BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Tinjauan Umum

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan ada beberapa bentuk metode untuk mempelajari bahasa korea yaitu :

1. Buku

Buku menyajikan cara pembelajaran yang konvensional, menyajikan materi seperti huruf Hangeul dalam bentuk teks dan gambar. Dalam bentuk buku, pembelajaran huruf hangeul kebanyakan terdapat pada bab awal dengan pokok bahasan sedikit tentang sejarah hangeul, huruf-huruf Hangeul serta pola penyusunan kata. Kebanyakan buku yang ditemui dipasaran lebih berfokus ke pokok bahasan berikutnya, seperti pola penyusunan kalimat, pembuatan kalimat tanya, menyatakan bentuk jamak, kepemilikan, kata penunjuk orang atau benda dan lain-lain. Sehingga pokok bahasan mengenai pengenalan huruf dan angka, cara penulisan huruf Hangeul hanya sedikit atau tambahan saja. Tetapi meskipun demikian ada juga buku yang membahas penuh tentang hangeul, seperti buku berjudul “Panduan Belajar Menulis Han-gul”.

Berikut beberapa judul buku pembelajaran bahasa korea:

1. Cara Cepat Mahir Bahasa Korea karangan Mustiana Lestari S.Hum.
2. Panduan Belajar Menulis Han-gul karangan Sri Endah Setia Lestari.
3. Cara Mudah Belajar Bahasa Korea karangan Fisra Afriyanti.
4. Belajar cepat Bahasa Korea karangan Dra. Pratiwi M.Si .

2. Web Online/E-Learning

Web online/e-learning menggunakan media internet untuk menyajikan materi pembelajaran bahasa korea. Media ini bisa diakses oleh masyarakat menggunakan media komputer yang terhubung dengan jaringan internet maupun menggunakan media genggam seperti telpon seluler yang memiliki fasilitas GPRS dan kapasitas memori yang memadai. Media ini menyajikan materi seperti huruf hangeul berupa teks, gambar dan dilengkapi dengan suara. Dibawah ini merupakan Url situs e-learning bahasa korea

http://world.kbs.co.kr/indonesian/korea.htm

3. Video Tutorial

Bentuk pembelajaran ini merupakan media pembelajaran dengan fitur paling lengkap dari pada buku dan web online karena materi disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan animasi. Selain interaktif tampilan dari aplikasi pembelajaran juga menarik sehingga membuat betah siapa saja yang ingin belajar. Untuk media pembelajaran dalam bentuk video merupakan fitur dari salah satu situs e-learning diatas.

4.2. Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang terjadi

dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan dapat sesuai dengan kebutuhan pada aplikasi pembelajaran bahasa korea dasar.

Dari ketiga pembelajaran diatas masing-masing pembelajaran memliki kekurangan dan kelebihan. Buku merupakan media konvensional yang semua orang bisa memakainya, tidak seperti aplikasi ataupun web e-learning yang hanya bisa digunakan oleh orang yang mengenal teknologi. Tetapi pada buku yang tersedia ada beberapa buku yang kurang lengkap, mungkin karna adanya batasan halaman, pemberian contoh lafal yang kurang tepat karena contoh hanya berupa text dan gambar. Lain halnya dengan media internet dan aplikasi, untuk masalah pelafalan bisa teratasi dengan adanya fitur suara yang ada.

Kemudian untuk media e-learning berbasis web seperti video tutorial memiliki kelemahan dalam koneksi, misalnya beberapa fitur tidak bisa berjalan pada koneksi lambat. Tetapi untuk fitur seperti suara dan gambar akan sangat membantu proses pembelajaran. Untuk media aplikasi sangat interaktif dan fitur suaranya juga sangat membantu, bisa dibilang tipe pembelajaran ini yang paling lengkap dari ketiganya, namun tipe ini untuk versi yang bagus kebanyakan merupakan versi software berbayar, jadi untuk menggunakannya harus mengeluarkan sejumlah uang. Tidak seperti web e-learning yang *free* dan buku yang masih bisa dipinjam tanpa harus beli ataupun harus beli masih dalam harga yang terjangkau.

Dari ketiga sistem diatas semuanya bisa diakses dimana saja, tetapi tidak setiap waktu kita selalu membawa buku ataupun netbook kemana pun

kita pergi, padahal ada saat dimana seseorang ingin memanfaatkan waktu kosongnya untuk mempelajari bahasa korea tetapi tidak membawa media untuk mempelajarinya. Jadi dirasa masih kurang efektif karna masih adanya batasan ruang dan waktu.

4.3. Perancangan Sistem

Menurut Jogiyanto H.M (2001:196), Perancangan Sistem yaitu: "Perancangan Sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi".

Pengertian perancangan sistem yang lain menurut Jogiyanto H.M (2001:196), yaitu :

"Perancangan sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan. Tahap ini menyangkut mengkonfigurasikan dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisa sistem".

Dengan demikian perancangan sistem dapat diartikan sebagai berikut :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun dan implementasi.
4. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.

5. Penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

4.3.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem aplikasi pembelajaran bahasa korea dasar ini adalah untuk menghasilkan suatu perangkat lunak berbasis *mobile* android yang mampu :

1. Membangun aplikasi pembelajaran bahasa korea dasar dalam mengenal huruf, angka, memahami cara pengucapan, cara penulisan dan mengetahui kosakata dasar bahasa korea pada sistem operasi Android.
2. Memberikan kemudahan kepada pengguna yang ingin mempelajari bahasa korea dengan lebih mudah dan praktis.

4.3.2. Gambaran Umum Sistem

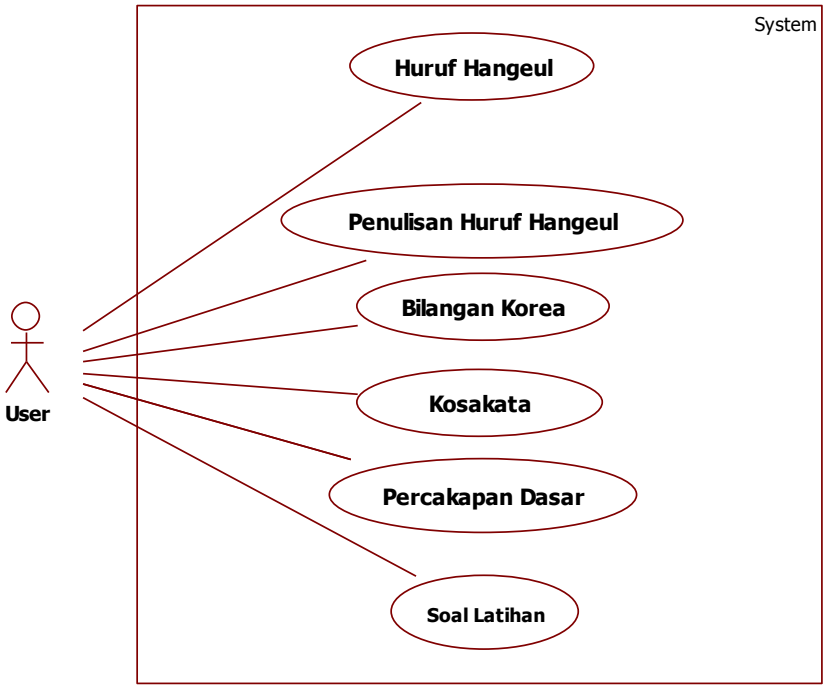
Gambaran umum aplikasi pembelajaran bahasa korea dasar yang akan dibuat yaitu mampu menampilkan gambar dan suara pada beberapa pembahasan yang diberikan dimana cara penggunaannya dilakukan dengan cara diklik atau digeser kekiri dan kekanan pada layar telepon pintar dan ketika gambar tersebut ditekan dapat mengeluarkan suara yang disesuaikan dengan gambar yang ditekan/dipilih. Selain itu terdapat juga menu soal latihan untuk melatih pengguna dalam pemahaman materi yang yang telah diberikan.

4.3.3. Perancangan Prosedur

Proses perancangan ini merupakan tahap awal dari perancangan aplikasi bahasa koreadasar yang dilakukan sebagai pemecahan masalah yang ada pada proses aplikasi koreadasar.

4.3.3.1. Use case Diagram

Use case diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan aktor. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Berikut adalah diagram *use case* pada aplikasi koreadasar berbasis *Android* :



Gambar 4.1 *Use case* Diagram KoreaDasar

Gambar di atas menunjukan interaksi antara aktor dengan sistem. Di mana aktor terdiri dari seorang *user* dan sistem terdiri dari aplikasi yang saling berinteraksi, dimana *user* dapat menjalankan semua menu yang terdapat pada sistem.

