

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA KOREA MENGENAL HURUF DAN ANGKA KOREA (HANGEUL) UNTUK USIA 18-20 TAHUN BERBASIS ANDROID

ANDROID BASED APPLICATION FOR LEARNING KOREAN LANGUAGE (HANGEUL CHARACTER & NUMBER)

Lorenzo Axel Triwibowo¹

¹Prodi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan,
Universitas Telkom

¹lorenzoaxel.student.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Korea Selatan merupakan negara Asia Timur yang memiliki budaya unik yang menjangkit banyak dari berbagai negara di dunia yang tertarik mempelajari dan memahami tentang budaya Korea, terutama budaya yang sangat terkenal di Korea adalah *K-POP* dan drama-drama Korea yang dibintangi artis-artis Korea ternama. Hal ini memunculkan minat para remaja bahkan dewasa untuk mempelajari bahasa Korea guna menambah ilmu bahasa asing. Oleh karena itu diperlukan aplikasi yang dapat membantu menunjang proses pembelajaran mengenai bahasa Korea. Maka dibuat aplikasi pembelajaran Bahasa Korea Mengenal huruf dan angka Korea (*Hangeul*) untuk remaja usia 18-20 tahun dengan menggunakan sistem operasi Android. Dalam hal ini proses pembuatan aplikasi menggunakan *Android Studio*. Data yang digunakan berupa teks, gambar, *audio* untuk menunjang pembelajaran. Aplikasi ini diharapkan mampu mempermudah pengguna untuk belajar bahasa Korea yang sudah dilengkapi fitur-fitur berupa pengenalan sejarah hangeul, pengenalan huruf, pengenalan angka, percakapan, pengenalan bulan, tanggal dan tahun, serta beberapa latihan soal. Aplikasi dapat dipasang di *Smartphone* dengan sistem operasi *Android* versi 5.1.1 (*Lollipop*).

Kata kunci : Korea, Hangeul, Android, Aplikasi

Abstract

South Korea is an East Asian countries have a unique culture that spread a lot of countries around the world are interested in learning and understanding about Korean culture, especially the culture is very popular in Korea is *K-POP* and dramas Korea starring Korean artists famous. This raises the interest of teenagers and even adults to learn the Korean language in order to increase knowledge of foreign languages. Therefore we need an application that can help support the learning process of the Korean language. Then made application to Know Korean language learning letters and numbers Korean (*Hangeul*) for adolescents aged 18-20 years using the Android operating system. In this case the application process using *Android Studio*. Data used in the form of text, images, audio to support learning. This application is expected to facilitate the users to learn the Korean language that has been equipped with features such as introduction to the history of Hangeul, literacy, numeracy, conversation, the introduction of month, date and year, as well as some of the exercises. Applications can be installed on smartphones with Android operating system version 5.1.1 (*Lollipop*).

