

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA KOREA

NURSARI MAULIDIA SULAIMAN
NIM. 220280039

Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada tanggal
08 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Komisi Penguji

Ade Hastuty, ST., S.Kom., M.T. (Ketua)

()

Mughaffir Yunus, S.T., M.T. (Sekretaris)

()

Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. (Anggota)

()

Hasnawati, S.Kom., M.Kom. (Anggota)

()

Mengetahui:


Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Marlina, S.Kom., M.Kom.
NBM. 1162 680


Dekan
Fakultas Teknik

Dr. H. Hakzah, S.T., M.T.
NBM. 938 317

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Nursari Maulidia Sulaiman**

Nim : **220280039**

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare

Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Parepare, 08 Maret 2025

Yang menyatakan



Nursari Maulidia Sulaiman
Nim. 220280039

HALAMAN INSPIRASI

إِذْ تَسْتَغِيثُونَ رَبَّكُمْ فَاسْتَجَبَ لَكُمْ أَنِّي مُمِدُّكُمْ
بِأَلْفٍ مِّنَ الْمَلَائِكَةِ مُرْدِفِينَ ﴿٩﴾

“(Ingatlah), ketika kamu memohon pertolongan kepada Tuhanmu, lalu diperkenankan-Nya bagimu: “Sungguh, aku akan mendatangkan bala bantuan kepadamu dengan seribu malaikat yang datang berturut-turut”.” (Al-Anfal : 09).

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah puji syukur ke hadirat Allah SWT, Yang Maha Mendengar dan Maha Melihat serta atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan Aplikasi Mobile Untuk Edukasi Hukum Pidana Islam” sebagai salahsatu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada penyelesaian program Strata-1 di Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Parepare.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan skripsi ini, baik berupa dukungan moril maupun materil, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis dengan penuh rasa syukur mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala (SWT), Tuhan semesta alam, yang dengan kasih sayang dan rahmat-Nya telah mengiringi setiap langkah penulis. Segala puji bagi-Nya yang telah memberikan kekuatan, kesabaran, dan kesehatan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Tanpa izin dan pertolongan-Nya, semua ini takkan mungkin terwujud. Semoga karya ini dapat menjadi amal baik yang diridhai oleh-Nya.
2. Kepada pendidik pertama dan panutanku, Ayahanda tersayang Sulaiman dan pintu surgaku Ibunda tercinta Habiba, terima kasih atas doa yang tak pernah putus serta cinta yang tanpa syarat, dan selalu memberikan dan dukungan yang selalu menguatkan setiap langkah penulis. Pengorbanan dan kasih sayang kalian menjadi cahaya penerang di setiap usaha ini.

3. Dr. H. Hakzah., S.T.,M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik.
4. Ibu Marlina, S.Kom., M.Kom selaku ketua Prodi Teknik Informatika.
5. Bapak Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika.
6. Ibu Ade Hastuty, ST., S.Kom., MT. Pembimbing I dan Bapak Mughaffir Yunus, ST., MT. Pembimbing II yang telah memberikan arahan, petunjuk, serta saran yang sangat berharga dalam penyusunan proposal skripsi ini. Bimbingan Beliau memberikan inspirasi dan motivasi untuk penulis sehingga penulisan proposal ini dapat terlaksana dengan baik.
7. Bapak Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. penguji I dan Ibu Hasnawati, S.Kom., M.Kom yang telah banyak memberikan masukan dan ilmu yang sangat berguna bagi penulis.
8. Seluruh staf Fakultas Teknik yang telah banyak membantu dalam hal memberikan informasi-informasi yang penulis butuhkan.
9. Kepada saudara-saudara kandung saya, Awaluddin, Wahyuddin, dan Amrul Amin yang telah memberikan semangat, dorongan, serta dana kepada penulis.
10. Teman-teman seperjuangan Prodi Teknik Informatika kelas B angkatan 2020, yang telah menjadi sahabat dalam perjalanan ini. Kebersamaan dan dukungan kalian adalah kekuatan tersendiri yang tidak ternilai harganya.
11. Kepada Seo Eunkwang, Lee Minhyuk, Lee Changsub, Im Hyunsik, Jung Ilhoon, Peniel Shin, dan Yook Sungjae yang telah menjadi sumber inspirasi tak ternilai dalam perjalanan penyusunan skripsi penulis.
12. Dan semua pihak yang telah memberikan kontribusi, dukungan, dan doa, baik yang disebutkan maupun tidak disebutkan di sini.

