

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA KOREA UNTUK UMUM BERBASIS ANDROID

KOREAN LANGUAGE LEARNING APPLICATION FOR PUBLIC BASED ON ANDROID

Sarah Suryaningsih¹, Yuningsih², Wawa Wikusna³

¹Proodi D3 Manajemen Informatika, ²Fakultas Ilmu Terapan, ³Univesitas Telkom

¹sarah061195@gmail.com, ²yuningsihlegiman@tass.telkomuniversity.ac.id,

³wawa1wikusna@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Bahasa Korea adalah bahasa yang digunakan oleh orang yang tinggal di semenanjung Korea yang merupakan bahasa resmi dari Korea, baik Korea selatan maupun Korea Utara. Dan bangsa Korea memiliki abjad tersendiri yang disebut *Hangeul* atau □□ yang diciptakan oleh Raja Sejong pada masa pemerintahan Dinasti Joseon sekitar tahun 1443. Menurut lembaga bahasa di Seoul National University karena meningkatnya jumlah ketertarikan orang yang mulai mempelajari bahasa Korea, baik secara autodidak, dengan bantuan buku materi, aplikasi dan *website* ataupun dengan kursus bahasa Korea. Adapun kendala yang dihadapi para pelajar autodidak adalah kurangnya penjelasan dan ketersediaan materi yang terstruktur. Aplikasi pembelajaran merupakan cara atau alat bantu untuk pembelajar belajar bahasa Korea yang diharapkan dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Korea. Metode yang digunakan ialah metode ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*) dan UAT (*User Acceptance Testing*). Aplikasi pembelajaran ini menggunakan bahasa pemrograman Java karena aplikasi ini berbasis Android. Dengan bantuan aplikasi ini pengguna dapat membaca materi, mendengarkan pelafalan, dan menjawab *quiz* yang berbentuk sebuah *game* yang dibuat untuk mengevaluasi hasil pembelajaran.

Kata Kunci: Bahasa Korea, Aplikasi pembelajaran, ADDIE, Java, Android.

Abstract

Korean is language used by people living in Korea which is as the official language of Korea, both South Korea and North Korea. They have their own alphabet called *Hangeul* created by King Sejong during the Joseon Dynasty era around 1443. According to the Language Institute at Seoul National University due to the increasing number of people interested in learning Korean, autodidactically, with the help of books materials, applications and websites or with Korean language courses. The obstacles faced by the autodidact students are the lack of explanation and the availability of structured materials. Learning application is the way or tool for learners to learn Korean that is expected to help in learning Korean. The method used in this application is ADDIE (*Analysis Design Development Implementation Evaluation*) and UAT (*User Acceptance Testing*). This application used Java programming language because this application is based on Android. With the help of this application the user can read the material, listen to the pronunciation, and answer the quiz in the form of a game created to evaluate learning outcomes.

Key Word: Korean Language, Learning Application, ADDIE, Java, Android.

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Setiap negara memiliki ciri khas serta keunikannya sendiri, contoh pada Indonesia yang memiliki batik sebagai salah satu keunikannya dan China dengan penduduknya yang banyak sehingga menjadi negara dengan populasi terbesar. Setiap negara menonjolkan ciri khasnya agar banyak orang yang mempelajari budaya negara tersebut.

Salah satu keunikan yang dapat dilihat adalah bahasa, saat ini negara yang sedang terkenal di seluruh dunia adalah negara Korea Selatan. Menurut lembaga bahasa di Seoul National University karena meningkatnya jumlah ketertarikan orang yang mulai mempelajari bahasa Korea, baik secara autodidak, dengan bantuan buku materi, aplikasi dan *website* ataupun dengan kursus bahasa Korea. Adapun kendala yang dihadapi para pelajar autodidak adalah kurangnya penjelasan dan ketersediaan materi yang terstruktur berdasarkan riset yang dilakukan oleh lembaga bahasa di Seoul National University.

Menurut hasil kuisioner pada suatu komunitas Korea (terlampir pada lampiran 4), sebesar 88,5% dari 36 anggota komunitas menyatakan yang dibutuhkan dalam materi adalah materi pembelajaran yang mudah dimengerti dan dipelajari. Serta diberikan visualisasi dalam tampilan agar menambah minat belajar. Dan pembelajar membutuhkan fasilitas pembelajaran yang dapat dibawa kemana saja.