Keywords: Korean, Hangul, Android, Apps

1. Pendahuluan

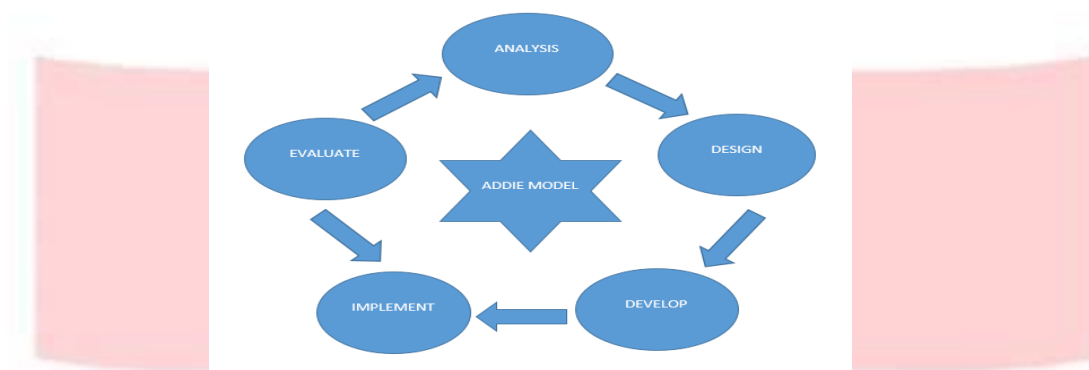
Teknologi merupakan salah satu hal yang tidak mudah dilepaskan dari kehidupan manusia. Karena teknologi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih terus berkembang. Tanpa adanya teknologi manusia tentunya akan sulit untuk melakukan komunikasi dan menyampaikan informasi. Salah satu teknologi yang saat ini berkembang pesat di dunia yaitu teknologi yang berbasis *mobile* seperti Android. Android merupakan suatu sistem operasi yang berbasis *mobile* untuk telepon seluler (*handphone*). Android merupakan salah satu perkembangan teknologi baru yang saat ini sedang gencar-gencarnya. Akses internet yang semakin mendukung menjadi faktor pendorong utama perkembangan android. *Smartphone* Android kini sedang tren di kalangan remaja dan dewasa untuk digunakan karena dapat dijadikan berbagai bentuk media pembelajaran seperti contoh media pembelajaran bahasa Korea. Bahasa Korea merupakan salah satu bahasa asing yang diminati oleh masyarakat umum khususnya dikalangan remaja usia 18-20 tahun. Pada saat ini kalangan remaja sekedar mengetahui beberapa kosakata bahasa korea melalui drama atau *idol K-POP* mereka tanpa mengetahui arti dari huruf-huruf yang diucapkan dalam bahasa korea. Saat ini kalangan remaja usia 18-20 tahun banyak yang tertarik tentang hal-hal mengenai Korea. Hal yang membuat mereka tertarik mengenai Korea adalah drakor (Drama Korea) yang sedang *booming* di Indonesia. Dari drama itulah remaja usia 18-20 tahun ini berniat untuk mempelajari Bahasa Korea. Hal yang mereka ingin pelajari pertama kali untuk belajar bahasa Korea adalah mengenal huruf, angka dan percakapan menggunakan bahasa korea resmi dan sehari-hari dengan menggunakan metode pembelajaran dengan cara mendengarkan suara atau *tone* pengucapan huruf *hangeul*.

Dari permasalahan diatas maka dibuatkanlah sebuah aplikasi pembelajaran Mengenal huruf (*Hangeul*) dan angka Korea untuk remaja usia 18-20 tahun dengan memanfaatkan teknologi android yang menarik agar mampu membuat kalangan remaja lebih memahami struktur Bahasa Korea dari segi pengucapan huruf dan angka korea (*Hangeul*).

2. Dasar Teori dan Perancangan

2.1 Metode Pengerjaan Model ADDIE

Metode yang digunakan dalam aplikasi yang dibuat ini adalah model ADDIE dimana dibagi menjadi 5 tahapan didalamnya.



Gambar 1. Pemodelan ADDIE

2.2 Android

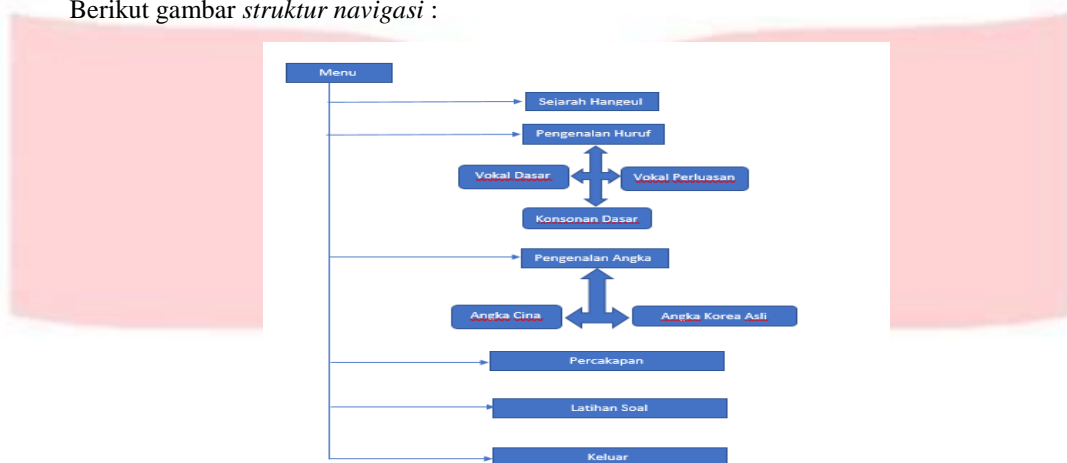
Android Studio adalah Lingkungan Pengembangan Terpadu Integrated Development Environment (IDE) untuk pengembangan aplikasi Android, berdasarkan IntelliJ IDEA .