Semoga kebaikan menjadi Amal Sholeh dan dibalas dengan kebaikan yang lebih oleh Allah Subhannawataa'la. Dalam penulisan ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada kekurangan dalam penulisan dan artikulasi kata, kalimat dan paragraf. Akhir kata, saya mengharapkan segala bantuan dari semua pihak yang telah membantu penulis dan harapan kepada penulis agar pembaca bersedia memberikan kritik dan saran yang membangun dan bermanfaat. Aamiin. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, umumnya bagi rekan-rekan yang membacanya.

Parepare, 08 Maret 2025

Penulis

Nursari Maulidia Sulaiman
NIM. 220280039

ABSTRAK

Nursari Maulidia Sulaiman. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea (dibimbing oleh Ade Hastuty dan Mugaffir Yunus).

Asia dan wilayah internasional lainnya menganggap budaya Korea merupakan budaya yang sangat menarik. Saat ini kebudayaan Korea sangat berkembang dengan pesat, salah satunya pada negara kita yaitu Indonesia. Banyaknya yang ingin mempelajari bahasa dikarenakan tidak lepas dari pengaruh budaya. Namun ada kendala yang dihadapi dari para pelajar pemula yaitu kurangnya pengajaran dan ketersediaan materi yang terstruktur. Aplikasi pembelajaran adalah suatu metode atau alat yang dapat membantu untuk belajar bahasa Korea. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu para pelajar pemula untuk dapat mempelajari bahasa Korea tanpa harus mengeluarkan banyak biaya. Oleh karena itu, maka penulis membuat sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Korea yang berbasis android dengan menggunakan tools Android Studio dan Java Development Kit (JDK) serta menggunakan Software Development Kit (SDK) sebagai tools pendukungnya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen yang dilakukan dengan studi pustaka dan observasi serta melakukan metode pengujian white box dengan hasil perhitungan $V(G) = 13$. Selain itu, dilakukan juga pengujian black box dengan menunjukkan hasil yang memuaskan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada aplikasi ini memiliki beberapa materi pembelajaran yang dapat dipelajari yaitu diantaranya Hangeul, Batchim, Bilangan asli dan sino Korea, beberapa kosakata dasar, serta memiliki menu latihan. Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya diharapkan dapat di tambahkan fitur koreksi serta membenaran dari pelafalan kata dari pengguna

Kata Kunci : Bahasa Korea, Aplikasi Pembelajaran, *Android studio*, Interaktif, *Mobile*.

ABSTRACT

Nursari Maulidia Sulaiman. *Development of Korean Language Learning Applications (Guided by Ade Hastuty and Mugaffir Yunus).*

Asia and other international regions consider Korean culture to be a very interesting culture. Currently, Korean culture is developing rapidly, one of which is in our country, Indonesia. Many people want to learn the language because it is inseparable from the influence of culture. However, there are obstacles faced by beginner students, namely the lack of teaching and the availability of structured materials. Learning applications are a method or tool that can help to learn Korean. The purpose of this study is to create an application that can help beginner students to learn Korean without having to spend a lot of money. Therefore, the author created an Android-based Korean language learning application using the Android Studio and Java Development Kit (JDK) tools and using the Software Development Kit (SDK) as supporting tools. The research method used is an experimental research method conducted with literature studies and observations and conducting a white box testing method with the calculation results of $V(G) = 13$. In addition, a black box test was also carried out by showing satisfactory results. The results of this study indicate that this application has several learning materials that can be studied, including Hangeul, Batchim, Natural and Sino Korean numbers, some basic vocabulary, and has a practice menu. For further application development, it is hoped that correction features and justification of the pronunciation of words from users can be added.

Keywords: *Korean Language, Learning App, Android studio, Interactive, Mobile*

DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN INSPIRASI	i
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Manfaat Penelitian	3
D. Batasan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Sistematika Penulisan	4
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 5
A. Kajian Teori	5
1. Bahasa Korea	5