1. Identifikasi *Use Case*

   Identifikasi *Use case* adalah *Use Case* yang bekerja pada sistem aplikasi yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.1 Deskripsi *Use Case*

NO	*Use Case*	Deskripsi
UC-01	Huruf Hangeul	Fungsionalitas untuk masuk ke Menu halaman huruf hangeul
UC-02	Penulisan Huruf Hangeul	Fungsionalitas untuk masuk ke Menu halaman Penulisan Huruf Hangeul
UC-03	Bilangan Korea	Fungsionalitas untuk masuk ke Menu halaman Bilangan Korea
UC-04	Kosakata	Fungsionalitas untuk masuk ke Menu halaman Kosakata
UC-05	Percakapan Dasar	Fungsionalitas untuk masuk ke Menu halaman Percakapan dasar
UC-06	Soal Latihan	Fungsionalitas untuk masuk ke Menu halaman Soal Latihan

2. Identifikasi *Actor/User*

   Aktor yang berperan dalam menjalankan aplikasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Deskripsi *Actor* pada sistem

NO	Actor	Deskripsi
P-01	Pengguna	Merupakan *user* yang menggunakan aplikasi pembelajaran Bahasa Korea dasar yang dapat menjalankan semua menu yang ada di dalam sistem

3. Skenario *Use Case*

Merupakan skenario proses-proses yang ada didalam *Use Case* dapat dilihat pada tabel-tabel berikut :

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Huruf Hangeul

Identifikasi	
Nama *Uce Case*	Huruf Hangeul
Aktor	Pengguna
Tujuan	Masuk kedalam Menu huruf Hangeul
Keadaan Awal	Membuka Aplikasi
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih Menu Huruf Hangeul	
	2. Sistem menampilkan tiga pilihan jenis huruf Hangeul
3. Memilih salah satu jenis huruf Hangeul	
	4. Sistem menampilkan huruf Hangeul yang dipilih
5. Menekan/memilih salah satu huruf	
	6. Sistem mengeluarkan suara dari huruf yang dipilih.
Kondisi Akhir	Menampilkan Semua data yang sesuai

Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Penulisan Huruf Hangeul

Identifikasi	
Nama *Uce Case*	Penulisan Huruf Hangeul
Aktor	Pengguna
Tujuan	Masuk kedalam Menu Penulisan Huruf Hangeul
Keadaan Awal	Membuka Aplikasi
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih Menu Penulisan Huruf Hangeul	

	2. Sistem menampilkan lima pilihan pembahasan Penulisan Huruf Hangeul
3. Memilih salah satu pembahasan Penulisan Huruf Hangeul	
	4. Sistem menampilkan pembahasan yang dipilih
Kondisi Akhir	Menampilkan Semua data yang sesuai

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Bilangan Korea

Identifikasi	
Nama *Uce Case*	Bilangan Korea
Aktor	Pengguna
Tujuan	Masuk kedalam Menu Bilangan Korea
Keadaan Awal	Membuka Aplikasi
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih Menu Bilangan Korea	
	2. Sistem menampilkan dua pilihan jenis Bilangan Korea
3. Memilih salah satu Jenis Bilangan Korea	
	4. Sistem menampilkan jenis bilangan yang dipilih
5. Menekan/memilih salah satu huruf	
	6. Sistem mengeluarkan suara dari angka yang dipilih.
Kondisi Akhir	Menampilkan Semua data yang sesuai

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* Kosakata

Identifikasi	
Nama *Uce Case*	Kosakata
Aktor	Pengguna
Tujuan	Masuk kedalam Menu Kosakata
Keadaan Awal	Membuka Aplikasi
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih Menu Kosakata	

	2. Sistem menampilkan tujuh pilihan dari Menu Kosakata.
3. Memilih salah satu pilihan kosakata	
	4. Sistem menampilkan salah satu kosakata
Kondisi Akhir	Menampilkan Semua data yang sesuai

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* Percakapan Dasar

Identifikasi	
Nama *Uce Case*	Percakapan dasar
Aktor	Pengguna
Tujuan	Masuk kedalam Menu Percakapan dasar
Keadaan Awal	Membuka Aplikasi
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih Menu Percakapan Dasar	
	2. Sistem menampilkan menu Percakapan Dasar
Kondisi Akhir	Menampilkan Semua data yang sesuai

Tabel 4.8 Skenario *Use Case* Soal Latihan

Identifikasi	
Nama *Uce Case*	Soal Latihan
Aktor	Pengguna
Tujuan	Masuk kedalam Menu Soal Latihan
Keadaan Awal	Membuka Aplikasi
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
3. Memilih Menu Soal Latihan	
	4. Sistem menampilkan tiga pilihan dari Menu Soal Latihan.
5. Memilih salah satu soal	
	6. Sistem menampilkan soal
7. Mengisi/menjawab Soal	
	8. Memproses hasil jawaban
	9. Menampilkan Skor
10. Memilih Menu Petunjuk soal	
	11. Menampilkan halaman petunjuk soal

Kondisi Akhir	Menampilkan Semua data yang sesuai

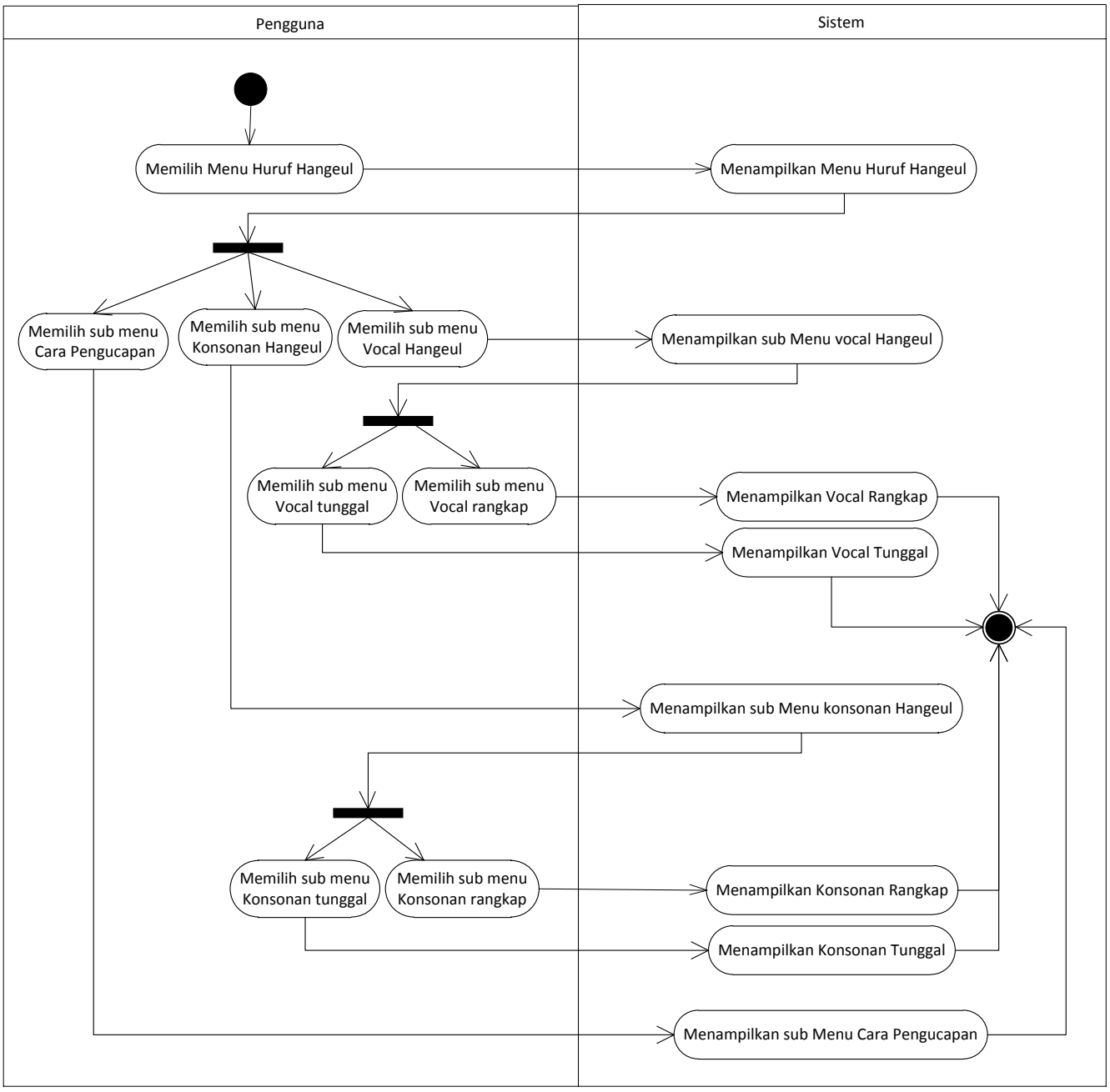
Tabel 4.9 Skenario *Use Case About*

Identifikasi	
Nama *Uce Case*	About
Aktor	Pengguna
Tujuan	Masuk kedalam informasi *About*
Keadaan Awal	Membuka Aplikasi
Skenario Utama	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih Tombol *About*	
	2. Menampilkan halaman informasi tentang aplikasi
Kondisi Akhir	Menampilkan Semua informasi yang sesuai

