop CS 4

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3 , versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4 , versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5 , dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6. Photoshop tersedia untuk Microsoft Windows, Mac OS X, dan Mac OS; versi 9 ke atas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti Linux dengan bantuan perangkat lunak tertentu seperti *CrossOver*.(Jubile Enterprize, 2009)

2.3 Adobe Flash CS 5

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe *Systems*. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar *vektor* maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension* .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasangi Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5. Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash. Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool* professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi

logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.(Pranowo, 2011)

2.4 Android

Android adalah suatu sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Pada saat perilisan perdana Android, 5 November 2007, Android bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode–kode Android di bawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler. Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau *Google Mail Services* (GMS) dan kedua adalah yang benar–benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung Google atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution* (OHD).(Rinaldi, 2010)

2.5 Adobe AIR

Adobe AIR singkatan dari *Adobe Integrated Runtime* merupakan *runtime environment* antar *platform* yang dibangun menggunakan Adobe Flash, Adobe Flex, HTML dan Ajax yang dapat dipasang sebagai aplikasi desktop. Pada awal nya, AIR disebut dengan Apollo yang rilis pratayang pada 19 Maret 2007 oleh Adobe. Lalu

pada 10 Juni 2007, nama Apollo diganti dengan AIR, dan rilis beta publiknya diluncurkan.

Fungsi dari Adobe AIR sebagai media antar muka yang bekerja pada berbagai platform yang berjalan pada sistem operasi Windows, Linux maupun MacOS seperti Andriod, Iphone dan sebagainya. Aplikasi desktop dari AIR bisa kita buat terhubung dengan internet. Misalnya beberapa aplikasi sederhana seperti kamus yang diinstall didesktop, bisa mengambil contoh penggunaan kalimatnya dari internet atau sebuah mp3 player yang bisa mencari lirik lagu secara online. (Rinaldi, 2010)

2.6 Action Script

Bahasa *ActionScript* Flash sampai sekarang sudah sampai ke versi *ActionScript* 3.0 yang dimiliki oleh Adobe Flash CS3, CS4 dan CS5. Berikut sejarah singkat mengenai peningkatan versi dari ActionScript. *ActionScript* 1.0 dirilis pertama kali pada Macromedia Flash 5 yang merupakan pengembangan dari *Action* di Macromedia Flash 4, dan masih digunakan hingga Flash MX atau Flash 6.

Kemudian muncul *ActionScript* 2.0 yang dirilis pada Macromedia Flash MX 2004 atau Flash 7, sampai Macromedia Flash 8. Sebagai generasi penerus *ActionScript* 1.0 dengan kelebihannya yang mempunyai kemampuan *compile time checking*, *strict-typing* ada *variable*, *class-based syntax* (yang sebelumnya adalah *prototype base*).

ActionScript 3.0 mulai digunakan pada Adobe Flash CS3 atau Flash 9 dan sampai sekarang Adobe Flash CS5. *ActionScript* 3.0 ini berupa restrukrisasi fundamental dari model pemrograman sebelumnya. Penggunaannya yang luas terutama dalam pengembangan *Rich Internet Application* atau sering disebut RIA, dengan hadirnya Flex yang menawarkan hal serupa seperti AJAX, JavaFX, dan Microsoft Silverlight.

ActionScript 3.0 diperkenalkan pada tahun 2006 dengan rilis Flex 2. Flex memungkinkan pengembang untuk membangun aplikasi yang membutuhkan Flash Player. Namun, Flash menawarkan antarmuka yang lebih *visual* untuk mengembangkan aplikasi, lebih cocok untuk pembangunan permainan.

Flash MX 2004, juga dikenal sebagai Flash 7, meluncurkan *ActionScript* 2.0, versi yang jauh lebih kuat dengan bahasa yang membuat lebih mudah untuk membuat program yang berorientasi objek. Ini jauh lebih dekat dengan ECMA Script, standar untuk bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Asosiasi Produsen Komputer Eropa. Java Script, pemrograman bahasa yang digunakan dalam browser, juga didasarkan pada ECMA Script.

Action Script 3.0 adalah puncak dari tahun pembangunan. Karena setiap versi Flash keluar, para pengembang mendorong untuk membatasinya. Versi berikutnya memperhitungkan apa pengembang yang menggunakan flash dan apa kelemahan dari versi saat ini pada ActionScript itu.(Pranowo, 2011)

2.7 XML

Merupakan bahasa *markup* untuk keperluan umum yang disarankan oleh W3C untuk membuat dokumen *markup* keperluan pertukaran data antar sistem yang beraneka ragam. XML merupakan kelanjutan dari HTML (*HyperText Markup Language*) yang merupakan bahasa standar untuk melacak Internet.

XML didesain untuk mempu menyimpan data secara ringkas dan mudah diatur. Kata kunci utama XML adalah data yang jika diolah bisa memberikan informasi. XML menyediakan suatu cara terstandarisasi namun bisa dimodifikasi untuk menggambarkan isi dari dokumen. Dengan sendirinya, XML dapat digunakan untuk menggambarkan *view* database, tetapi dengan suatu cara yang standar.(Sunyoto.A, 2010)

2.8 Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Associaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan seseorang sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada dirinya. (Dale. Edgar,1994)

BAB III

PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan sistem merupakan langkah awal yang di lakukan untuk menunjang penerapan sistem dari perancangan aplikasi media pembelajaran berbasis *android mobile* menggunakan Adobe Flash CS 5.