2.	Huruf <i>Hangeul</i>	6
3.	<i>Batchim</i>	9
4.	Bilangan	10
5.	Kosa kata	13
6.	Aplikasi	15
7.	<i>Android</i>	16
8.	<i>Android studio</i>	18
9.	Dasar Pemograman	19
10.	<i>Java</i>	21
11.	<i>JDK (Java Development Kit)</i>	23
12.	<i>Android SDK (Software Development Kit)</i>	25
13.	<i>Unified modelling language</i>	27
B.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	31
C.	Kerangka Pikir	34
BAB III METODE PENELITIAN		35
A.	Jenis Penelitian	35
B.	Alat dan Bahan Penelitian	35
1.	Perangkat keras	35
2.	Perangkat <i>Android Mobile</i>	35
3.	Perangkat lunak	36
C.	Perancangan Sistem	36
1.	Sistem yang berjalan	36
2.	Sistem yang diusulkan	38
D.	Metode Pengujian	38

E.	Desain <i>Interface</i>	44
F.	Teknik Pengumpulan Data	47
	3. Studi Pustaka	47
	4. Observasi	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		49
A.	Analisis Aliran Data Dengan UML	49
B.	Perancangan <i>Input-Output</i>	60
C.	Database	66
D.	Pengujian Sistem	69
1.	Pengujian <i>White box</i>	69
2.	Pengujian <i>Black box</i>	75
BAB V PENUTUP		107
A.	Kesimpulan	107
B.	Saran	107
DAFTAR PUSTAKA		109
LAMPIRAN		111

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Lafal <i>Batchim</i>	9
Tabel 2. 2 Bilangan Asli Korea	10
Tabel 2. 3 Bilangan <i>Sino</i> Korea	11
Tabel 2. 4 Contoh Kosa kata Bahasa Korea Anggota Keluarga	14

Tabel 2. 5 Contoh Penggunaan bahasa formal dan informal	15
Tabel 2. 6 Simbol <i>Flowchart</i>	20
Tabel 2. 7 <i>Symbol Use case</i> Diagram	28
Tabel 2. 8 <i>Symbol Class</i> Diagram	29
Tabel 2. 9 <i>Symbol Sequence</i> Diagram	29
Tabel 2. 10 <i>Symbol State chart</i> Diagram	30
Tabel 2. 11 <i>Symbol Activity</i> Diagram	30
Tabel 2. 12 Tabel Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	31
Tabel 4. 1 Penjelasan <i>Use case</i> Diagram	50
Tabel 4. 2 <i>tb_batchim</i>	67
Tabel 4. 3 <i>tb_bilangan</i>	67
Tabel 4. 4 <i>tb_huruf</i>	67
Tabel 4. 4 <i>tb_kosakata</i>	68
Tabel 4. 6 <i>tb_latihan</i>	68
Tabel 4. 5 Grafik Matriks Aktivitas Pengguna	74
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian <i>White box</i>	74
Tabel 4. 7 <i>Black box</i> Menampilkan Halaman Utama	75
Tabel 4. 8 <i>Black box</i> Halaman Sejarah <i>Hangeul</i>	76
Tabel 4. 9 <i>Black box</i> Menampilkan Halaman Menu	77
Tabel 4. 10 <i>Black box</i> Menampilkan Sub Menu <i>Hangeul</i>	78
Tabel 4. 11 <i>Black box</i> Menampilkan Materi <i>Hangeul</i> Ganda	78
Tabel 4. 12 <i>Black box</i> Menampilkan Latihan <i>Hangeul</i> Ganda	79
Tabel 4. 13 <i>Black box</i> Menampilkan Materi <i>Hangeul</i> Tunggal	80
Tabel 4. 14 <i>Black box</i> Menampilkan Latihan <i>Hangeul</i> Tunggal	81
Tabel 4. 15 <i>Black box</i> Menampilkan Materi <i>Hangeul</i> Vokal	82
Tabel 4. 16 <i>Black box</i> Menampilkan Latihan <i>Hangeul</i> Vokal	83