4.3.3.2. Activity Diagram

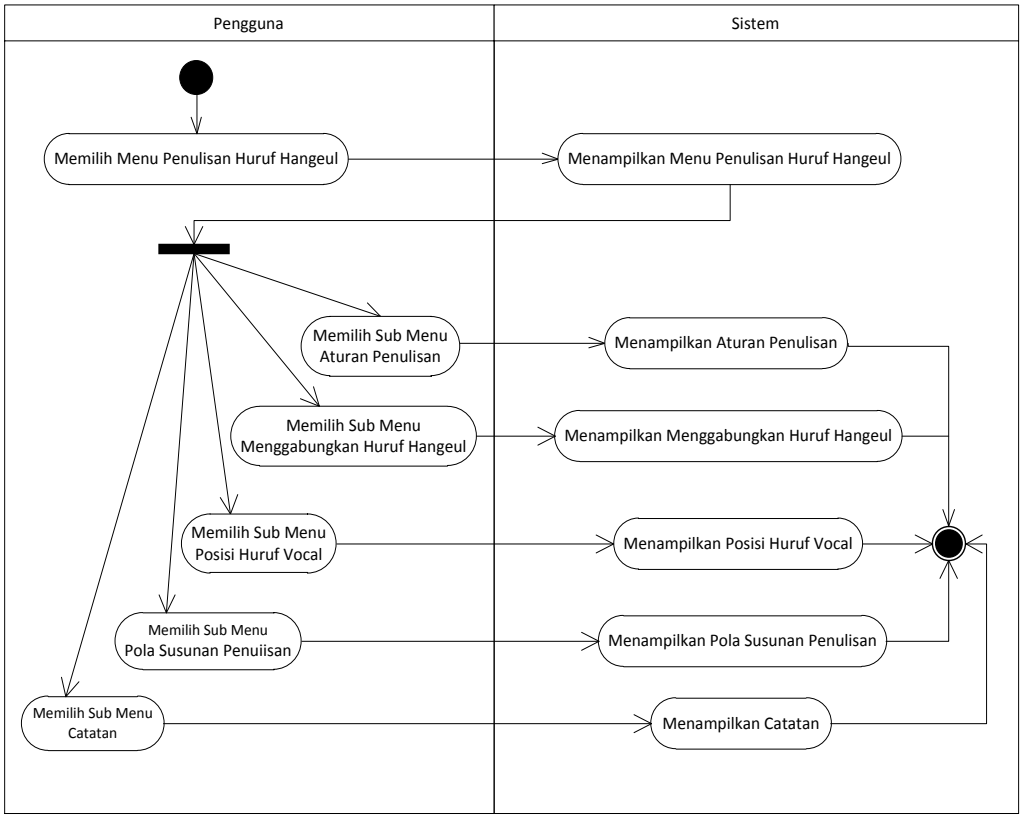
Activity Diagram bertujuan untuk menampilkan dan menjelaskan secara rinci aliran data pada suatu sistem secara umum dengan menggambarkan proses yang terjadi pada *use case* diagram yaitu pada menu Huruf Hangeul, Penulisan Huruf Hangeul, Bilangan korea, Kosakata, Percakapan Dasar, Soal Latihan dan menu About yang akan di tampilkan pada layar *Handphond.*

4.3.3.2.1. Activity Diagram Huruf Hangeul



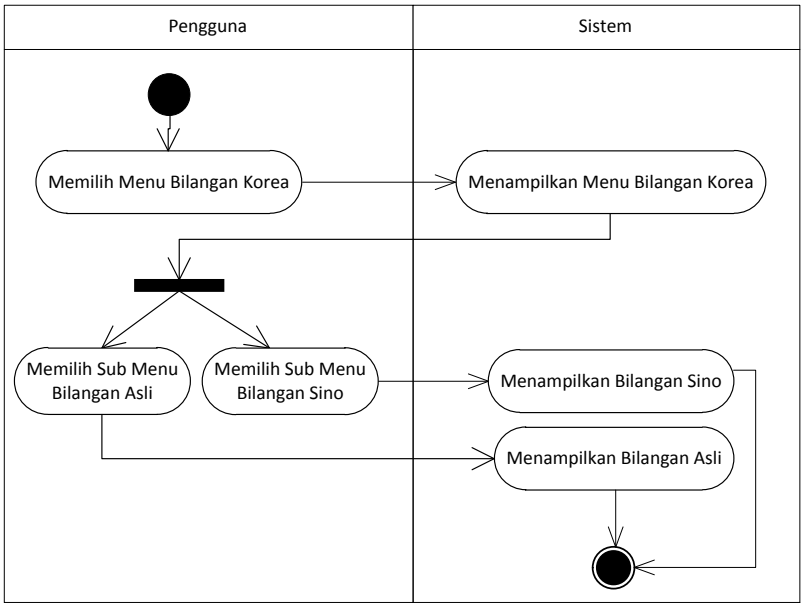
Gambar 4.2 *Activity Diagram* Huruf Hangeul

4.3.3.2.2. Activity Diagram Penulisan Huruf Hangeul



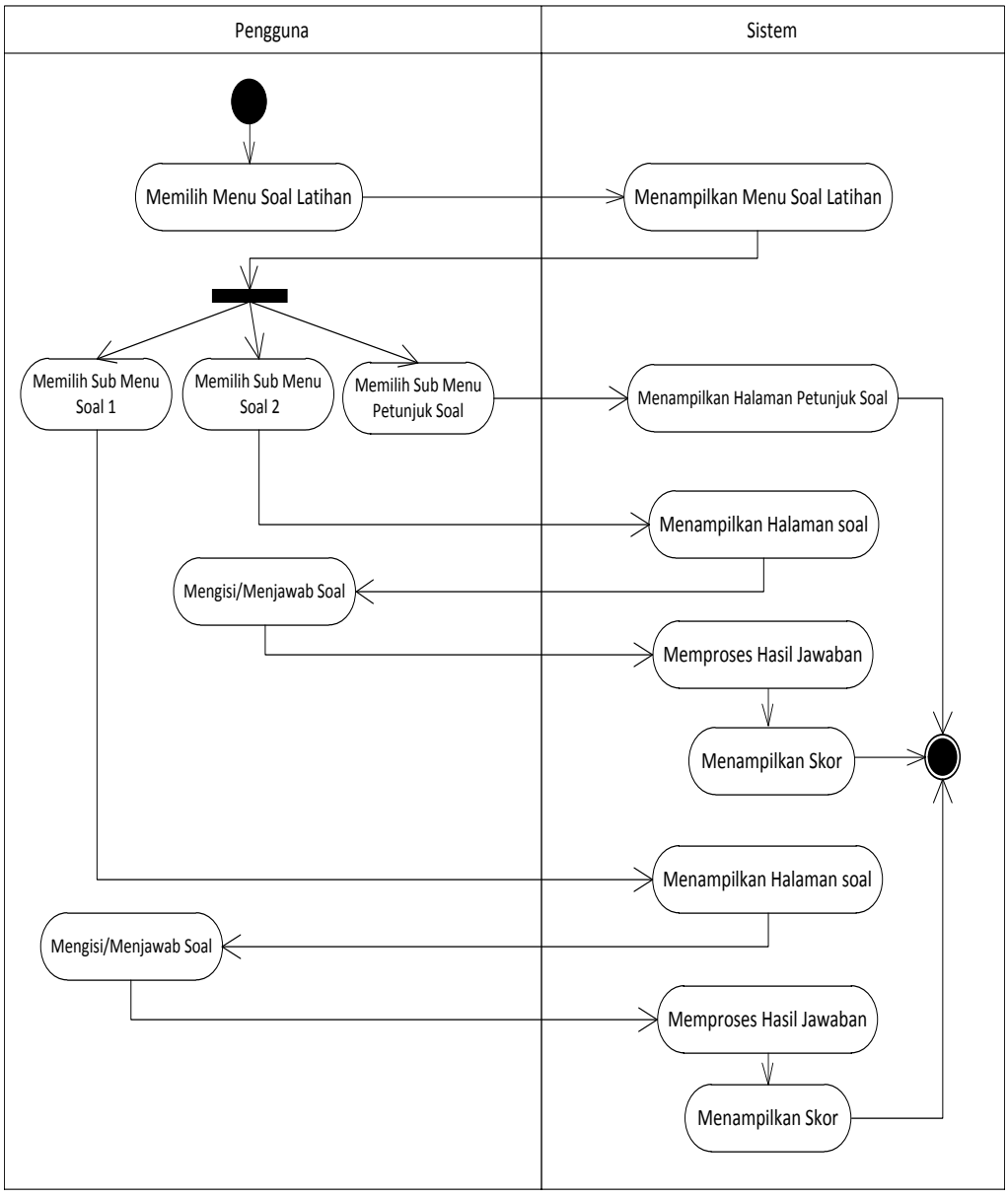
Gambar 4.3 *Activity Diagram* Penulisan Huruf Hangeul

4.3.3.2.3. Activity Diagram Bilangan Korea



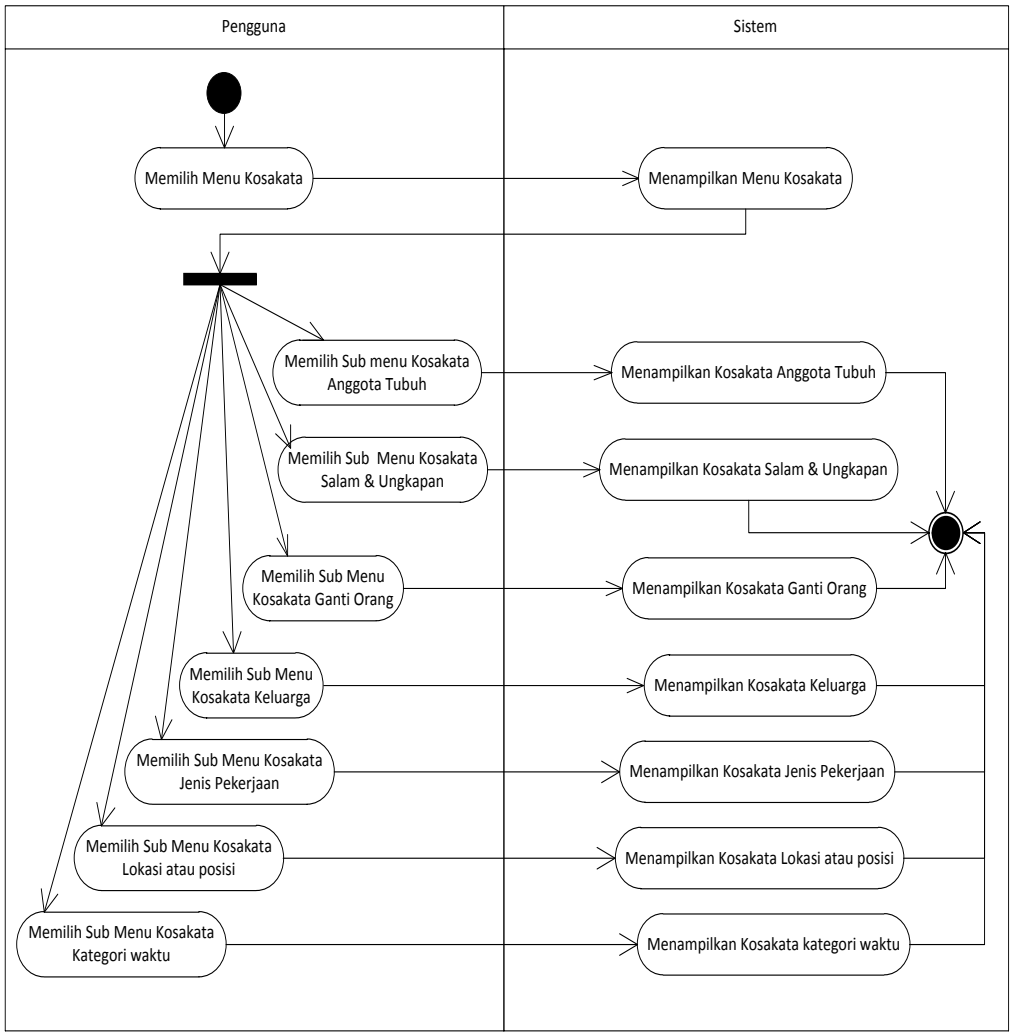
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Bilangan Korea