3.1.1 Perangkat Keras (Hardware)

Dalam perancangan aplikasi media pembelajaran berbasis *android mobile* dibutuhkan perangkat keras lebih dari satu. Adapun perangkat keras tersebut yakni:

1. Laptop atau komputer
   a. Prosesor AMD A4-5300 3.40 Ghz
   b. RAM 2.00 GB
   c. Hardisk 500 GB

2. Smartphone
   a. Android
   b. RAM 256

3.1.2 Perangkat Lunak (Software)

Adapun kebutuhan software pada masing-masing perangkat yakni:

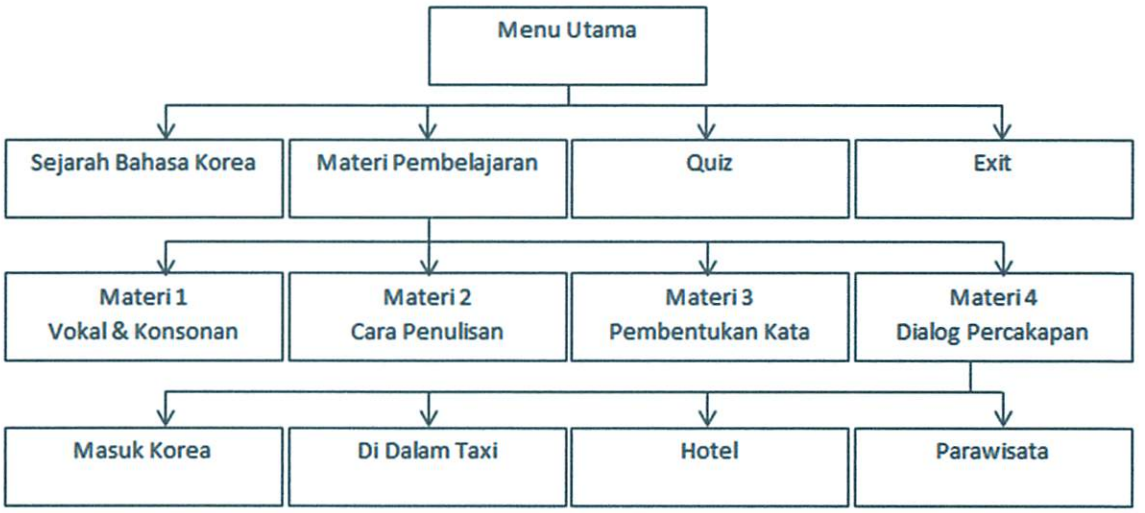
1. Pada perangkat laptop
   a. Sistem Operasi Windows 7 64 bit
   b. Adobe Photoshop CS 4
   c. Adobe Flash CS 5
   d. Adobe AIR

2. Pada perangkat *smartphone*
   a. Android OS
   b. Adobe AIR

3.2 Design Aplikasi

3.2.1 Sitemap

Gambar 1.1 menunjukan perancangan sistem sitemap yang digunakan pada aplikasi media pembelajaran bahasa korea.