2.3 Usecase Diagram

Diagram usecase adalah penyajian grafis yang dapat menyediakan daftar usecase yang terjadi di suatu aplikasi, setiap usecase diidentifikasi dengan beberapa kata, misalnya, “Masukkan pesanan pelanggan,” yang tampak di antara simbol berbentuk oval.

2.4 Struktur Navigasi

Berikut gambar struktur navigasi :



Gambar 2. Struktur Navigasi

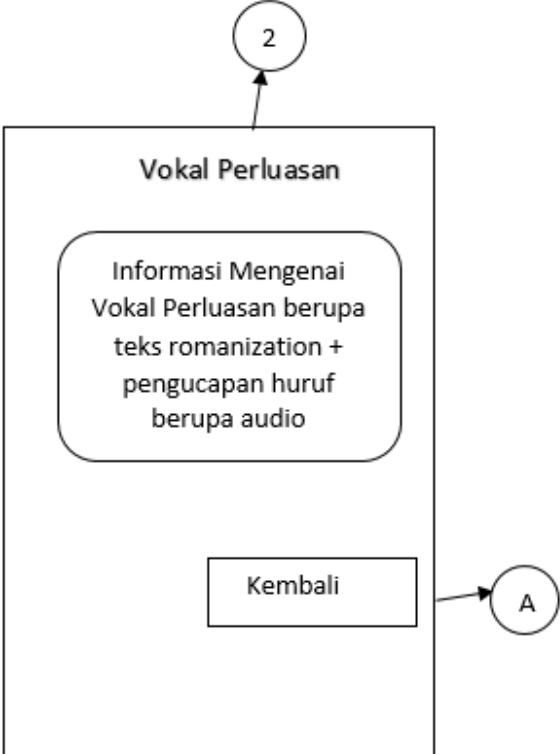
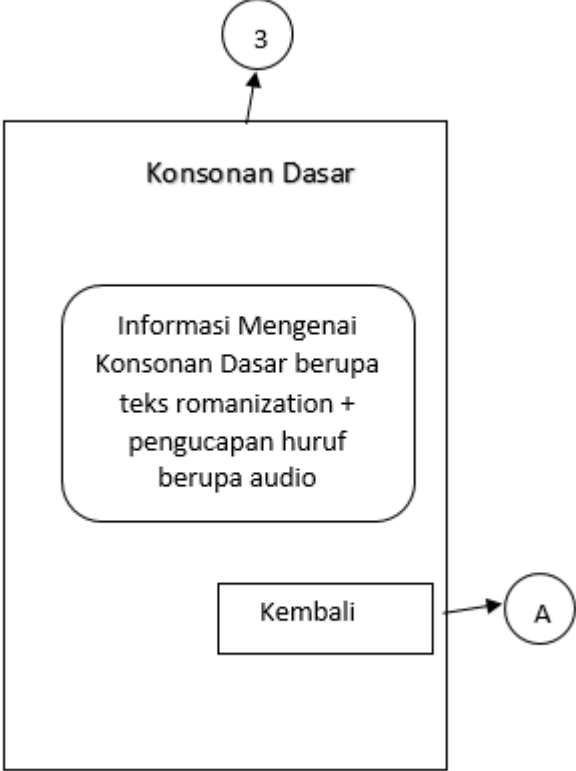
Proses dimulai dimana pengguna membuka aplikasi kemudian memilih menu-menu yang disediakan seperti menu huruf, angka, percakapan dan latihan soal.