4.3.3.2.4. Activity Diagram Soal Latihan



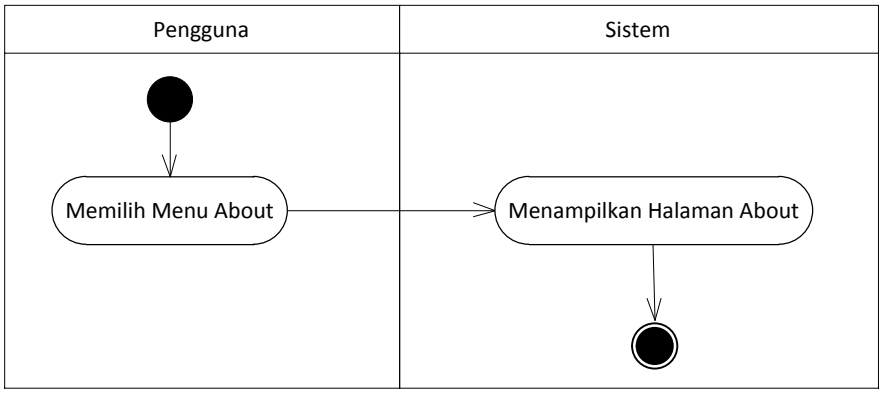
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Soal Latihan