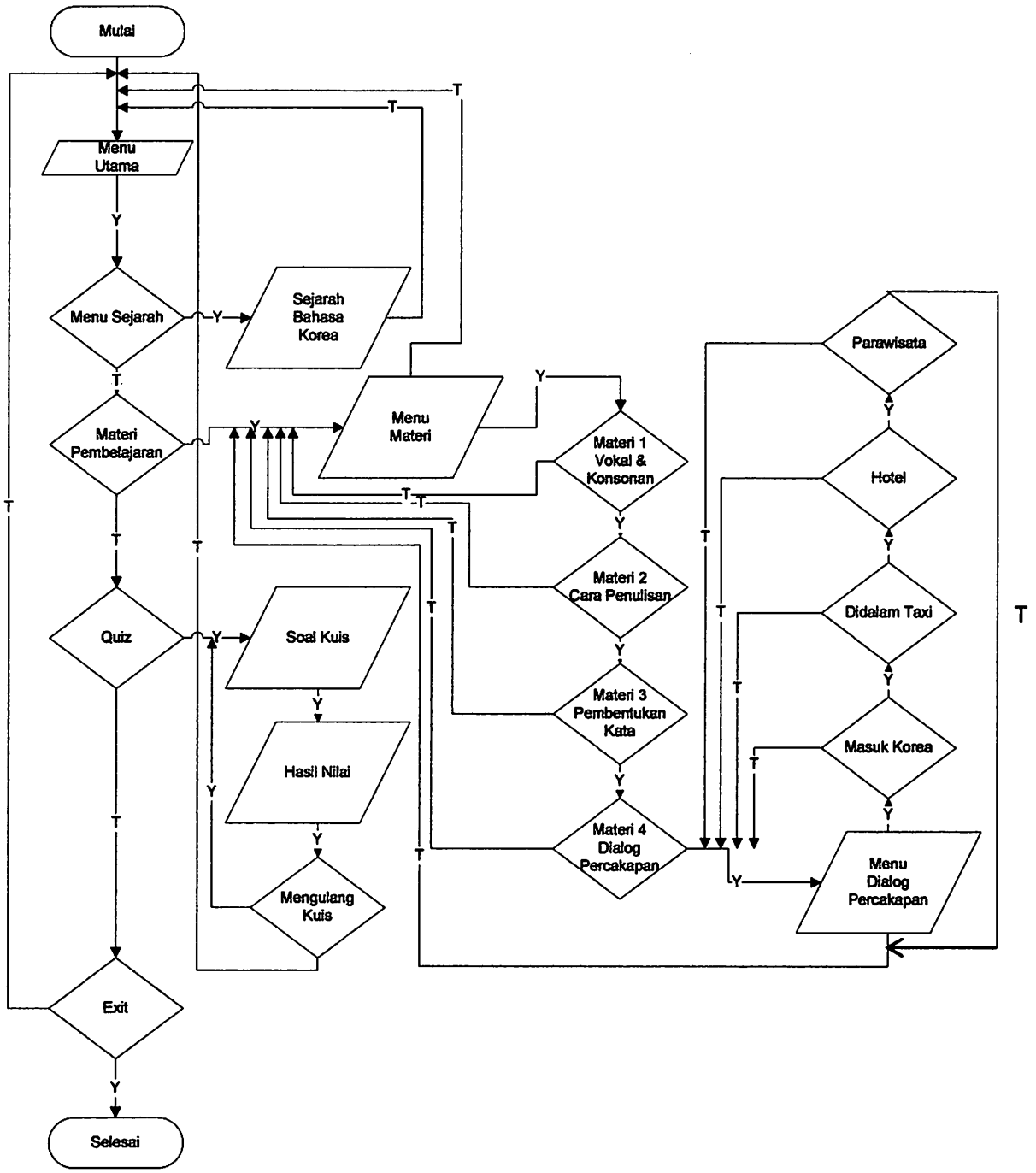


Gambar 3.1 Struktur Menu Pembelajaran

Pada Gambar 3.1 menjelaskan secara garis besar rancangan sistem yang akan dibuat. Tampilan *menu utama* / halaman utama terdapat beberapa menu yang akan digunakan dalam program tersebut. Sejarah menjelaskan tentang berdirinya pembentukan bahasa korea. Materi Pembelajaran menjelaskan beberapa menu yang terdiri dari Vokal & Konsonan, Cara Penulisan, Pembentukan Kata, Dialog Percakapan. Pada materi 4 dialog percakapan terdapat beberapa sub menu diantaranya Masuk Korea, Didalam Taxi, Hotel, Parawisata. Menu kuis digunakan sebagai uji melatih kemampuan dalam materi sebelumnya.

3.2.2 Diagram Flowcart

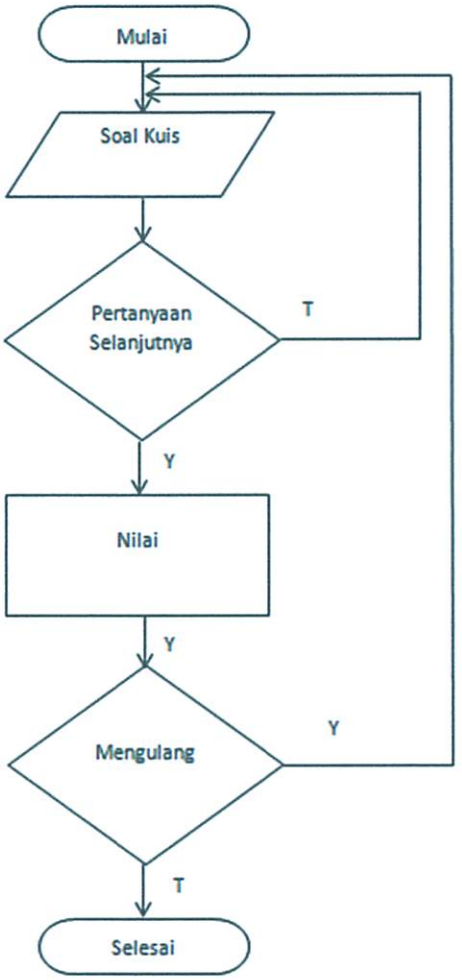
Flowchart merupakan gambaran langkah-langkah dan urutan prosedur sistem atau program. Dengan adanya flowchart dapat membantu memudahkan seorang programmer untuk mengelompokan masalah dalam bentuk segmen-segmen lebih kecil agar mudah dalam menganalisis untuk pengoperasian program. Flowchart aplikasi media pembelajaran bahasa korea ditunjukan pada gambar 3.2 :



Gambar 3.2 Aplikasi Flowchart

Flowchart pada gambar 3.2 menjelaskan cara menjalankan aplikasi media pembelajaran bahasa korea berbasis *android mobile.* Langkah pertama adalah terdapat tampilan sejarah yang berisikan mengenai sejarah bahasa korea. Jika tidak, maka dapat melakukan ke tampilan selanjutnya. Langkah kedua yaitu terdapat tampilan Materi Pembelajaran yang berisi beberapa materi pokok aplikasi media pembelajaran ini. Jika tidak, maka dapat melakukan tampilan selanjutnya yaitu pada tampilan langkah ketiga.

Selanjutnya pada langkah ketiga kuis. Jika tidak, maka anda dapat keluar dari aplikasi ini. Pada menu kuis berisi dengan beberapa soal latihan yang akan menguji kemampuan latihan bahasa korea, setelah selesai kuis maka akan menampilkan hasil penilaian pada kuis tersebut, kemudian terdapat pilihan untuk mengulang dan kembali menu awal. Jika tidak melangkah ke tampilan kuis maka kembali pada menu awal.



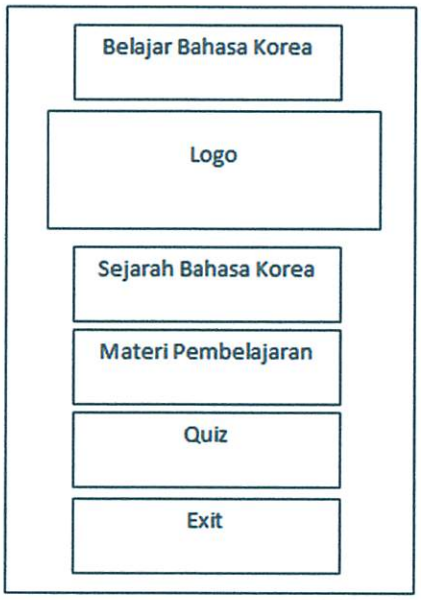
Gambar 3.3 Kuis Flowchart

Pada gambar 3.3 menjelaskan flowchart pada alur kuis. Terdapat 15 soal kuis yang digunakan kemudian di lanjutkan dengan tombol pertanyaan selanjutnya, dan terakhir menunjukan hasil nilai. kemudian terdapat pilihan mengulang jika ya kembali melakukan tes soal dan jika pilih tidak maka kuis telah selesai.

3.2.3 Rancangan Form

Berikut sistem rancangan aplikasi media pembelajaran bahasa korea yang akan dibuat.