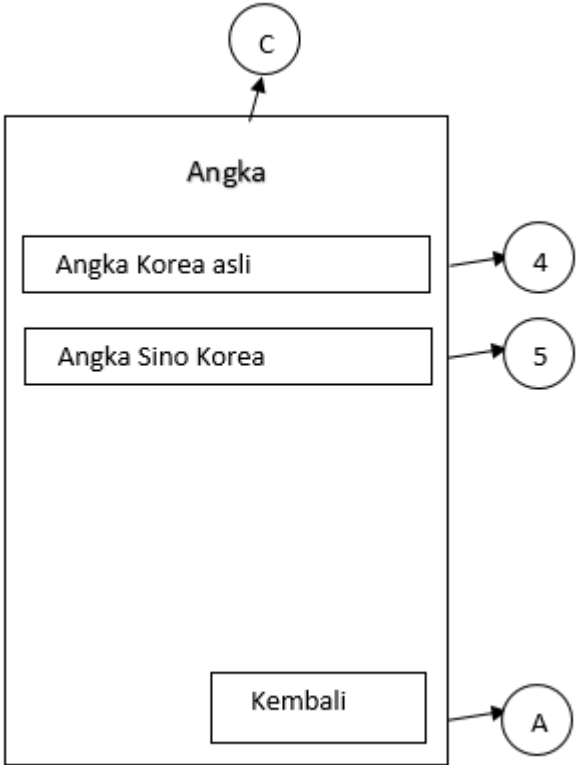
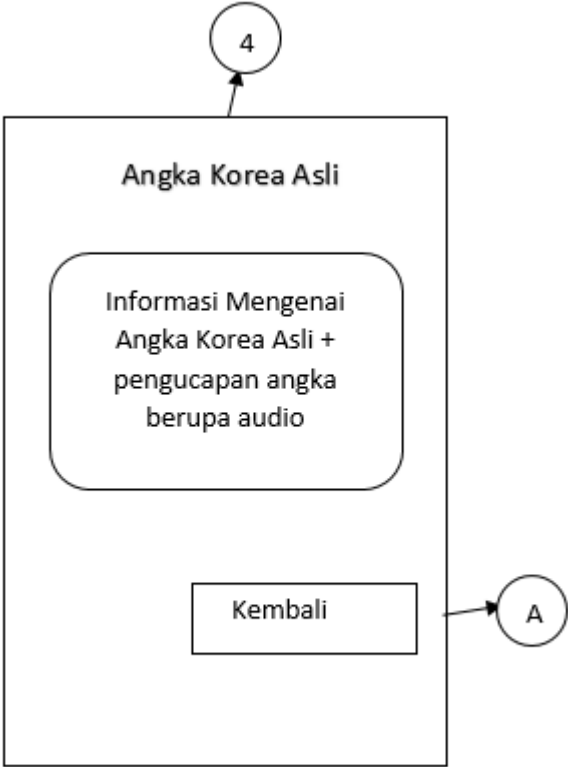
2.4 StoryBoard

Berikut ini merupakan alur storyboard aplikasi bahasa korea :

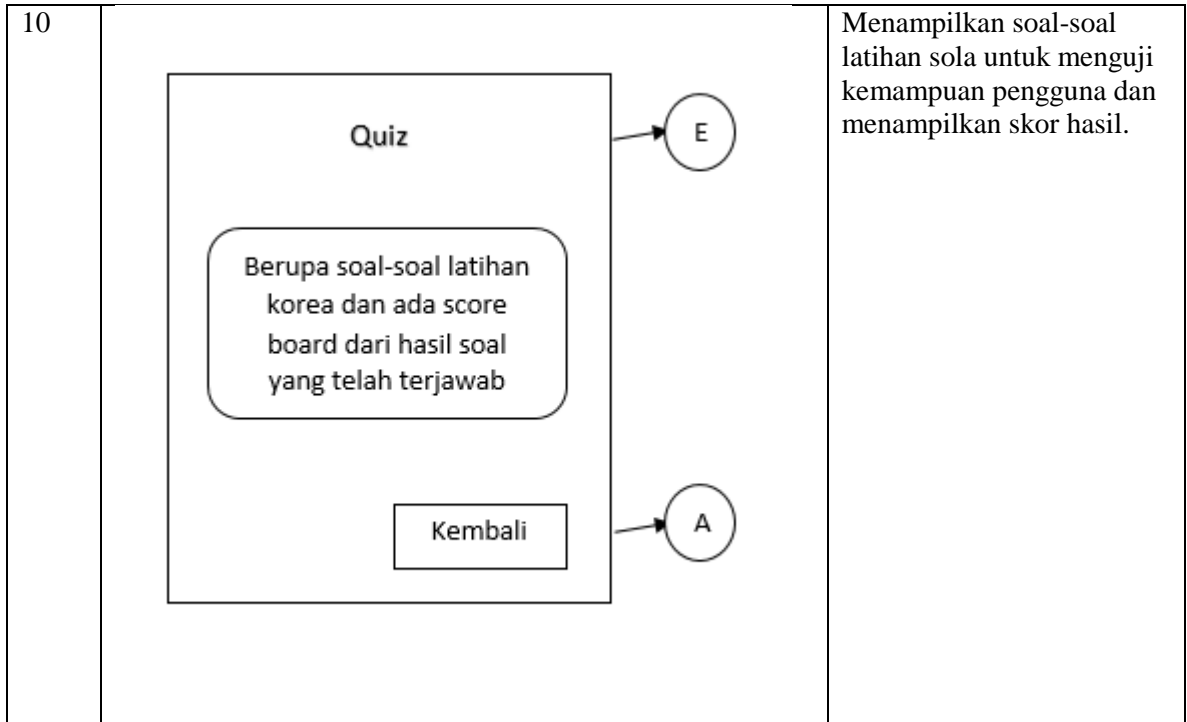
No	Visual	Keterangan
1.		Tampilan awal dari aplikasi pembelajara bahasa korea ini adalah menyajikan menu huruf, angka, percakapan dan latihan soal