Berdasarkan masalah di atas penulis akan membuat “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Untuk Umum Berbasis Android”. Penulis membuat berbasis *android* karena saat ini sistem operasi yang sedang berkembang adalah *android*. Dengan pengembangannya yang sangat baik dan pesat, membuat penulis semakin yakin dalam pembuatan aplikasi dengan berbasis *android*. Aplikasi yang ditujukan untuk umum namun lebih terfokus pada pengguna usia SMP dan SMA. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan silabus yang belaku di *Seoul University Foreign Language* dan diakui sehingga membantu dalam kesesuaian pembelajaran. Dalam

aplikasi ini disajikan menu evaluasi *quiz* berupa permainan yang dapat membantu dalam mengukur hasil pembelajaran secara berbeda.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi, adalah:

1. Bagaimana memfasilitasi para pembelajar yang kesulitan memahami huruf dan kosakata bahasa Korea?
2. Bagaimana memfasilitasi proses evaluasi hasil pembelajaran bahasa Korea yang telah dilakukan?
3. Bagaimana memfasilitasi para pembelajar pemula bahasa Korea secara mandiri?

1.3. Tujuan

Tujuan pembuatan aplikasi ini, adalah:

1. Membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Korea yang memiliki fitur yang menyajikan materi mengenai pengenalan huruf dan kosakata Bahasa Korea
2. Membantu mengevaluasi hasil pembelajaran Bahasa Korea dengan media yang tersedia
3. Membuat aplikasi pembelajaran sebagai salah satu bentuk fasilitas untuk berlatih bahasa Korea untuk pemula secara mandiri

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatannya adalah:

1. Media pembelajaran yang dibuat untuk level pemula yaitu membaca Hangeul, penulisan, pelafalan dan kosakata
2. Aplikasi ini menjelaskan huruf *Hangeul* atau □□, dan kosakata pembelajaran yang disertai audio
3. Menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar
4. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada *device* dengan maksimal ukuran layar 5 inci.

1.5. Definisi Operasional

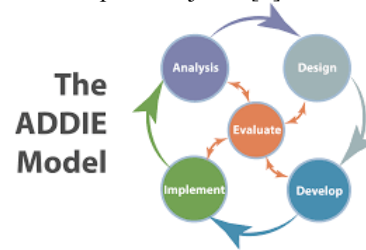
Aplikasi pembelajaran Bahasa Korea adalah aplikasi yang dapat membantu kegiatan belajar setiap pengguna secara mandiri serta membantu melakukan evaluasi. Aplikasi ini dapat digunakan siapa pun terutama pelajar pemula, dimana pengguna dapat mempelajari cara menulis, pengucapan dan materi yang terdapat pada aplikasi. Aplikasi ini telah disesuaikan dengan silabus yang tersedia, pengguna dapat melatih kemampuan yang telah dipelajari pada fitur latihan dan evaluasi. Pada fitur latihan dan evaluasi pengguna dapat menjawab soal pilihan ganda, pengguna dapat mengetahui kekurangan dalam suatu materi dari hasil nilai latihan dan evaluasi yang dilengkapi dengan penghitungan persentase dari setiap jenis soal.

Dengan adanya aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea ini, pengguna akan terbantu dari kesulitan mencari materi dan dapat berlatih tanpa harus adanya guru

1.6. Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah metode model ADDIE atau dapat dijabarkan sebagai *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan model pendekatan khusus untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis

multimedia, dengan metode ini pengembang dan pengguna dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan media pembelajaran [1].



Gambar 1-1
Metode ADDIE

Adapun tahapan-tahapan yang dilalui adalah sebagai berikut :

a. Analysis

Tahap ini meliputi mengetahui terhadap proses belajar yang dilakukan, mengetahui silabus yang digunakan, dan buku referensi yang digunakan sebagai alat media pembelajaran. Untuk mendukung kebutuhan tersebut dilakukan pengambilan data dengan memberikan kuisioner kepada narasumber.

b. Design

Setelah melakukan pengumpulan data dan menganalisis kebutuhan sistem dengan baik dan terdefinisi, maka dibuat rancangan alur navigasi, dan *Mockup* sebagai gambaran kasar tampilan aplikasi.