3.2.3.1 Rancangan Menu Utama



Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama

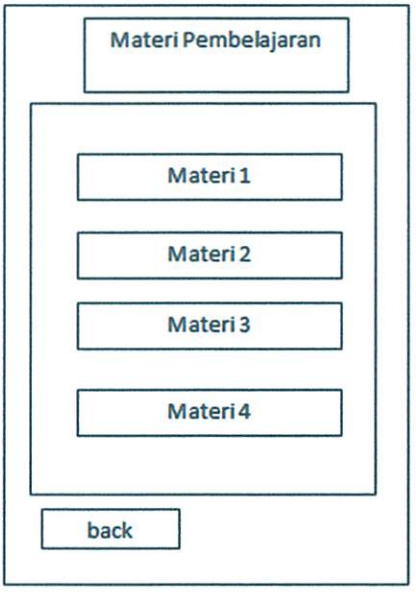
Pada rancangan form Gambar 3.3 menjelaskan design tampilan halaman utama yang digunakan pada sistem aplikasi media pembelajaran. Terdiri dari 4 menu utama yaitu Sejarah Bahasa Korea, Materi Pembelajaran, Quiz dan Exit

3.2.3.2 Rancangan Menu Sejarah Bahasa Korea

Gambar 3.5 Rancangan Sejarah Bahasa Korea

Rancangan form pada gambar 3.4 menjelaskan sejarah terjadinya pembentukan huruf bahasa korea / hangeul.

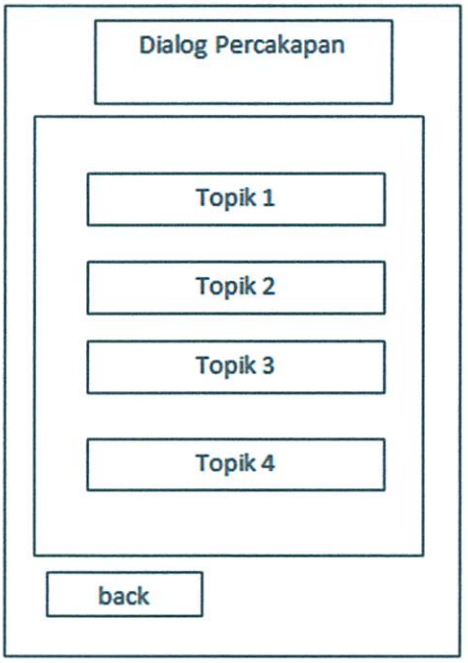
3.2.3.3 Rancangan Materi Pembelajaran



Gambar 3.6 Rancangan Materi Pembelajaran

Pada Gambar 3.5 menjelaskan tampilan yang akan digunakan pada menu materi pembelajaran. Terdiri dari Materi 1, Materi 2, Materi 3 dan Materi 4.

3.2.3.4 Rancangan Dialog Percakapan



Gambar 3.7 Rancangan Dialog Percakapan

Pada Gambar 3.6 menjelaskan tampilan rancangan dialog percakapan yang terdiri dari beberapa topik percakapan dalam sehari-hari.

3.2.3.5 Rancangan Huruf Vokal

Gambar 3.8 Rancangan Huruf Vokal

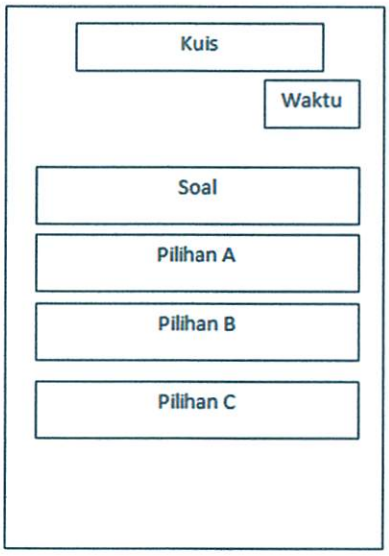
Pada Gambar 3.7 merupakan tampilan pada pengenalan huruf vokal. Untuk menghasilkan suara vokal dapat melakukannya dengan sentuh abjad korea (Hangeul).

3.2.3.6 Rancangan Huruf Konsonan

Gambar 3.9 Rancangan Huruf Konsonan

Gambar 3.8 menjelaskan tampilan pada pengenalan huruf konsonan. Untuk menghasilkan suara konsonan dapat melakukannya dengan sentuh abjad korea (Hangeul).

3.2.3.7 Rancangan Menu Quiz



Gambar 3.10 Rancangan Menu Quiz

Gambar 3.9 merupakan tampilan kuis media pembelajaran bahasa korea. Terdapat beberapa pilihan A, B dan C untuk menjawab pertanyaan kuis tersebut.

3.2.3.9 Rancangan Hasil Nilai

Gambar 3.11 Form Hasil Nilai Kuis

Pada Gambar 3.10 merupakan hasil penilaian dari kuis sebelumnya. Nilai benar dan nilai salah akan muncul apabila telah melakukan tes kuis. Pada tombol mengulang untuk melakukan tes kuis kembali dan pada tombol Menu untuk kembali ke tampilan awal.

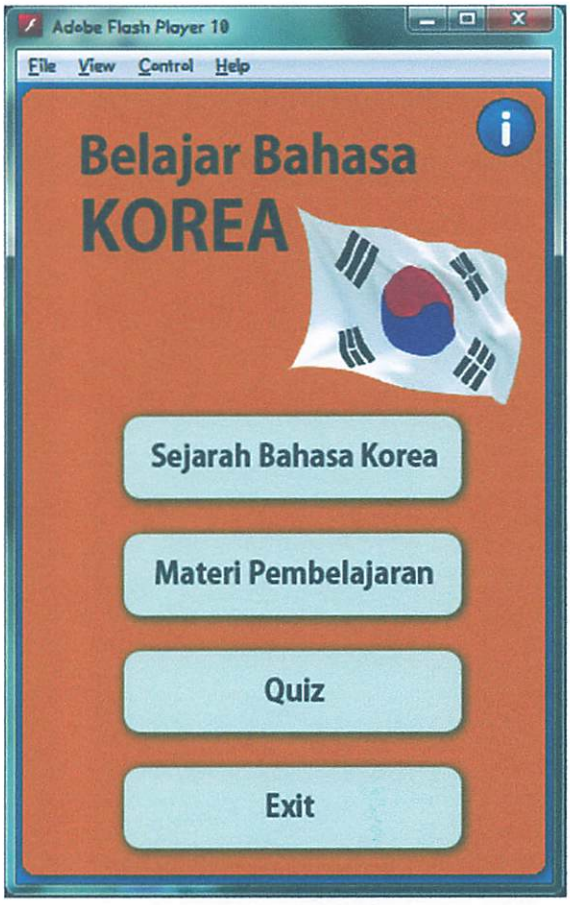
BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahap lanjutan dari tahap perancangan sistem. Setelah perancangan selesai dilakukan selanjutnya akan di implementasikan pada bahasa pemrograman. Kemudian dilakukan pengujian terhadap program yang dibuat untuk analisis hasilnya.