2.	<pre>graph TD; subgraph Huruf; direction TB; V1[Vokal Dasar]; V2[Vokal Perluasan]; V3[Konsonan Dasar]; K1[Kembali]; end; B((B)) --> V1; V1 --> 1((1)); V2 --> 2((2)); V3 --> 3((3)); K1 --> A((A));</pre>	<p>Tampilan dari menu huruf ini berupa <i>fragment vocal</i> dasar, <i>vocal</i> perluasan, dan konsonan dasar yang didalamnya terdapat teks dan <i>audio</i>.</p>
3.	<pre>graph TD; subgraph Vokal_Dasar; direction TB; I[Informasi Mengenai Vokal dasar berupa teks romanization + pengucapan huruf berupa audio]; K2[Kembali]; end; 1((1)) --> Vokal_Dasar; K2 --> A((A));</pre>	<p>Berupa teks berisi penjelasan mengenai huruf teks vokall dasar yang disajikan menggunakan <i>audio</i></p>

<p>4.</p>	 <p style="text-align: center;">Vokal Perluasan</p> <p style="text-align: center;">Informasi Mengenai Vokal Perluasan berupa teks romanization + pengucapan huruf berupa audio</p> <p style="text-align: center;">Kembali</p>	<p>Berupa teks berisi penjelasan mengenai huruf teks vokal perluasan yang disajikan menggunakan <i>audio</i>.</p>
<p>5.</p>	 <p style="text-align: center;">Konsonan Dasar</p> <p style="text-align: center;">Informasi Mengenai Konsonan Dasar berupa teks romanization + pengucapan huruf berupa audio</p> <p style="text-align: center;">Kembali</p>	<p>Berupa teks berisi penjelasan mengenai huruf teks konsonan dasar yang disajikan menggunakan <i>audio</i>.</p>

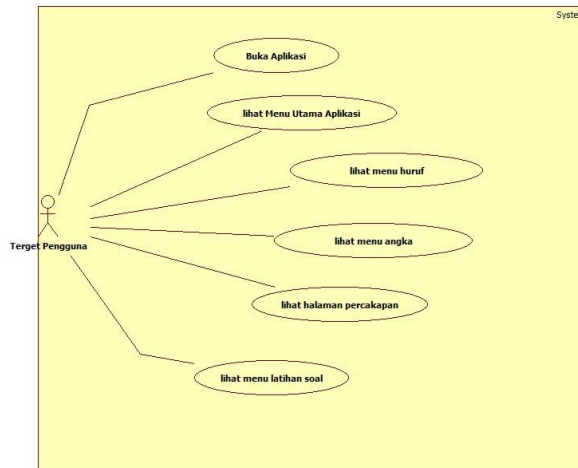
<p>6.</p>	 <p>The screenshot shows a menu interface with the title "Angka" at the top. Below the title are two main menu items: "Angka Korea asli" and "Angka Sino Korea". At the bottom of the menu is a "Kembali" button. Callout 'C' points to the title "Angka". Callout '4' points to the "Angka Korea asli" item. Callout '5' points to the "Angka Sino Korea" item. Callout 'A' points to the "Kembali" button.</p>	<p>Menampilkan menu yang terdapat didalam nya angka korea asli dan angka sino korea</p>
<p>7.</p>	 <p>The screenshot shows a screen titled "Angka Korea Asli". The main content area contains the text "Informasi Mengenai Angka Korea Asli + pengucapan angka berupa audio". At the bottom of the screen is a "Kembali" button. Callout '4' points to the title "Angka Korea Asli". Callout 'A' points to the "Kembali" button.</p>	<p>Menampilkan informasi berupa teks angka korea asli dan <i>audio</i>.</p>