4.3.3.2.5. Activity Kosakata



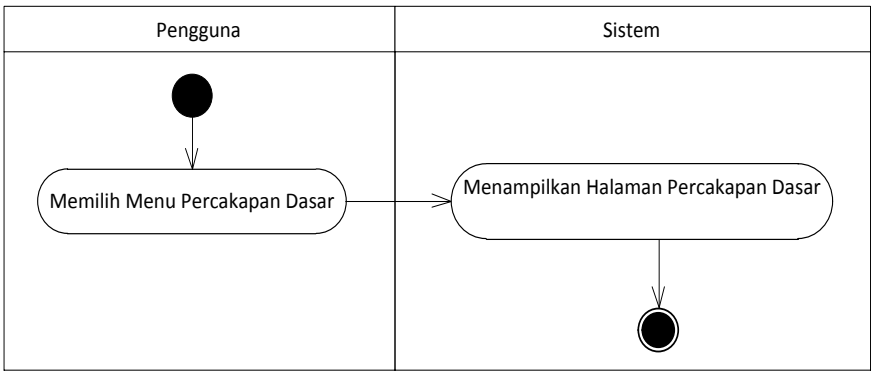
Gambar 4.6 *Activity* Kosakata

4.3.3.2.6. Activity Diagram About



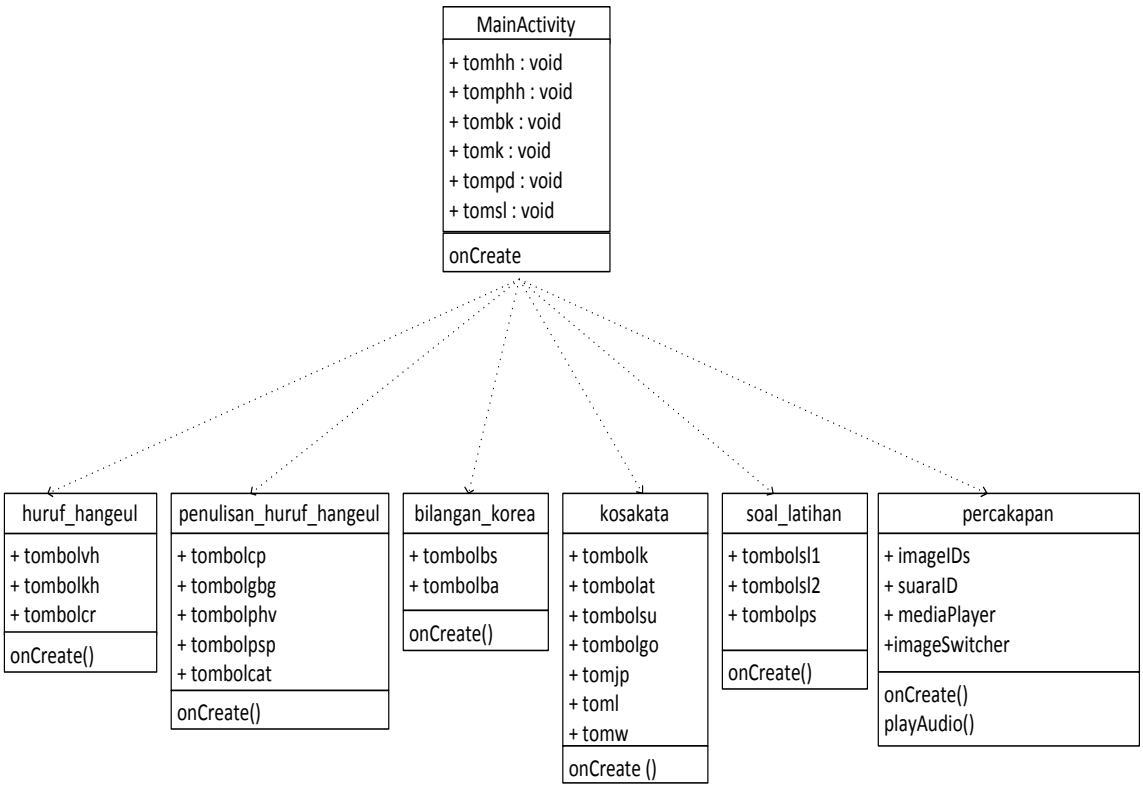
Gambar 4.7 *Activity Diagram* About

4.3.3.2.7. Activity Diagram Percakapan Dasar



Gambar 4.8 *Activity Diagram* Percakapan Dasar

4.3.3.3. Class Diagram

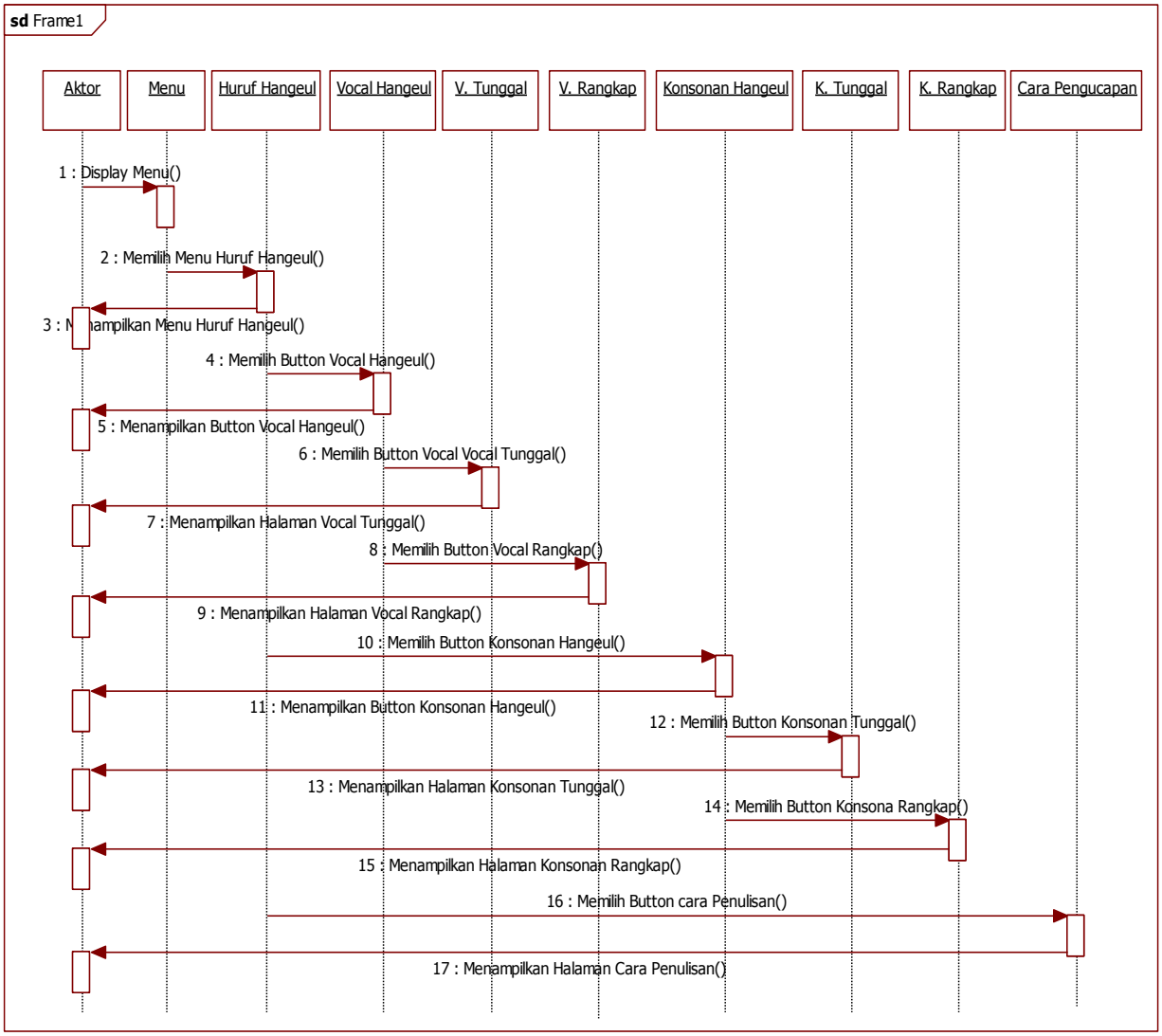


Gambar 4.9 *Class Diagram* KoreaDasar

4.3.3.4 Sequence Diagram

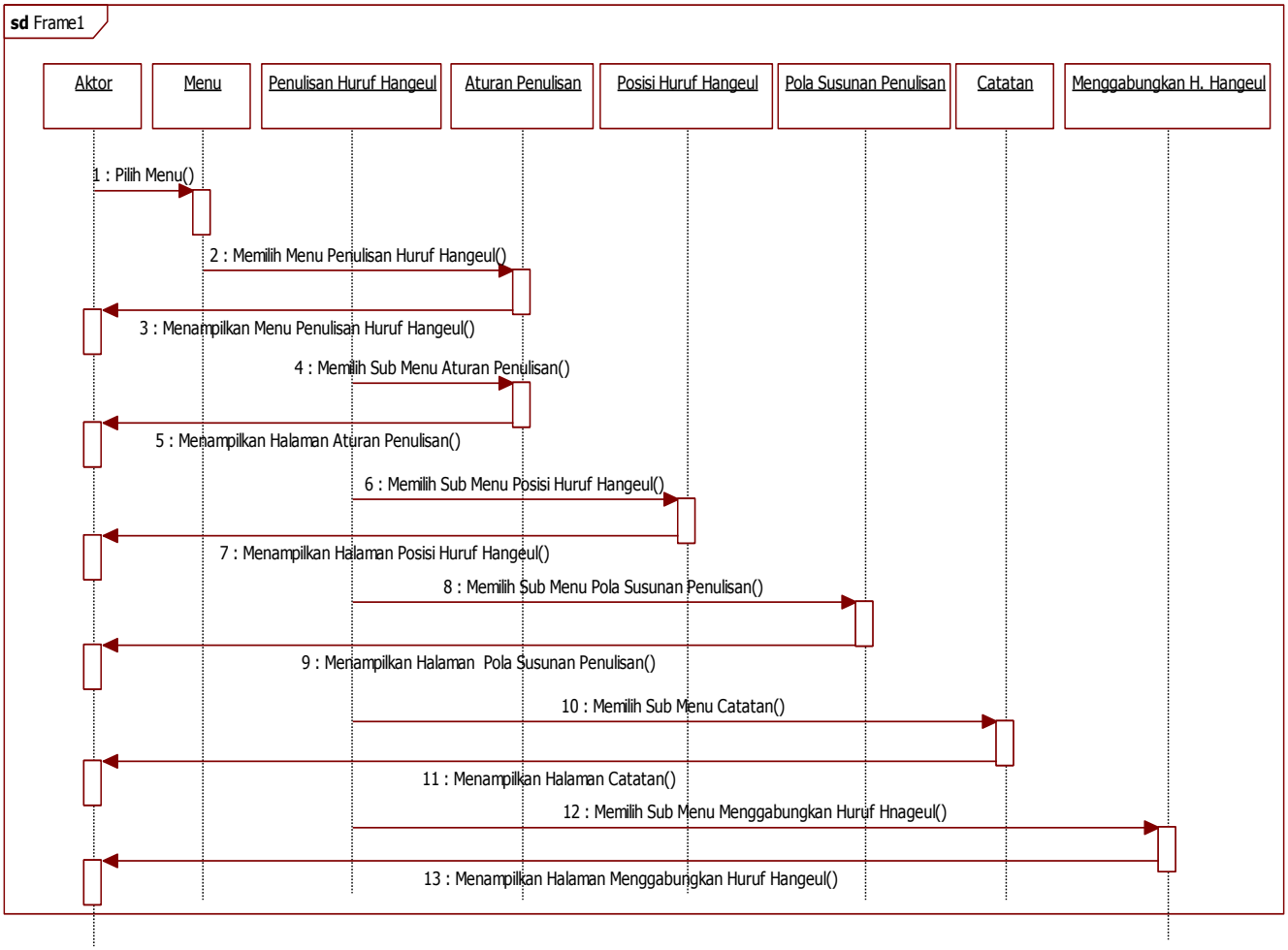
Sequence diagram menunjukan suatu aliran fungsionalitas *use case* diagram pada aplikasi pembelajaran bahasa korea dasar mulai dari mempelajari huruf Hangeul, penulisan huruf Hangeul, bilangan korea, kosakata, percakapan dasar, soal latihan dan menu about yaitu sebagai berikut :

4.3.3.4.1. Sequence Diagram Huruf Hangeul



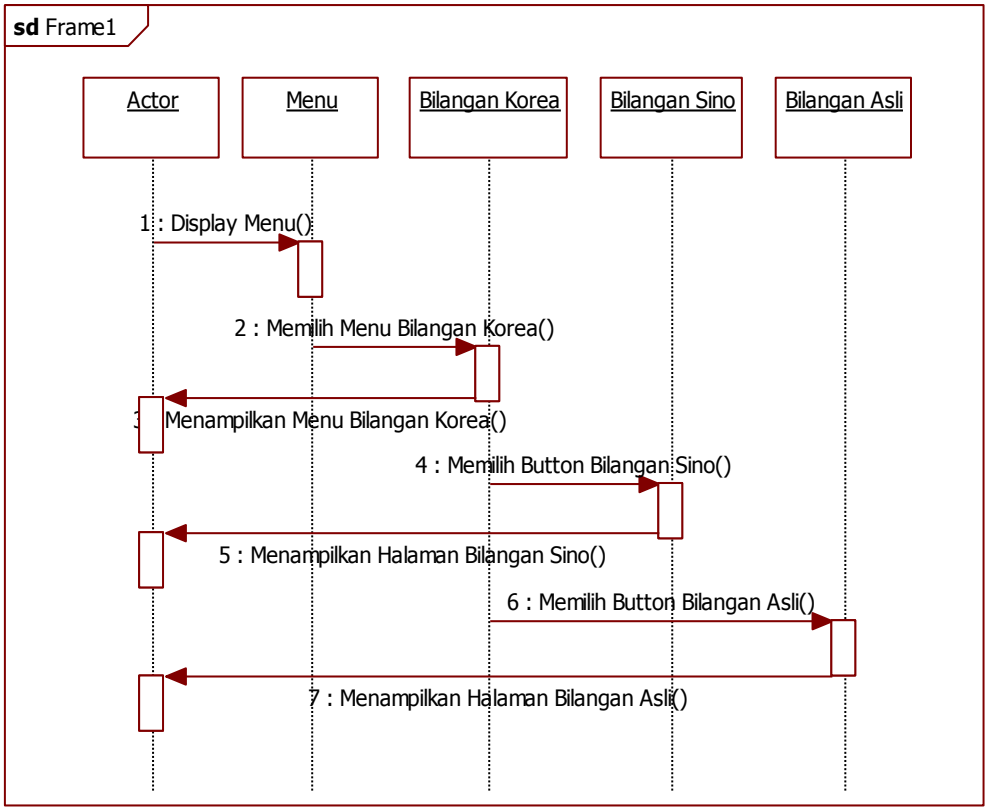
Gambar 4.10 *Sequence Diagram* Huruf Hangeul