c. Development

Tahap ini merupakan tahapan pengembangan dari *design* dan dibuat menjadi *storyboard*. Pada tahapan ini akan dijelaskan secara detail fungsi dan aset apa saja yang digunakan dalam perancangan aplikasi.

d. Implementation

Tahap ini melakukan kode program dalam menerjemahkan hasil rancangan desain ke dalam bahasa pemrograman Java.

e. Evaluation

Pada tahap ini dilaksanakan dengan uji coba aplikasi yang dibuat secara *alpha*. Apakah sistem terdapat *error* atau kesalahan dan memastikan apakah sistem telah memenuhi kebutuhan sistem dengan pengujian *black box* dan hanya pengujian fungsionalitas aplikasi.

f. User Acceptance Testing (UAT)

Pada tahap ini dilakukan dengan melakukan uji coba penggunaan aplikasi kepada *user*, dan mengumpulkan hasil pengujian tersebut untuk mengetahui kelayakan aplikasi.

2. Landasan Teori

a. Bahasa Korea

Bahasa Korea adalah bahasa yang digunakan oleh orang yang tinggal di semenanjung Korea yang merupakan bahasa resmi dari Korea, baik Korea selatan maupun Korea Utara. Dan bangsa Korea memiliki abjad tersendiri yang disebut *Hangeul* atau □□ yang diciptakan oleh Raja Sejong pada masa pemerintahan Dinasti Joseon sekitar tahun 1443.

Sistem penulisan *Hangeul* merupakan sistem yang silabik dan fonetik. Aksara Hino-Korea atau biasa

disebut *Hanja* juga digunakan untuk menulis bahasa Korea. Kata-kata paling umum memang menggunakan *Hangeul* namun 70% kosakata bahasa korea terdiri dari kata yang dibentuk dari *Hanja* yang diambil dari bahasa Mandarin [2].

Ada beberapa tingkatan dalam bahasa Korea, tingkatan yang berlaku tersebut harus dipenuhi jika ingin melanjutkan ketinggian berikutnya. Dalam bahasa Korea untuk tingkat pemula atau level dasar memiliki beberapa kajian yang mencakup menulis, membaca, mengucapkan. Dalam tingkat dasar materi yang ditekankan adalah dapat membaca *Hangeul*, dan memperkaya kosakata [2].

b. Tingkatan dalam Bahasa Korea

Dalam setiap bahasa pasti memiliki tingkatan dalam pembelajarannya, sama halnya dalam pembelajaran Bahasa Korea. Berikut ini merupakan tingkatan dalam pembelajaran bahasa Korea, yaitu [2]:

a. Level 1

Level ini di sebut juga sebagai level dasar atau basic, pada level ini mempelajari *Hangeul* dan beberapa kosakata sederhana yang digunakan sehari-hari.

b. Level 2

Pada *level* ini mempelajari kosakata dan penggunaan *grammar* sederhana.

c. Level 3

Pada *level* ini mulai mempelajari *grammar* yang lebih spesifik.

d. Level 4

Level ini mempelajari *grammar* dan membedakan kalimat formal - informal.

e. Level 5

Mempelajari bahasa formal – informal secara spesifik, dan sedikit mempelajari *Hanja*.

f. Level 6

Menspesifikan *Hanja* dan mempelajari idiom dasar.

g. Level 7

Mempelajari idiom dan *grammar* pada idiom.

h. Level 8

Mempelajari *Hanja*, idiom, dan proverb dasar atau pepatah.

i. Level 9

Mempelajari proverb secara spesifikasi dan menerapkan penggunaan *Hanja* pada *Proverb*.

c. Android

Android merupakan *Operating System Mobile* yang sedang berkembang ditengah *Operating System* lainnya. OS lain seperti *Windows Mobile*, iPhone OS, Symbian dan masih banyak lagi. Selain itu juga ketiganya menawarkan kekayaan isi dan keoptimalisan yang berjalan diatas perangkat keras yang ada. Akan tetapi, OS yang telah tersedia ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. Oleh sebab itu, adanya keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk *platform* mereka [3].

d. Java

Java merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek murni yang dibuat berdasarkan kemampuan-kemampuan terbaik bahasa pemrograman objek sebelumnya. Diciptakan oleh James Gosling dari perusahaan perangkat lunak yang bernama Sun Microsystem pada tahun 1991 [4].

e. Android Studio

Android studio adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk membangun perangkat lunak pada *platform Android* yang diperkenalkan Google dan dibuat berdasarkan IDE Java populer, yaitu IntelliJ IDEA [5].