8.	<p>The diagram for item 8 consists of a large rectangular box. At the top center of the box is the text "Angka Sino Korea". Below this text is a rounded rectangular box containing the text "Informasi Mengenai Angka Sino Korea + pengucapan angka berupa audio". At the bottom center of the large box is a smaller rectangular box labeled "Kembali". An arrow points from the "Kembali" box to a circle labeled "A" located to the right of the large box. Above the large box is a circle labeled "5", with an arrow pointing from the "5" circle down to the top of the large box.</p>	Berisi informasi mengenai angka sino korea yang didalamnya terdapat <i>audio</i> dan berupa teks
9	<p>The diagram for item 9 consists of a large rectangular box. At the top center of the box is the text "Percakapan". Below this text is a rounded rectangular box containing the text "Informasi percakapan salam berupa teks + contoh audio percakapan". At the bottom center of the large box is a smaller rectangular box labeled "Kembali". An arrow points from the "Kembali" box to a circle labeled "A" located to the right of the large box. Above the large box is a circle labeled "D", with a vertical line connecting the top of the circle to the top of the large box.</p>	Berupa teks percakapan bahasa korea dengan menggunakan <i>audio</i> dan teks didalamnya.



2.5 Usecase Diagram

Berikut ini merupakan perancangan usecase diagram aplikasi bahasa korea:



Gambar 4. Usecase Diagram

3. Pembahasan

3.1 Implementasi Antar Muka

Implementasi Antar Muka di dalam aplikasi ini untuk menjelaskan tampilan setiap fungsionalitas sesuai kebutuhan pengguna dan dibuat agar memudahkan pengguna dalam menjalankan aplikasi.

3.2 Pengujian Aplikasi

Pengujian yang dilakukan dalam Proyek Akhir ini menggunakan *Black Box Testing*. *Black Box Testing* dipergunakan untuk menguji semua komponen yang terdapat di aplikasi Proyek Akhir apakah sudah sesuai dengan *Usecase Diagram* dan *Skenario Usecase*.

4. Kesimpulan

Ada beberapa kesimpulan selama pengerjaan perancangan dan pembuatan program ini yaitu :

1. Aplikasi pembelajaran bahasa korea ini digunakan oleh remaja usia 18-25 tahun yang tertarik belajar bahasa korea.
2. Aplikasi ini dibuat menggunakan audio, teks dan image untuk memudahkan pengguna mempelajarinya.
3. Aplikasi bahasa korea ini tidak menampilkan penyusunan kalimat dan pengenalan tahun, bulan dan hari.
4. Pembuatan latihan soal dilengkapi dengan skor untuk mempermudah pengguna melihat sejauh mana kemampuan pengguna.

5. Daftar Pustaka

1. Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media, 2009.
2. Bahasa Korea. (2016, November Senin). Diambil kembali dari https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Korea.
3. Haryanto, A. (2014). *Android Fast Track: Belajar Membuat Aplikasi Android dengan Mudah dan Cepat*. Agus Haryanto.
4. Kroenke, D. M. (2005). *Database Processing*. Jakarta: Erlangga.
5. M J. Stevens, "Storyboarding," [Online]. Available: <http://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/storyboarding>.
[Accessed 06 Juli 2017].
6. Khannedy, E. K. *Membuat Aplikasi Android SMS Gateway: Cara Cepat dan Mudah Membuat SMS Gateway Server dengan Android*. Eko Kurniawan Khannedy.
7. Rose, M. (2005). Timeline definition. Retrieved 7 6, 2017, from [www.techtarget.com:http://searchio-midmarket.techtarget.com/definition/timeline](http://searchio-midmarket.techtarget.com/definition/timeline)
8. *Sistem Informasi Akuntansi 1*. (2008). Jakarta: Salemba Empat.

9. *Discovering Computers (ed. 3)*. Penerbit Salemba.

10. Istiyani, T. (2015). *Jago Kuasai Bahasa Korea*. Yogyakarta: Baru Press.

11. Pustaka, R. K. (t.thn.). *Pintar 256 Software Komputer (plus CD)*.

12. Fatta, H. A. (2007). *analisis dan perancangan sistem informasi untuk keunggulan bersaing perusahaan dan organisasi modern*. Yogyakarta: Andi.

,