4.3.3.4.2. Sequence Diagram Penulisan Huruf Hangeul



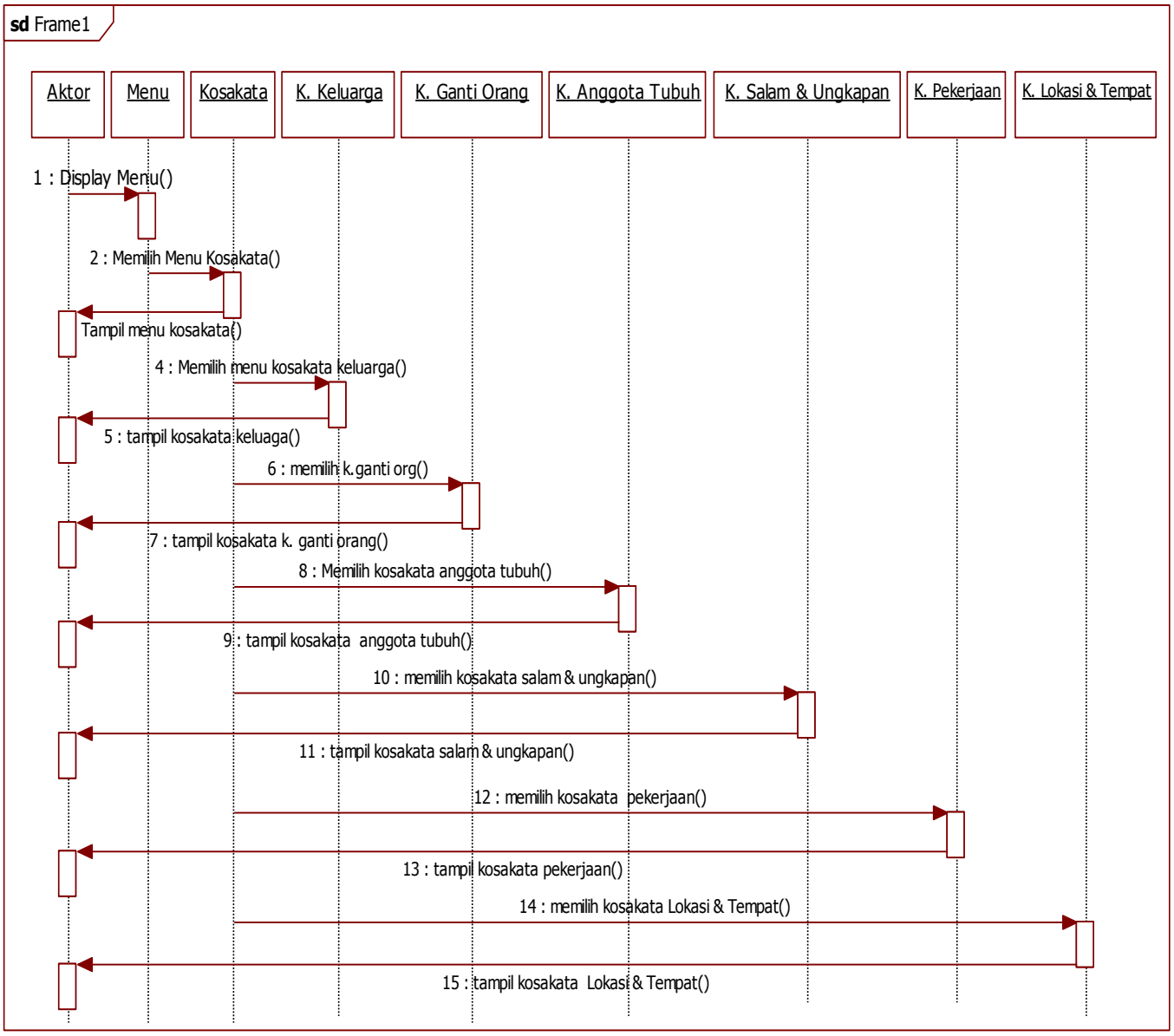
Gambar 4.11 *Sequence Diagram* Penulisan Huruf Hangeul

4.3.3.4.3. Sequence Diagram Bilangan Korea



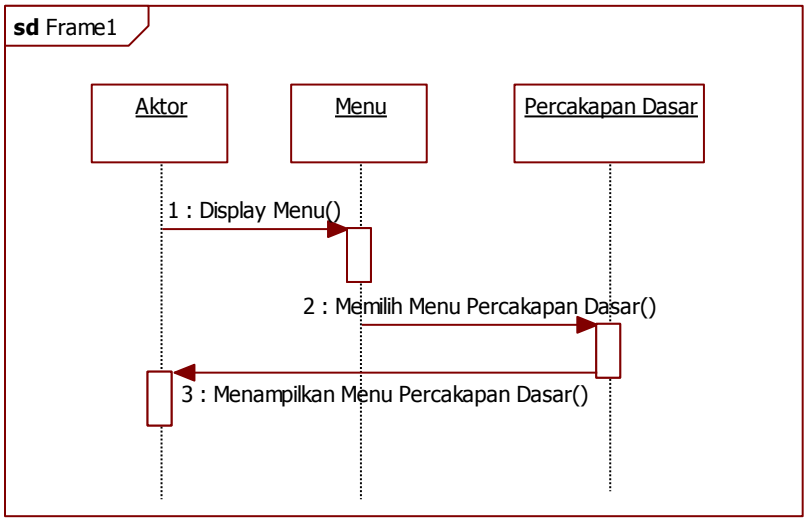
Gambar 4.12 *Sequence Diagram* Bilangan Korea

4.3.3.4.4. Sequence Diagram Kosakata



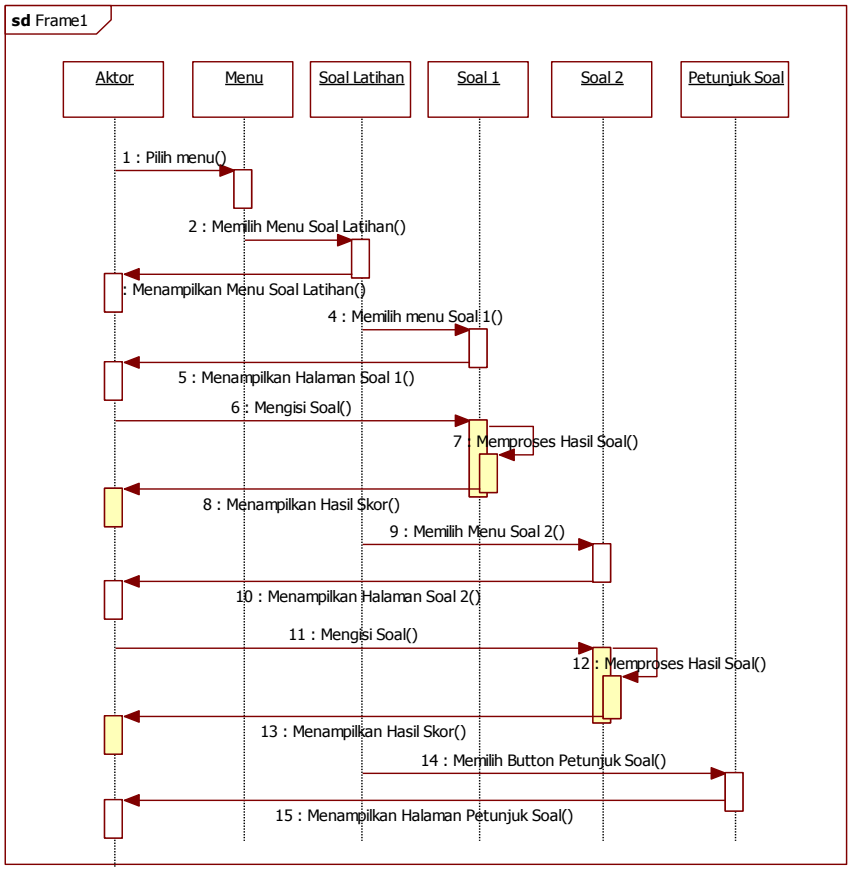
Gambar 4.13 *Sequence Diagram* Kosakata

4.3.3.4.5. Sequence Diagram Percakapan Dasar



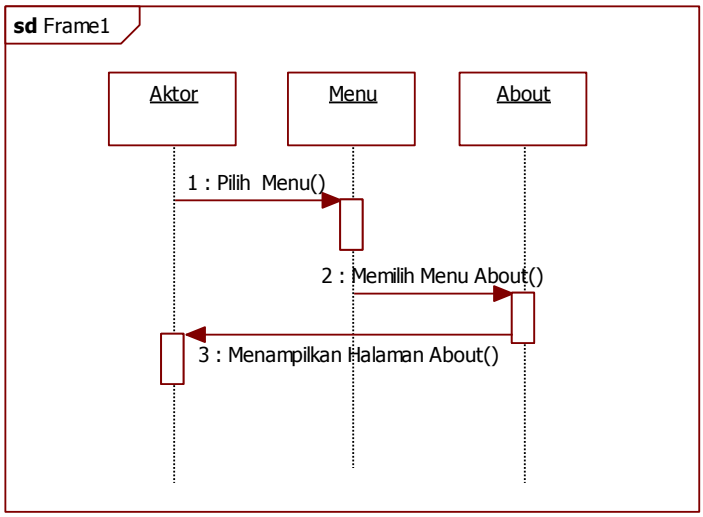
Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Percakapan Dasar