3. Analisis dan Perancangan

3.1. Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk)

Aplikasi ini memiliki 3 menu utama, yaitu :

a. Hangeul

Dalam bagian ini pengguna akan diperkenalkan dengan pembelajaran terhadap huruf korea atau *Hangeul*. Pengguna dapat melakukan pembelajaran berupa penulisan, pembacaan dan mendengarkan secara audio.

b. Kosakata

Setelah pembelajaran *Hangeul* pengguna akan diperkenalkan dengan beberapa kosakata bahasa Korea. Merupakan kosakata sehari-hari dan dasar yang mudah dipelajari oleh pemula.

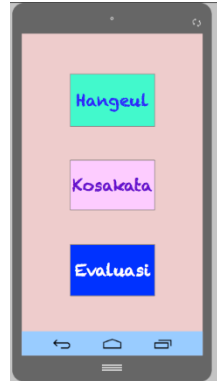
c. Evaluasi



Setelah menyelesaikan suatu materi, pengguna akan menghadapi sebuah evaluasi sebagai tanda selesainya dalam pembelajaran. Sebelum memasuki suatu *level* atau materi baru, pengguna harus menyelesaikan evaluasi yang disediakan pada setiap kajiannya.

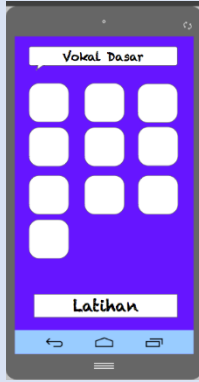
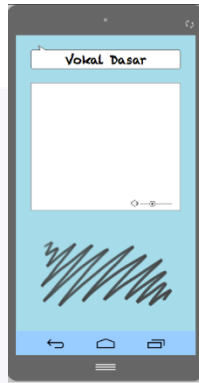
3.2. Analisis Perancangan Sistem

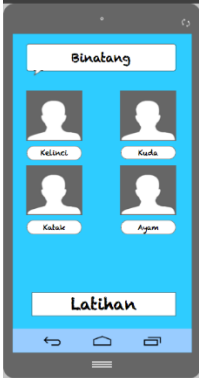

3.2.1. Storyboard

Tabel 3-1
Storyboard


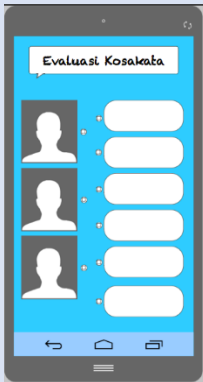
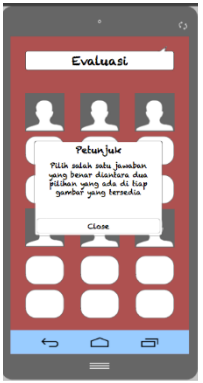
1.	Halaman Utama
Deskripsi	Kerika aplikasi baru pertama kali digunakan, maka akan muncul tampilan seperti di bawah. Pengguna diberikan pilihan menu diantaranya Hangeul, Kosakata dan Evaluasi. Untuk Hangeul dan Kosakata memiliki sub Menu yang berisi materi yang akan di ajarkan.
Visual	

2.	Tampilan sub menu Hangeul
Deskripsi	Pada tampilan ini terdapat beberapa sub menu yang tersedia dengan tombol yang menjadi <i>icon</i> sub menu pada menu Hangeul. Sehingga <i>user</i> dapat memilih materi dengan mengklik tombol atau nama sub menu Hangeul.
Visual	
3.	Tampilan sub Menu Kosakata
Deskripsi	Pada tampilan ini terdapat beberapa sub menu yang tersedia dengan tombol yang menjadi <i>icon</i> sub menu pada menu Kosakata. Sehingga <i>user</i> dapat memilih materi dengan mengklik tombol atau nama sub menu Kosakata.
Visual	
4.	Tampilan Materi Sub Menu Hangeul
Deskripsi	Tampilan ini berisi materi yang diajarkan di tiap sub menu Hangeul, dan terdapat tombol latihan jika <i>user</i> merasa sudah menguasai materi Hangeul yang di berikan.