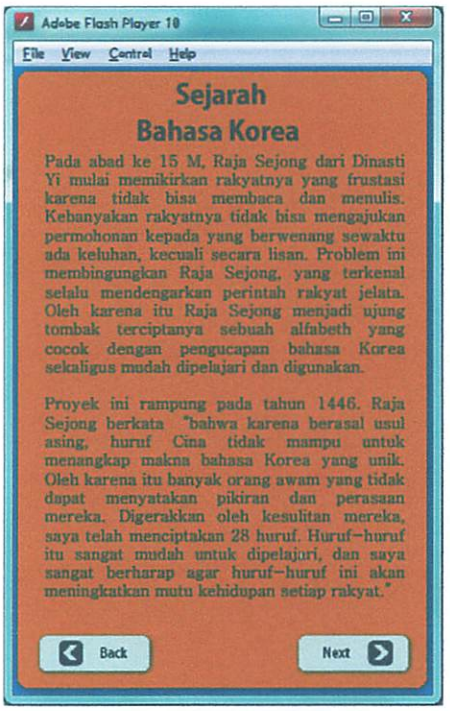
4.1.1 Tampilan Halaman Utama



Gambar 4.1 Tampilan Utama

Pada Gambar 4.1 hasil pengujian pada tampilan utama dalam aplikasi Belajar Bahasa Korea. Terdiri dari beberapa menu diantaranya Sejarah Bahasa Korea, Materi Pembelajaran, Quiz dan Exit.

4.1.2 Tampilan Halaman Sejarah



Gambar 4.2 Tampilan Sejarah

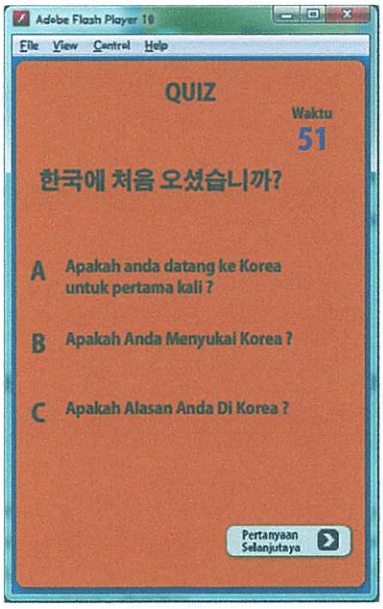
Gambar 4.2 merupakan tampilan sejarah Bahasa Korea yang menjelaskan terjadinya pembentukan Bahasa Korea.

4.1.3 Tampilan Materi Pembelajaran

Gambar 4.3 Tampilan Materi Pembelajaran

Gambar 4.3 menunjukan hasil tampilan pada materi pembelajaran yang terdiri dari beberapa menu diantaranya materi 1 berisi tentang pengenalan huruf, materi 2 berisi tentang cara penulisan, materi 3 berisi tentang pembentukan huruf dan materi 4 berisi tentang dialog percakapan sehari-hari.

4.1.4 Tampilan Kuis



Gambar 4.4 Tampilan Kuis

Gambar 4.4 menunjukan hasil tampilan kuis media pembelajaran Bahasa Korea. Soal kuis *random* 15 pertanyaan dengan batas waktu 1 menit dengan pilihan A, B dan C. Apabila batas waktu telah habis maka kuis selesai.

4.1.5 Tampilan Hasil Nilai

Gambar 4.5 Tampilan Hasil Nilai

Gambar 4.5 menunjukan tampilan hasil dari nilai kuis media pembelajaran Bahasa Korea. Angka 14 merupakan hasil nilai benar sedangkan angka 1 menunjukan hasil nilai salah.

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian kompabilitas dalam penggunaan aplikasi media pembelajaran berbasis android, dilakukan dengan menjalankan aplikasi tersebut pada beberapa *smartphone android.* Hasil pengujian menggunakan 3 *smartphone android* ditunjukan pada tabel 4.1 :

Tabel 4.1 Tabel Pengujian

Jenis Ponsel	Spesifikasi	Operating Sistem	Layar	Aplikasi berjalan	
				Ya	Tidak
Sony Xperia Tipo	RAM 512 Mb Processor 800MHz Cortex-A5	Android OS Ice Cream Sandwich v4.0.4	Resolusi Layar 320 x 480 3.2 Inch	V	
Cross Andromeda A25	Ram 200 Mb Processor 1GHz	Andorid OS Gingerbread v2.3.1	Resolusi Layar 320 x 480 4 Inch	V	
Sony Xperia Z	Ram 2 Gb Processor Quad Core 1.5Ghz Krait	Android OS Jelly Bean v4.1.2	Resolusi Layar 1080 x 1920 5 Inch	V	

Dari hasil pengujian aplikasi media pembelajaran bahasa korea pada *smartphone android* berjalan dengan "baik", demikian dapat ditarik kesimpulan menyatakan aplikasi ini sudah layak digunakan untuk *smartphone android.*

4.2.1 Pengujian Aplikasi

Pengujian fungsi fitur aplikasi ditunjukan pada tabel 4.2 :

Tabel 4.2 Pengujian Aplikasi

FUNGSI	BERJALAN	TIDAK BERJALAN	KETERANGAN
Tampilan Menu Utama	✓		Tampilan menu utama untuk memilih tampilan
Halaman Sejarah	✓		Halaman ini berisi tentang sejarah berdirinya bahasa korea
Halaman Materi Pembelajaran	✓		Halaman ini berisi tentang Materi 1, Materi 2, Materi 3 dan Materi 4
Halaman Dialog Percakapan	✓		Halaman ini berisi tentang percakapan dengan audio
Halaman Kuis	✓		Halaman ini berisi tentang soal kuis
Halaman Nilai	✓		Halaman ini berisi tentang hasil penilaian kuis

Pada tabel 4.2 hasil pengujian aplikasi menunjukan hasil dari proses jalannya aplikasi dari halaman menuju halaman selanjutnya dapat berjalan dengan baik.