4.3.3.4.6. Sequence Diagram Soal latihan



Gambar 4.15 *Sequence Diagram* Soal Latihan

4.3.3.4.7. Sequence Diagram About

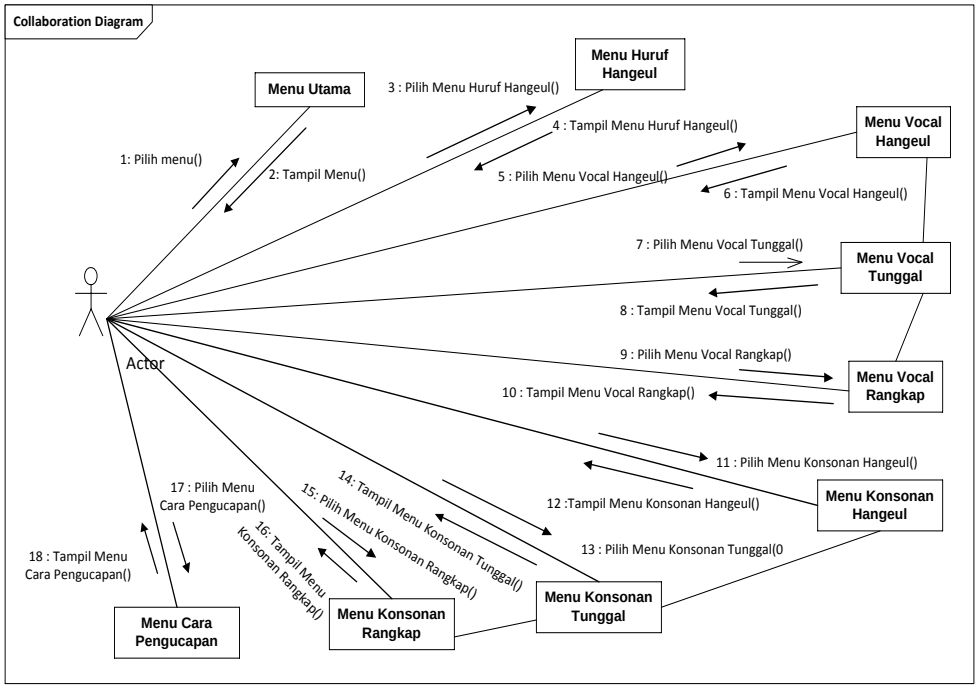


Gambar 4.16 *Sequence Diagram About*

4.3.3.5. *Collaboration Diagram*

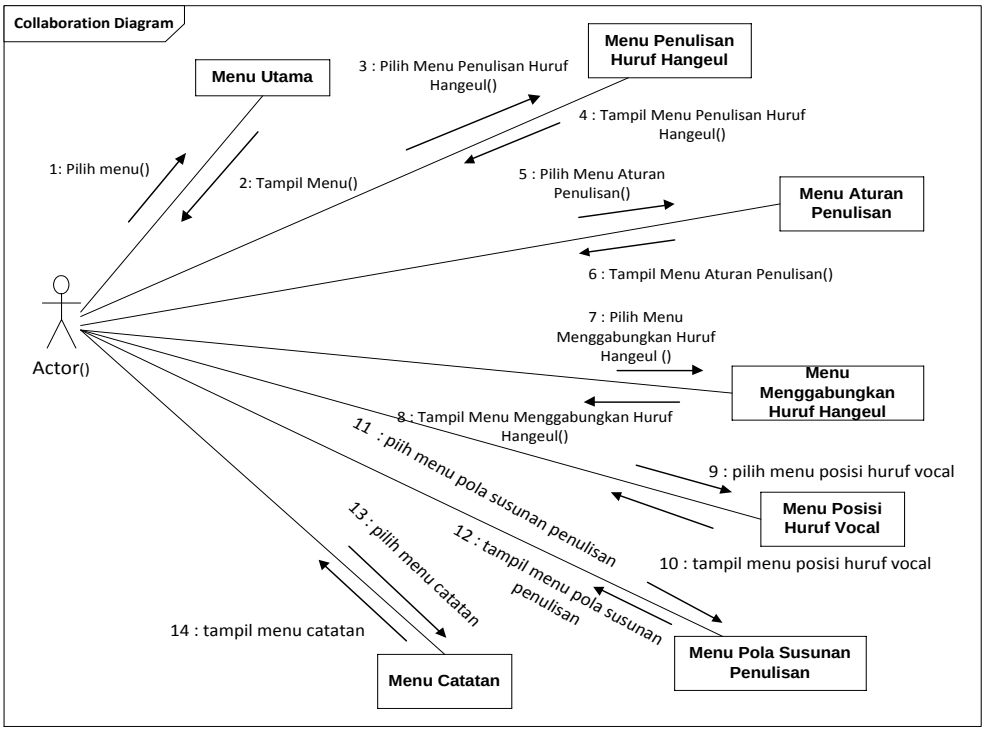
Diagram kolaborasi atau *Collaboration Diagram* menunjukan informasi yang sama persis dengan diagram sekuen, dalam bentuk dan tujuan yang sama. Pada diagram sekuen, keseluruhan interaksi berdasarkan urutan waktu, tetapi pada diagram kolaborasi, interaksi antar objek dan aktor ditunjukan dengan arah panah tanpa keterangan waktu.

4.3.3.5.1. Collaboration Diagram Huruf Hangeul



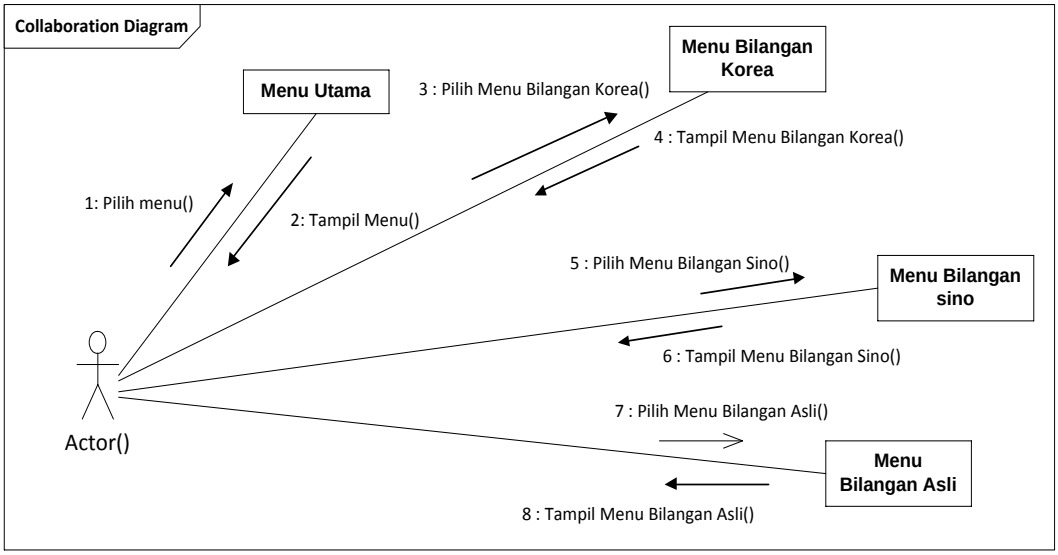
Gambar 4.17 *Collaboration Diagram* Huruf Hangeul

4.3.3.5.2. Collaboration Diagram Penulisan Huruf Hangeul



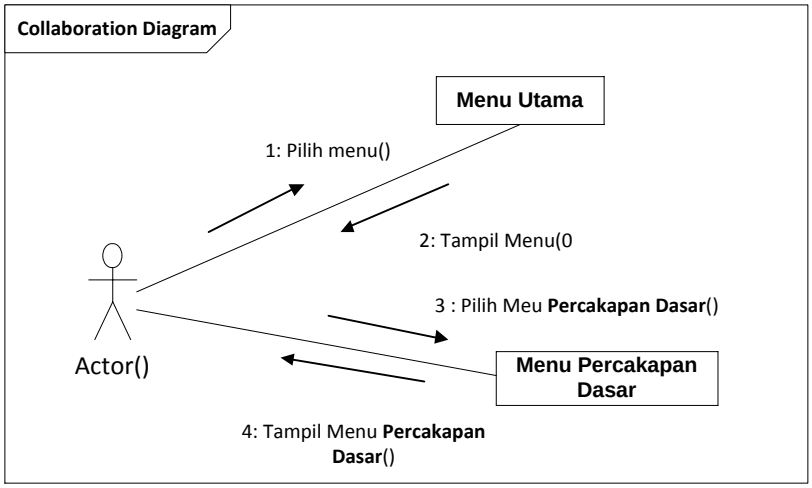
Gambar 4.18 *Collaboration Diagram* Penulisan Huruf Hangeul

4.3.3.5.3. Collaboration Diagram Bilangan Korea



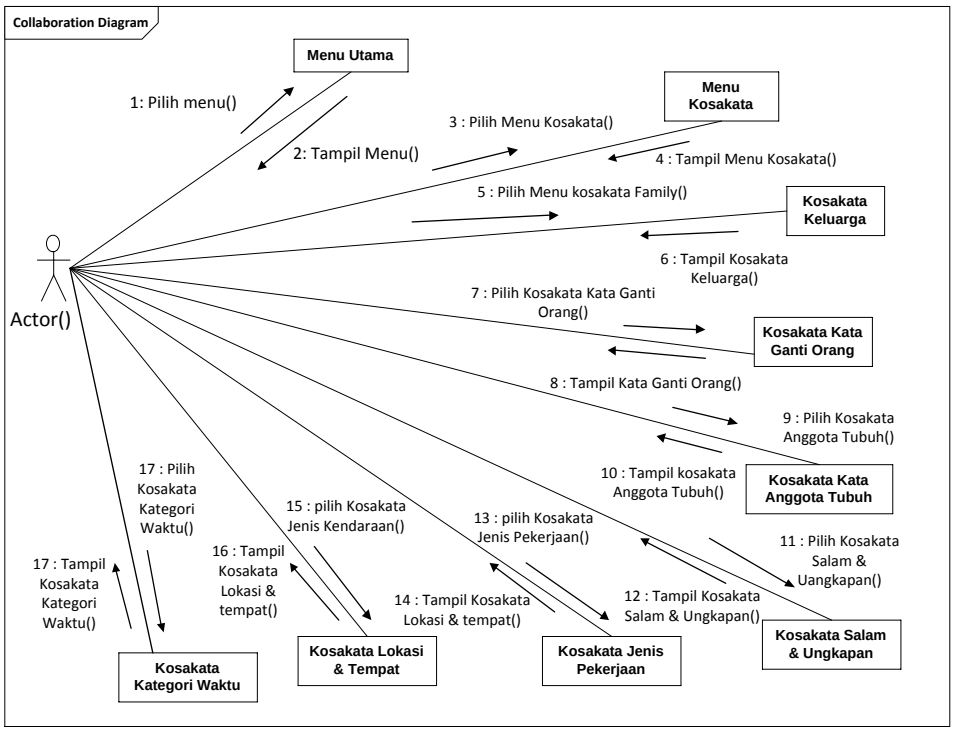
Gambar 4.19 *Collaboration Diagram* Bilangan Korea