Visual	
5.	Tampilan Penjelasan Materi Sub Menu Hangeul
Deskripsi	Pada tampilan ini terdapat penjelasan tiap huruf Hangeul, tampilan ini akan muncul jika <i>user</i> mengklik kolom huruf hangeul. Pada tampilan ini dijelaskan bagaimana cara penulisan dan pembacaan huruf hangeul yang sudah diklik sebelumnya.
Visual	
Asset	Audio : Pengucapan materi
6.	Tampilan Materi Sub Menu Kosakata
Deskripsi	Tampilan ini berisi gambar materi yang diajarkan di tiap sub menu Kosakata, dan terdapat tombol latihan jika <i>user</i> merasa sudah menguasai materi kosakata yang di berikan.

Visual	
7.	Tampilan Penjelasan Materi Sub Menu Kosakata
Deskripsi	Sama seperti sub menu Hangeul tampilan ini terdapat penjelasan tiap gambar dan tulisan, tampilan ini akan muncul jika <i>user</i> mengklik kolom tulisan atau gambar materi. Pada tampilan ini dijelaskan bagaimana cara penulisan dan pembacaan kosakata yang sudah diklik sebelumnya.
Visual	
Asset	Audio : Pengucapan materi
8.	Tampilan Latihan
Deskripsi	Tampilan ini terdapat pada setiap sub menu hangeul dan kosakata, tampilan ini dibuat untuk membantu <i>user</i> melatih hasil pembelajaran materi yang diajarkan. Dibuat dalam bentuk memilih jawaban yang benar dari pertanyaan yang disediakan.

Visual	
9.	Tampilan Petunjuk Evaluasi Sub Menu Hangeul
Deskripsi	Tampilan petunjuk evaluasi sub menu Hangeul ini dibuat untuk memudahkan <i>user</i> untuk mengetahui cara menjawab pertanyaan yang telah disediakan.
Visual	
10.	Tampilan Evaluasi Sub Menu Hangeul
Deskripsi	Tampilan ini di buat untuk melatih seluruh materi pada sub menu Hangeul, apakah <i>user</i> sudah menguasai seluruh materi yang telah diberikan atau belum dan akan dihitung nilainya.
Visual	
11.	Tampilan Petunjuk Evaluasi Sub Menu Kosakata
Deskripsi	Tampilan petunjuk evaluasi sub menu Kosakata ini dibuat untuk

	memudahkan <i>user</i> untuk mengetahui cara menjawab pertanyaan yang telah disediakan.
Visual	
12.	Tampilan Evaluasi Sub Menu Kosakata
Deskripsi	Tampilan ini di buat untuk melatih seluruh materi pada sub menu Kosakata, apakah <i>user</i> sudah menguasai seluruh materi yang sudah diberikan atau belum dan akan dihitung nilainya.
Visual	
13.	Tampilan Petunjuk Menu Evaluasi
Deskripsi	Tampilan petunjuk evaluasi ini dibuat untuk memudahkan <i>user</i> untuk mengetahui cara menjawab pertanyaan yang telah disediakan.
Visual	
14.	Tampilan Menu Evaluasi

Deskripsi	Tampilan ini di buat untuk melatih seluruh materi pada aplikasi ini, dan untuk mengukur apakah <i>user</i> sudah menguasai seluruh materi yang diberikan atau belum dan akan dihitung nilainya.
Visual	
15.	Tampilan Nilai
Deskripsi	Memunculkan tampilan nilai dari hasil untuk menjawab latihan, evaluasi sub menu dan evaluasi.
Visual	
16.	Tampilan Lulus
Deskripsi	Tampilan yang memberitahukan <i>user</i> apakah nilai yang diperoleh telah mencukupi standar penilaian atau belum. Dan ini merupakan tampilan untuk nilai yang telah memenuhi standar.
Visual	

17.	Tampilan Gagal
Deskripsi	Tampilan yang memberitahukan <i>user</i> apakah nilai yang diperoleh telah mencukupi standar penilaian atau belum. Dan ini merupakan tampilan untuk nilai yang belum memenuhi standar.
Visual	