4.2.2 Pengujian User

Pengujian terhadap user ditunjukan pada tabel 4.3 :

Tabel 4.3 Pengujian User

No	Pengujian	Baik	Cukup	Kurang
1	Tampilan Aplikasi	8	2	
2	Tampilan Menu Utama	8	2	
3	Tampilan Soal	9	1	
4	Fungsional Tombol pada Aplikasi	9	1	
5	Hasil Output Suara	9	1	

Pada tabel 4.3 dilakukan pengujian terhadap 10 responden yang menyatakan bahwa 8 dari 10 responden menyatakan tampilan aplikasi dan tampilan menu utama baik atau 8/10 x 100% = 80 % responden . Sedangkan pada pengujian terhadap tampilan aplikasi soal, fungsional tombol aplikasi dan output suara bahwa 9 dari 10 responden atau 9/10 x 100% = 90 % menyatakan baik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian yang sudah dilakukan, maka hasil kesimpulan tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil pengujian 100% aplikasi dapat berjalan dengan baik pada operating sistem Android (2.3.1) hingga operating sistem android (4.1.2)
2. Aplikasi random dan timer di kuis dapat berjalan dengan baik.
3. Hasil yang diperoleh pada pengujian 8 dari 10 responden menyatakan baik terhadap tampilan aplikasi.

5.2 Saran

1. Penambahan sumber data soal sehingga akan banyak membantu proses latihan membaca.
2. Penambahan fitur lebih dilengkapi dengan video.

DAFTAR PUSTAKA

Andi Sunyoto, 2010. Adobe Flash+XML=Rich Multimedia Application.Indonesia: Penerbit ANDI

Dale, Edgar. 1994. Prinsip Penggunaan Media Belajar. http://www.masbied.com/2010/12/24/penggunaan-media-belajar-dalam-meningkatkan-prestasi-belajar-siswa/. Diakses tanggal 20 Mei 2013.

Himawan,2009.*Panduan Lengkap Belajar Bahasa Korea.*Yogyakarta:Pusataka Widyatama

Jubilee enterprize.2009.*Cara Mudah Menguasai Photoshop CS4.*Elex Media Komputindo

Pranowo, G.2011.*Kreasi Animasi Interaktif dengan ActionScript 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta:Penerbit ANDI

Rinaldi, B.2010.*Getting Started with Adobe AIR for Android.* http://www.adobe.com/inspire-archive/august2010/articles/article1/index.html?trackingid=HRTDI (tanggal akses 5 Mei 2013)

www. id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Integrated_Runtime (diakses tanggal 13 Mei 2013)

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pernyataan

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ILHAM TRIADI

NIM : 08.18.274

Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA (S-1)

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul "RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA KOREA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 5 BERBASIS ANDROID" yang saya buat adalah hasil karya sendiri, tidak merupakan plagiasi dari karya orang lain. Dalam Skripsi ini tidak memuat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari ada pelanggaran atas surat pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademis.

Malang, 23 Agustus 2013

Yang membuat Pernyataan,

METERAI TEMPEL
2F4DEACF141231366
6000 DJP

Ilham Triadi
08.18.274

PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI FAKULTAS
TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN PROGRAM
PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Lampiran 2. Formulir Bimbingan Skripsi

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ilham Triadi

NIM : 08.18.274

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Korea Menggunakan Adobe Flash CS 5 Berbasis Android

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	31 Juli 2013	Revisi BAB I	
2	5 Agustus 2013	Revisi BAB II	
3	12 Agustus 2013	Demo Program	
4	16 Agustus 2013	Revisi BAB III & BAB IV	
5	19 Agustus 2013	Revisi BAB V & Demo Program	

Dosen Pembimbing I

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP.19740416 2005011002

PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI FAKULTAS
TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN PROGRAM
PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Lampiran 3. Formulir Bimbingan Skripsi

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ilham Triadi

NIM : 08.18.274

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Korea Menggunakan Adobe Flash CS 5 Berbasis Android

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	25 Juni 2013	Perbaikan BAB I	
2	22 Juli 2013	Demo Prototype Program	
3	29 Juli 2013	Perbaikan BAB II & BAB III	
4	13 Agustus 2013	Demo Program	
5	16 Agustus 2013	Perbaikan BAB IV & V	
6	19 Agustus 2013	Perbaikan Hasil Laporan	

Dosen Pembimbing II

Yosep Agus Pranoto, ST
NIP.P. 1031000432

PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI FAKULTAS
TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN PROGRAM
PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Lampiran 4. Berita Acara Ujian Skripsi

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Ilham Triadi
NIM : 08.18.274
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Korea Menggunakan Adobe Flash CS 5 Berbasis Android

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :
Hari : Rabu
Tanggal : 21 Agustus 2013
Nilai : 78 (B+)

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP.197404162005011002

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Michael Ardita, ST, MT
NIP.P. 1031000434

Penguji Kedua

Nurlailly Vendyansyah, ST
NIP.P.

PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI FAKULTAS
TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN PROGRAM
PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Lampiran 5. Formulir Perbaikan Skripsi

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Ilham Triadi
NIM : 08.18.274
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Korea Menggunakan Adobe Flash CS 5 Berbasis Android

Penguji	Perbaikan	Tanda Tangan
Penguji I	1. Menambah penulisan asli dan pengucapannya 2. Kuis Soal mengarah ke review materi 1 – materi 3 3. Merubah struktur menu berdasarkan tingkat kesulitan	
Penguji II	1. Perbaikan Abstrak, Manfaat, Tujuan dan Format Penulisan 2. Penambahan Audio dalam percakapan berdasarkan kebutuhan tempat umum 3. Flowchart aplikasi dan struktur menu 4. Random soal dan menggunakan timer 5. Pustaka dan pengutipannya	

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Michael Ardita, ST, MT
NIP.P. 1031000434

Penguji Kedua

Nurlailly Vendyansyah, ST
NIP.P.

