

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI CANVAS ANDROID DALAM
PEMBELAJARAN HURUF HANGEUL KOREA**



Disusun Oleh:

SITI ROHANAH

No. Mhs. : 125410216
Jurusan : TEKNIK INFORMATIKA
Jenjang : STRATA SATU (S-1)

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AKAKOM
YOGYAKARTA
2017**

SKRIPSI

IMPLEMENTASI CANVAS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN HURUF HANGEUL KOREA

Skripsi

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata
satu (S1) Program Studi Teknik Informatika**

**Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Akakom
Yogyakarta**

Disusun Oleh :

SITI ROHANAH

Nomor Mahasiswa : 125410216

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AKAKOM YOGYAKARTA**

2017

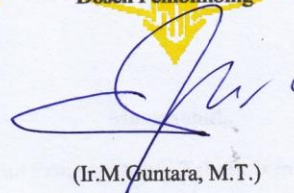
HALAMAN PERSETUJUAN

JUDUL : IMPLEMENTASI CANVAS ANDROID DALAM
PEMBELAJARAN HURUF HANGEUL KOREA
NAMA : SITI ROHANAH
NIM : 125410216
JURUSAN : TEKNIK INFORMATIKA
SEMESTER : GENAP
TAHUN : 2017

Telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diujikan di hadapan
dosen penguji skripsi.

Yogyakarta, 18 Agustus 2017

Dosen Pembimbing



(Ir.M.Guntara, M.T.)

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI CANVAS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN
HURUF HANGEUL KOREA

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi dan dinyatakan
diterima untuk memenuhi sebagai syarat guna memperoleh Gelar Sarjana

Komputer

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

YOGYAKARTA

Yogyakarta, 18 Agustus - 2017

Mengesahkan

Dewan Penguji

1. Ir. M. Guntara, M.T.
2. Danny Kristanto, S.Kom., M.Eng.
3. Endang Wahyuningsih, S.Kom., M.Cs.

Tanda Tangan



Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Ir. M. Guntara, M.T.

22 AUG 2017

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin dengan bangga dan kerendahan hati skripsi ini saya persembahkan Kepada:

- ❖ Tuhan yang maha esa, karena hanya atas izin dan karunia-Nyalah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.
- ❖ Segenap dosen teknik informatika, program sarjana stmik akakom Yogyakarta, yang dengan penuh dedikasi telah memberikan pengajaran dalam memperluas serta memperdalam pengetahuan selama mengikuti pendidikan.
- ❖ Ayahanda dan Ibunda tercinta dan keluarga dengan ketulusan hati memberikan do'a, motivasi dan dukungan.
- ❖ Kakak dan Mba, Ns. Wantonoro, M.kep., Sp.Kep.MB, Wurjan, Endang Koni, S.ST., M.Sc., Sujiah, S.kep., ners., M.PH., mba Indah, mba Nunung, mba Septi, mba Erlina, Hani, koko, Dedi, Baim, Anggun, Nindy, Alves, Nafis, Azam, Elvira, Ghani, dan Zahra beserta keluarga di lampung yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'anya untuk keberhasilan ini.
- ❖ Fahmi Imaniar, S.kom., yang selalu mendukung dan memberikan semangat untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Sahabat dan Teman Tersayang, Astri, Dwi, Gani, Agus, Rachmat, Aan, Udin, Berto, Ryan, Brian, Qodir, Ika, Dani, Yuni, Niken, Desi, Tya, Eka, Mia, Ayu, Uswa, dan mba Ika atas kebersamaan, persahabatan, dan suasana kekeluargaan yang penulis peroleh ketika menimba ilmu di kampus ini.

MOTTO

“Sesekali, kita perlu kembali ke dasar dan menelaah apa yang salah dengan langkah. Agar kita sadar bahwa kemenangan bukan untuk disombongkan.” (Fiersa Besari)

“Selalu bersyukur dan bersenang hati.
Kesabaran dan control emosi untuk mendapatkan kemenangan.

Comeback is real.”

“Hidup ini tentang yang baru datang, dan yang akan berangkat pulang. Juga tentang bertahan dan berjuang.” (Fiersa Besari)

INTISARI

Android merupakan sistem operasi untuk smartphone berbasis *Linux* yang menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang dapat digunakan oleh berbagai macam peranti bergerak. Sistem operasi *Android* ini memiliki berbagai keunggulan sebagai *software* berbasis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka, sehingga mudah dikembangkan.

Smartphone Android sering juga digunakan sebagai media pembelajaran bagi siapa saja khususnya anak remaja. Dan pada saat ini remaja Indonesia tertarik untuk belajar bahasa asing selain bahasa Inggris, salah satunya adalah bahasa Korea. *Hangeul* (한글) merupakan nama dari bahasa Korea yang diciptakan oleh Raja Agung Sejong, Dinasti Chosun pada tahun 1443.

Dalam mempelajari bahasa Korea tidaklah mudah, maka dari itu harus mengerti huruf dan lafal pengucapannya agar dapat membaca perkata dalam bahasa Korea dengan benar. Untuk itu diperlukan media alternatif pengenalan bahasa Korea dan pengucapannya.

Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Java*, Aplikasi ini terdapat kanvas untuk sarana menulis pengguna yang menggunakan *canvas android*.

Didalam aplikasi ini bukan hanya menampilkan huruf saja tetapi juga menampilkan gambar dari setiap huruf, dimana pengguna dapat belajar membuat pola dari setiap huruf *Hangeul* dengan nama huruf yang dipilih, selain itu dilengkapi dengan audio yang berisi mengenai cara mengucapkan huruf *Hangeul*, dan ada beberapa kategori percakapan. Sehingga pengguna khususnya bagi pengguna yang ingin belajar huruf *Hangeul* dapat lebih mengetahui bagaimana cara menulis *Hangeul Korea* yang tepat.

Kata Kunci: *Android, Hangeul Korea, Pembelajaran*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, taufik dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Maksud dan tujuan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh STMIK AKAKOM Yogyakarta untuk menyelesaikan program studi Teknik Informatika Strata Satu. Dalam pembuatan skripsi ini, tidak terlepas dari beberapa pihak yang telah membantu penulis. Atas segala bimbingan, motivasi serta bantuan yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Cuk Subiyantoro, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. M. Guntara, M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta dan selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak Danny Kriestanto, S.Kom., M.Eng., selaku Dosen Penguji yang senantiasa memberikan kami saran dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Endang Wahyuningsih, S. Kom., M.Cs., selaku Dosen Penguji yang senantiasa memberikan kami saran dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Thomas Edyson Tarigan, S.Kom., M.Cs., selaku dosen wali yang senantiasa memberikan saran dan masukan selama masa perkuliahan.
6. Seluruh Dosen dan Staff karyawan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.
7. Keluarga, Sahabat, Special Someone, dan Teman seperjuangan dalam mengerjakan Skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dalam hal isi maupun cara penyajian materi. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca.

Semoga Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO HIDUP	v
INTISARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan	3
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori	5
2.2.1 Pengertian pembelajaran.....	5
2.2.2 Hanguel Korea	5
2.2.3 Android	8
2.2.4 Android Development Tools (ADT) Plugins	9
2.2.5 Java Development Kit (JDK).....	9
2.2.6 Android Software Development kit (SDK)	9
2.2.7 SQLite.....	10
2.2.8 Google Text-To-Speech.....	10
2.2.9 UML	11
2.2.10 Canvas Android	11
BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	

3.1 Analisis Sistem	12
3.1.1 Analisis Kebutuhan Masukan(Input).....	12
3.1.2 Analisis Kebutuhan Keluaran(Output)	12
3.1.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras(Hardware).....	12
3.1.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak(Software)	13
3.2 Perancangan Sistem	13
3.2.1 Use Case Diagram user.....	13
3.2.2 Sequence Diagram pengenalan hangul	14
3.2.3 Sequence Diagram penulisan hangul.....	15
3.2.4 Activity Diagram pengenalan hangul	16
3.2.5 Activity Diagram penulisan hangul	17
3.2.6 Perancangan antarmuka (interface)	18
3.2.6.1 Tampilan Menu Utama	18
3.2.6.2 Tampilan Percakapan	18
3.2.6.3 Tampilan Menu Pengenalan Dan Penulisan.....	19
BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	
4.1 Implementasi dan Pembahasan Sistem	20
4.1.1 Menu Utama	20
4.1.2 Menu Percakapan.....	21
4.1.3 Menu Pengucapan Kalimat.....	22
4.1.4 Menu Tulisan Korea	25
4.1.5 Kanvas Animasi	27
4.2 Pembahasan Sistem	28
4.2.1 Pengujian Program.....	28
4.2.2 Analisis Pengujian Program	28
BAB V : PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Hal
2.1. huruf vokal dasar	6
2.2. huruf diftong	7
2.3. Huruf Konsonan dasar.....	7
2.4. Konsonan ganda	8
3.1. Use Case Diagram	13
3.2. Sequence Diagram Menu pengenalan hangul	14
3.3. Sequence Diagram penulisan hangul	15
3.4. Activity Diagram pengenalan hangul.....	16
3.5. Activity Diagram penulisan hangul	17
3.6. Tampilan Menu Utama	18
3.7. Tampilan Menu Percakapan.....	18
3.8. Tampilan Menu Pengenalan dan Penulisan	19
4.1. Tampilan Menu Utama	29
4.2. Tampilan Menu Huruf Hangeul	30
4.3. Tampilan Menu Percakapan berkenalan	31
4.4. Tampilan menu Favorit	32
4.5. Tampilan Menu percakapan	33
4.6. Tampilan Menu Latihan Menulis.....	34

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	4
Tabel 2.2 Tabel Huruf Vokal	6
Tabel 2.3 Tabel Huruf Diftong.....	6
Tabel 2.4 Tabel Huruf Konsonan Dasar	7
Tabel 2.5 Tabel Konsonan Ganda.....	8