Tabel 4. 17 <i>Black box</i> Menampilkan Contoh Kalimat <i>Hangeul</i>	84
Tabel 4. 18 <i>Black box</i> Menampilkan Materi <i>Batchim</i>	85
Tabel 4. 19 <i>Black box</i> Menampilkan Sub Menu Bilangan	85
Tabel 4. 20 <i>Black box</i> Menampilkan Materi Bilangan Asli	86
Tabel 4. 21 <i>Black box</i> Menampilkan Latihan Bilangan Asli	87
Tabel 4. 22 <i>Black box</i> Menampilkan Materi Bilangan <i>Sino</i>	88
Tabel 4. 23 <i>Black box</i> Menampilkan Latihan Bilangan <i>Sino</i>	89
Tabel 4. 24 <i>Black box</i> Menampilkan Contoh Kalimat Bilangan	90
Tabel 4. 25 <i>Black box</i> Menampilkan Sub Menu Kosakata	91
Tabel 4. 26 <i>Black box</i> Menampilkan Materi Kosakata Buah	92
Tabel 4. 27 <i>Black box</i> Menampilkan Latihan Kosakata Buah	93
Tabel 4. 28 <i>Black box</i> Menampilkan Materi Kosakata Hewan	94
Tabel 4. 29 <i>Black box</i> Menampilkan Latihan Kosakata Hewan	95
Tabel 4. 30 <i>Black box</i> Menampilkan Materi Kosakata Keluarga	96
Tabel 4. 31 <i>Black box</i> Menampilkan Latihan Kosakata Keluarga	97
Tabel 4. 32 <i>Black box</i> Menampilkan Materi Kosakata Negara	98
Tabel 4. 33 <i>Black box</i> Menampilkan Latihan Kosakata Negara	99
Tabel 4. 34 <i>Black box</i> Menampilkan Materi Kosakata Profesi	100
Tabel 4. 35 <i>Black box</i> Menampilkan Latihan Kosakata Profesi	101
Tabel 4. 36 <i>Black box</i> Menampilkan Materi Kosakata Warna	102
Tabel 4. 37 <i>Black box</i> Menampilkan Latihan Kosakata warna	103
Tabel 4. 38 <i>Black box</i> Menampilkan Contoh Kalimat Kosakata	104
Tabel 4. 39 <i>Black box</i> Menampilkan Menu Latihan	105
Tabel 4. 40 <i>Black box</i> Halaman Nilai	106

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Huruf <i>Hangeul</i>	7
Gambar 2. 2 Huruf Konsonan <i>Hangeul</i>	8
Gambar 2. 3 Huruf Vokal <i>Hangeul</i>	8
Gambar 2. 4 <i>Batchim</i>	9
Gambar 2. 5 <i>Batchim</i> Gabungan	10
Gambar 2. 6 Logo <i>Android studio</i>	18
Gambar 2. 7 Logo <i>Java</i>	21
Gambar 3. 1 Sistem yang berjalan	37
Gambar 3. 2 Sistem yang diusulkan	38
Gambar 3. 3 Tampilan halaman utama	44
Gambar 3. 4 Tampilan halaman penjelasan <i>hangeul</i>	45
Gambar 3. 5 Tampilan daftar materi	46
Gambar 3. 6 Tampilan penjelasan materi	46
Gambar 3. 7 Tampilan menu latihan	47
Gambar 4. 1 <i>Use case</i> diagram	49
Gambar 4. 2 <i>Activity</i> Diagram Halaman Utama	51
Gambar 4. 2 <i>Activity</i> Diagram Halaman Display	51
Gambar 4. 2 <i>Activity</i> Diagram Sejarah <i>Hangeul</i>	52
Gambar 4. 3 <i>Activity</i> Diagram Daftar Menu Materi	52
Gambar 4. 4 <i>Activity</i> Diagram Menu <i>Hangeul</i>	53
Gambar 4. 5 <i>Activity</i> Diagram Menu <i>Batchim</i>	54
Gambar 4. 6 <i>Activity</i> Diagram Menu Bilangan	55
Gambar 4. 9 <i>Activity</i> Diagram Menu Kosakata	56
Gambar 4. 10 <i>Activity</i> Diagram Menu Latihan	57
Gambar 4. 11 <i>Activity</i> Diagram Menampilkan Nilai	58

Gambar 4. 12 <i>Sequence</i> Diagram Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea	59
Gambar 4. 13 Diagram <i>Class</i> Aplikasi	60
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Awal	61
Gambar 4. 15 Tampilan Penjelasan <i>Hangeul</i>	62
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Daftar Menu Materi	63
Gambar 4. 17 Tampilan Sub Materi <i>Hangeul</i>	63
Gambar 4. 18 Halaman Materi <i>Hangeul</i> Ganda	64
Gambar 4. 19 Halaman Sub Materi <i>Batchim</i>	65
Gambar 4. 20 Halaman Menu Latihan	65
Gambar 4. 21 Nilai	66
Gambar 4. 22 Database	66
Gambar 4. 23 <i>Flowchart</i> Aplikasi	70
Gambar 4. 24 <i>Flowgraph</i> Aplikasi	71