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Dosen Pembimbing II

Yosep Agus Pranoto, ST
NIP.P. 1031000432

Lampiran 6. ***Code Program***

```
stop()

// button sejarah bahasa korea
btnsejarah.addEventListener(MouseEvent.CLICK, sejarahhandler0);
function sejarahhandler0(event:MouseEvent):void
{
      gotoAndStop(10);
}

// button materi pembelajaran
btnpembelajaran.addEventListener(MouseEvent.CLICK, pembelajaranhandler0);
function pembelajaranhandler0(event:MouseEvent):void
{
      gotoAndStop(20);
}

// button quiz
btnquiz.addEventListener(MouseEvent.CLICK, quizhandler0);
function quizhandler0(event:MouseEvent):void
{
      gotoAndStop(84);
}

// button about
btnabout.addEventListener(MouseEvent.CLICK, abouthandler0);
function abouthandler0(event:MouseEvent):void
{
      gotoAndStop(95);
}

// button exit
btnexit.addEventListener(MouseEvent.CLICK,closeHandler);
function closeHandler(e:MouseEvent):void
{
    NativeApplication.nativeApplication.exit();
}



stop()

// button back
btnbacklsejarah.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backsejarahlhandler0);
function backsejarahlhandler0(event:MouseEvent):void
{
      gotoAndStop(1);
}

// button next
btnnextsejarah.addEventListener(MouseEvent.CLICK, nextsejarahhandler0);
function nextsejarahhandler0(event:MouseEvent):void
{
      gotoAndStop(11);
}
```

```
stop()

// button back
btnbackpembelajaran.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
backpembelajaranhandler0);
function backpembelajaranhandler0(event:MouseEvent):void
{
     gotoAndStop(1);
}

// button materi 1
btnmateri1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, materi1handler0);
function materi1handler0(event:MouseEvent):void
{
     gotoAndStop(30);
}

// button materi 2
btnmateri2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, materi2handler0);
function materi2handler0(event:MouseEvent):void
{
     gotoAndStop(40);
}

// button materi 3
btnmateri3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, materi3handler0);
function materi3handler0(event:MouseEvent):void
{
     gotoAndStop(50);
}

// button materi 4
btnmateri4.addEventListener(MouseEvent.CLICK, materi4handler0);
function materi4handler0(event:MouseEvent):void
{
     gotoAndStop(80);
}
```

```
stop()

// button back
btnbackpercakapan.addEventListener(MouseEvent.CLICK, backpercakapanhandler0);
function backpercakapanhandler0(event:MouseEvent):void
{
      gotoAndStop(20);
}

// button masuk korea
btnmasukkorea.addEventListener(MouseEvent.CLICK, masukkoreahandler0);
function masukkoreahandler0(event:MouseEvent):void
{
      gotoAndStop(60);
}

// button dalam taxi
btndalamtaxi.addEventListener(MouseEvent.CLICK, dalamtaxihandler0);
function dalamtaxihandler0(event:MouseEvent):void
{
      gotoAndStop(65);
}

// button hotel
btnhotel.addEventListener(MouseEvent.CLICK, hotelhandler0);
function hotelhandler0(event:MouseEvent):void
{
      gotoAndStop(70);
}

// button parawisata
btnparawisata.addEventListener(MouseEvent.CLICK, parawisatahandler0);
function parawisatahandler0(event:MouseEvent):void
{
      gotoAndStop(75)


var questions:Array=new Array();
var answers:Array=new Array();

var loader:URLLoader = new URLLoader();
loader.addEventListener(Event.COMPLETE, loadXML);
loader.load(new URLRequest("soalquiz.xml"));

function loadXML(e:Event):void
{
        var myxml = new XML(e.target.data);
            var loop =myxml.Latihan.length();
            for (var i=0;i<loop;i++){questions[i]=myxml.Latihan[i].soal;

      answers[i]=[myxml.Latihan[i].pilihA,myxml.Latihan[i].pilihB,myxml.Latiha
n[i].pilihC] ;
            }
            gotoAndPlay(85);
            }
stop();
```

```
import flash.utils.Timer;
import flash.events.TimerEvent;

var qno=0;var rnd1; var rnd2;
tick.visible=false;cross.visible=false;
var right_answers=0;var wrong_answers=0;

function change_question(){
	if(tick.visible){right_answers++;}
	if(cross.visible){wrong_answers++;}
	if(qno==questions.length){gotoAndPlay(85);}else{
	tick.visible=false;cross.visible=false;
	rnd1=Math.ceil(Math.random()*3);
	rnd2=Math.ceil(Math.random()*questions.length)-1;
	soal.text=questions[rnd2];
	if(questions[rnd2]=="x"){change_question();}
	questions[rnd2]="x";
	enable_disable(1);
	if(rnd1==1){jwbA.text=answers[rnd2][0];jwbB.text=answers[rnd2][1];jwbC.text=a
nswers[rnd2][2];}
	if(rnd1==2){jwbA.text=answers[rnd2][2];jwbB.text=answers[rnd2][0];jwbC.text=a
nswers[rnd2][1];}
	if(rnd1==3){jwbA.text=answers[rnd2][1];jwbB.text=answers[rnd2][2];jwbC.text=a
nswers[rnd2][0];}
	}}

function enable_disable(a){
	if(a==0){jwbA.mouseEnabled=false;jwbB.mouseEnabled=false;jwbC.mouseEnabled=fa
lse;}
	if(a==1){jwbA.mouseEnabled=true;jwbB.mouseEnabled=true;jwbC.mouseEnabled=true
;}}

change_question();