4	Android Layar 5 inch	1
---	----------------------	---

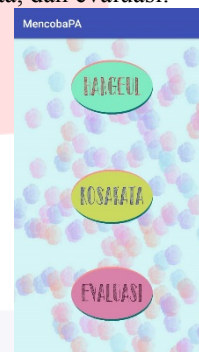
Tabel 3-5
Spesifikasi Perangkat Lunak Tahap Implementasi Sistem

No	Perangkat Lunak	Kuantitas
1	Sistem Operasi: Windows XP	1
2	Android Studio	1
3	Adobe Photoshop CS3	1
4	Word 2010	1

4. Implementasi

4.1. Tampilan Menu Utama

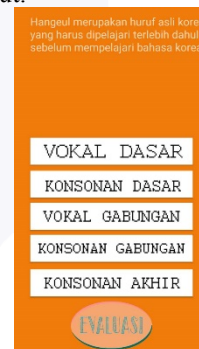
Pada tampilan menu utama akan ditampilkan awalan dari aplikasi pembelajaran yang diawali dengan menu-menu utama dan tulisan aplikasi pembelajaran bahasa Korea. Aplikasi ini terdapat 3 tombol, yaitu hangeul, kosakata, dan evaluasi.



Gambar 4-1
Tampilan Menu Utama

4.2. Tampilan Menu Hangeul

Tampilan menu hangeul akan menampilkan sub menu yang dipelajari. Setiap sub menu terdapat tombol yang merupakan *icon* dari setiap sub bab dan nama bab tersebut.



Gambar 4-2
Tampilan Menu Hangeul

4.3. Tampilan Menu Kosakata

Tampilan menu kosakata akan menampilkan sub menu yang dipelajari. Setiap sub menu terdapat tombol yang merupakan *icon* dan nama bab tersebut.

3.3. Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak disebut sebagai kebutuhan non fungsional. Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan terhadap perangkat keras dan perangkat lunak, sehingga dapat menentukan kompatibilitas aplikasi yang akan dibangun terhadap sumber daya yang ada.

3.3.1. Pengembang Sistem

Tabel 3-2
Spesifikasi Perangkat Keras Tahap Pengembangan Sistem

No	Perangkat Keras	Kuantitas
1	Laptop	1
2	Prosesor Core i5	1
3	RAM 4 GB	1
4	Android Layar 5 inch	1

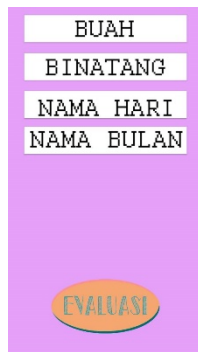
Tabel 3-3
Spesifikasi Perangkat Lunak Tahap Pengembangan Sistem

No	Perangkat Lunak	Kuantitas
1	Sistem Operasi: Windows 7	1
2	Android Studio	1
3	Adobe Photoshop CS6	1
4	Word 2013	1

3.3.2. Implementasi Sistem

Tabel 3-4
Spesifikasi Perangkat Keras Tahap Implementasi Sistem

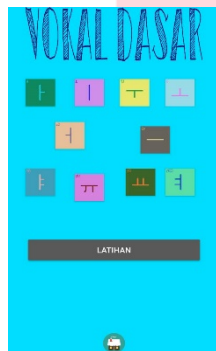
No	Perangkat Keras	Kuantitas
1	Laptop	1
2	Prosesor Core i5	1
3	RAM 512 MB	1



Gambar 4-3
Tampilan Menu Kosakata

4.4. Tampilan Materi Sub Menu Hangeul

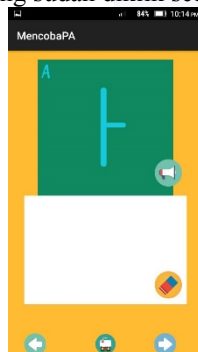
Tampilan ini berisi materi yang diajarkan di tiap sub menu Hangeul, dan terdapat tombol latihan jika *user* merasa sudah menguasai materi Hangeul yang di berikan.



Gambar 4-4
Tampilan Materi sub Menu Hangeul

4.5. Tampilan Penjelasan Sub Menu Hangeul

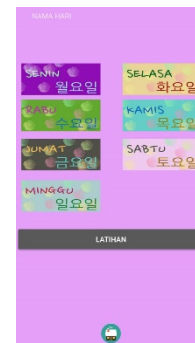
Pada tampilan ini terdapat penjelasan tiap huruf Hangeul, tampilan ini akan muncul jika *user* mengklik kolom huruf hangeul. Pada tampilan ini dijelaskan bagaimana cara penulisan dan pembacaan huruf hangeul yang sudah diklik sebelumnya.