lanjutsoal.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction1);
function ButtonAction1(eventObject:MouseEvent) {qno++;change_question();}

jwbA.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction2);
jwbB.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction3);
jwbC.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ButtonAction4);

function ButtonAction2(eventObject:MouseEvent)
{enable_disable(0);if(rnd1==1){tick.visible=true;tick.y=jwbA.y}else{cross.visible=t
rue;cross.y=jwbA.y}}
function ButtonAction3(eventObject:MouseEvent)
{enable_disable(0);if(rnd1==2){tick.visible=true;tick.y=jwbB.y}else{cross.visible=t
rue;cross.y=jwbB.y}}
function ButtonAction4(eventObject:MouseEvent)
{enable_disable(0);if(rnd1==3){tick.visible=true;tick.y=jwbC.y}else{cross.visible=t
rue;cross.y=jwbC.y}}

stop();
//timer
var myTimer:Timer = new Timer(1000);
myTimer.addEventListener(TimerEvent.TIMER,waktuTersisa);
function waktuTersisa(event:TimerEvent):void{
	waktu.text=60-myTimer.currentCount+" detik lagi ";
	if(myTimer.currentCount==60)(gotoAndStop(90))
}
myTimer.start();
```

```
benar.text=right_answers;
salah.text=wrong_answers;

myTimer.stop();

stop()

// button mengulang
btnmengulang.addEventListener(MouseEvent.CLICK, mengulanghandler0);
function mengulanghandler0(event:MouseEvent):void
{
      gotoAndStop(84);
}

// button menu utama
btnmenuutama.addEventListener(MouseEvent.CLICK, menuutamahandler0);
function menuutamahandler0(event:MouseEvent):void
{
      gotoAndStop(1);
}


<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<QUIZ>
                    <Latihan>
                    <soal>여권을 보여 주세요</soal>
                    <pilihA>Tolong tunjukkan paspor anda</pilihA>
                    <pilihB>Tolong tunjukan kunci anda</pilihB>
                    <pilihC>Berikan saya paspor</pilihC>
                    </Latihan>
                    <Latihan>
                    <soal>여기 있습니다</soal>
                    <pilihA>Ini paspor saya</pilihA>
                    <pilihB>Di Mana Paspor Saya</pilihB>
                    <pilihC>Bukan Paspor Saya</pilihC>
                    </Latihan>
                    <Latihan>
                    <soal>한국에는 무슨 일로 오셨습니까 ?</soal>
                    <pilihA>Apa tujuan anda datang ke Korea?</pilihA>
                    <pilihB>Kenapa Anda Ke Korea?</pilihB>
                    <pilihC>Buat Apa Saya Ke Korea?</pilihC>
                    </Latihan>
                    <Latihan>
                    <soal>관광하러 왔어요</soal>
                    <pilihA>Untuk berwisata</pilihA>
                    <pilihB>Untuk liburan</pilihB>
                    <pilihC>Untuk bersenang-senang</pilihC>
                    </Latihan>
                    <Latihan>
                    <soal>일 때문에 왔어요</soal>
                    <pilihA>Untuk berkerja</pilihA>
                    <pilihB>Untuk berwisata</pilihB>
                    <pilihC>Untuk berbisnis</pilihC>
                    </Latihan>
                    <Latihan>
                    <soal>직업이 무엇입니까?</soal>
                    <pilihA>Apa Jenis Perkerjaan Anda ?</pilihA>
                    <pilihB>Siapa Nama Anda ?</pilihB>
                    <pilihC>Apa Nama Pekerjaan Anda ?</pilihC>
                    </Latihan>
```

```
<Latihan>
<soal>회사원입니다</soal>
<pilihA>Saya Adalah Karyawan</pilihA>
<pilihB>Saya Adalah Petani</pilihB>
<pilihC>Saya Adalah Dokter</pilihC>
</Latihan>
<Latihan>
<soal>한국에 처음 오셨습니까?</soal>
<pilihA>Apakah anda datang ke Korea untuk pertama
kali ?</pilihA>
<pilihB>Apakah Anda Menyukai Korea ?</pilihB>
<pilihC>Apakah Alasan Anda Di Korea ?</pilihC>
</Latihan>
<Latihan>
<soal>네, 그렇습니다</soal>
<pilihA>Ya, betul</pilihA>
<pilihB>Tidak, betul</pilihB>
<pilihC>bukan, betul</pilihC>
</Latihan>
<Latihan>
<soal>어서 오세요. 어디로 가십니까?</soal>
<pilihA>Selamat Datang. Mau Kemana ?</pilihA>
<pilihB>Sampai Jumpa.</pilihB>
<pilihC>Mau Kemana Anda Sekarang ?</pilihC>
</Latihan>
<Latihan>
<soal>서울호텔로 가 주세요</soal>
<pilihA>Tolong antarkan ke Hotel Seoul</pilihA>
<pilihB>Tolong berikan saya uang</pilihB>
<pilihC>Tolong antarkan saya ke Kebun Binatang</pilihC>
</Latihan>
<Latihan>
<soal>요금이 얼마예요?</soal>
<pilihA>Berapa Ongkosnya ?</pilihA>
<pilihB>Berapa harganya ?</pilihB>
<pilihC>Berapa tarifnya ?</pilihC>
</Latihan>
<Latihan>
<soal>어디 어디를 가죠 ?</soal>
<pilihA>Bus itu Ke Mana ?</pilihA>
<pilihB>Ke Manakah Bus itu ?</pilihB>
<pilihC>Jurusan Mana Bis Itu ?</pilihC>
</Latihan>
<Latihan>
<soal>몇 시부터 있어요 ?</soal>
<pilihA>Pukul berapa mulai berangkat ?</pilihA>
<pilihB>Berangkat jam berapa ?</pilihB>
<pilihC>Tiba jam berapa ?</pilihC>
</Latihan>
<Latihan>
<soal>고맙습니다</soal>
<pilihA>Terima Kasih</pilihA>
<pilihB>Sampai Jumpa</pilihB>
<pilihC>Selamat Datang</pilihC>
</Latihan>

</QUIZ>
```