Gambar 4-7
Tampilan Penjelasan Sub Menu Hangeul

4.6. Tampilan Materi Sub Menu Kosakata

Pada Tampilan ini berisi gambar materi yang diajarkan di tiap sub menu Kosakata, dan terdapat tombol latihan jika *user* merasa sudah menguasai materi kosakata yang di berikan.



Gambar 4-10
Tampilan Materi sub Menu Kosakata

4.7. Tampilan Penjelasan Materi Sub Menu Kosakata

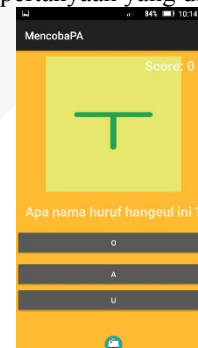
Sama seperti sub menu Hangeul tampilan ini terdapat penjelasan tiap gambar dan tulisan, tampilan ini akan muncul jika *user* mengklik kolom tulisan atau gambar materi. Pada tampilan ini dijelaskan bagaimana cara penulisan dan pembacaan kosakata yang sudah diklik sebelumnya.



Gambar 4-13
Tampilan Penjelasan sub Menu Kosakata.

4.8. Tampilan Latihan

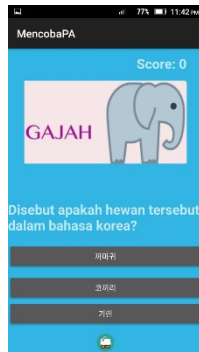
Tampilan ini terdapat pada setiap sub menu hangeul dan kosakata, tampilan ini dibuat untuk membantu *user* melatih hasil pembelajaran materi yang diajarkan. Dibuat dalam bentuk memilih jawaban yang benar dari pertanyaan yang disediakan.



Gambar 4-16
Tampilan Latihan

4.9. Tampilan Menu Evaluasi

Tampilan ini di buat untuk melatih seluruh materi pada aplikasi ini, dan untuk mengukur apakah *user* sudah menguasai seluruh materi yang diberikan atau belum dan akan dihitung nilainya.



Gambar 4-17
Tampilan Menu Evaluasi

[5] M. v. Drongelen, Android Studio Cookbook, Birmingham UK: Packt Publishing, 2015.

5. Kesimpulan

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengerjaan Proyek Akhir tentang Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea untuk Umum Berbasis Android, maka dapat disimpulkan :

1. Pengguna dapat memahami huruf dan kosakata bahasa Korea dengan adanya fitur "Hangeul" dan "Kosakata".
2. Pengguna dapat mengucapkan dalam bahasa Korea dengan adanya fitur audio dalam materi pembelajarannya.
3. Pengguna dapat menulis menggunakan Hangeul dengan adanya fitur menulis dalam materi pembelajaran.
4. Pengguna dapat mengevaluasi hasil pembelajaran dengan adanya fitur "Latihan" dan "Evaluasi"

5.2. Saran

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan yang diinginkan akan tercapai maka disarankan.

1. Diharapkan untuk ke depannya terdapat materi atau mengetahui pengucapan dengan fitur video agar pengguna dapat mengetahui cara pengucapan kata secara rinci.
2. Terdapat fitur rekam suara dan aplikasi mengeluarkan kata yang diucapkan.
3. Materi yang dipelajari pada aplikasi hanya tersedia dalam bab pemula, hendaknya seluruh materi Pembelajaran Bahasa Korea dapat dipelajari di aplikasi ini.

6. Daftar Pustaka

- [1] H. A. Fata, Rekayasa Sistem Pengenalan Wajah, Yogyakarta: ANDI, 2009.
- [2] Seoul National University, Seoul National University Language Education Institute, Seoul: MOONJINMEDIA, 2005.
- [3] J. Steele dan N. To, The Android Developer's Cookbook Building Applications with Android SDK, United States of America: Pearson Education, 2011.
- [4] M. Wolfson, Android Developer Tools Essentials, Cambridge: O'Reilly, 2013.