4.3.3.5.4. Collaboration Diagram Percakapan Dasar



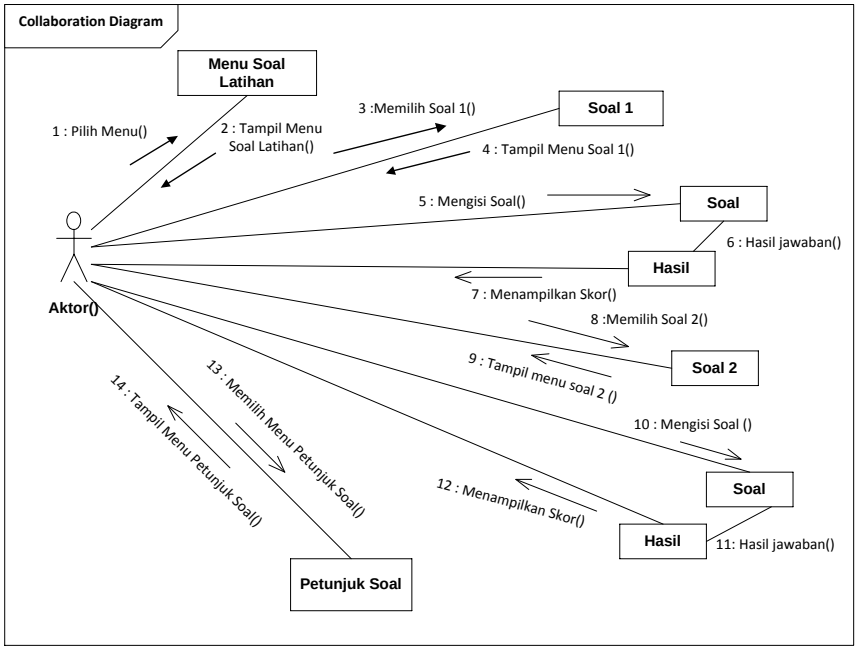
Gambar 4.20 *Collaboration Diagram* Percakapan Dasar

4.3.3.5.5. Collaboration Diagram Kosakata



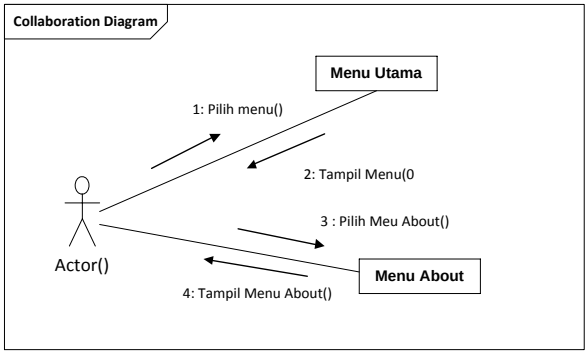
Gambar 4.21 *Collaboration Diagram* Kosakata

4.3.3.5.6. Collaboration Diagram Soal Latihan



Gambar 4.22 *Collaboration Diagram* Soal Latihan

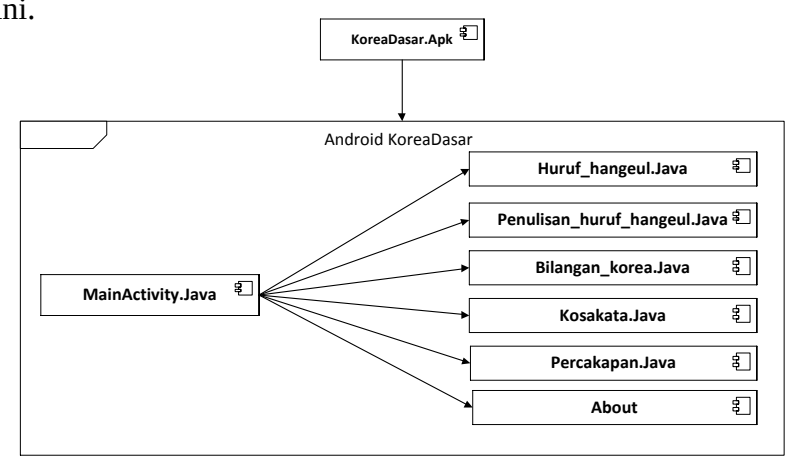
4.3.3.5.7. Collaboration Diagram About



Gambar 4.23 *Collaboration Diagram About*

4.3.3.6. Component Diagram

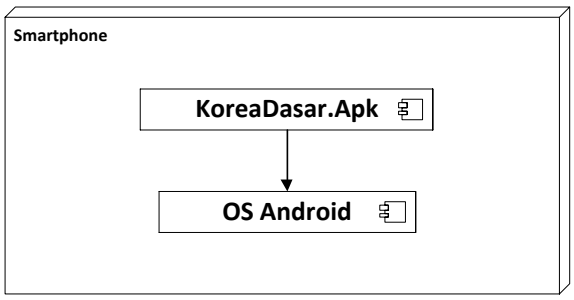
Component diagram menunjukan model secara fisik komponen perangkat lunak pada sistem dan hubungannya antar mereka. Pada tahap ini, *Component Diagram* menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak termasuk ketergantungan (*dependency*). Komponen piranti lunak yang dimaksud adalah modul yang berisi *source code* atau *binary code*, yang ada *library* atau *excutetable* yang muncul pada *compile time, link time* ataupun pada *runtime*. *Component diagram* aplikasi koreadasar ditunjukan pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.24 *Component Diagram* Aplikasi KoreaDasar

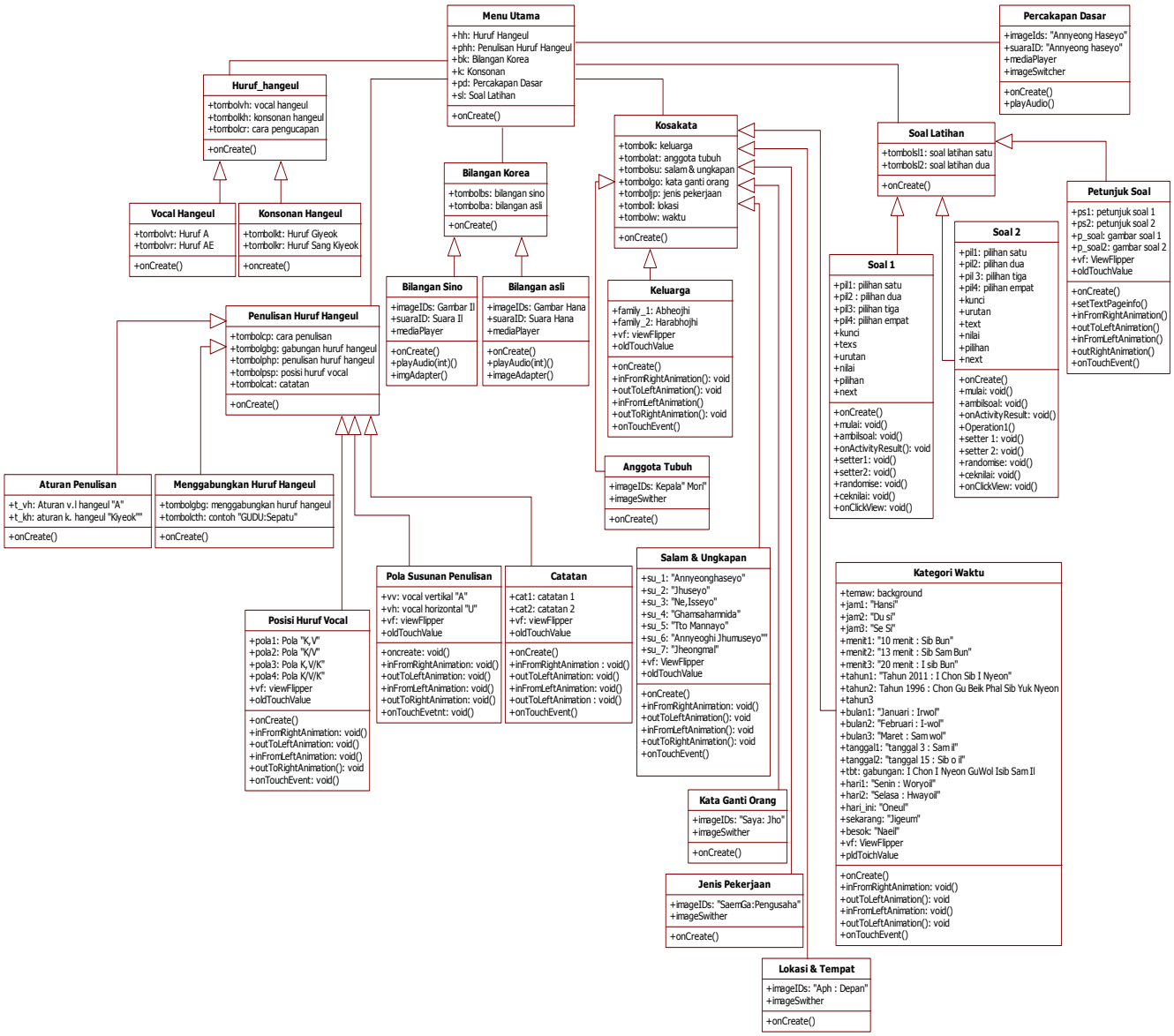
4.3.3.7. Deployment Diagram

Deployment Diagram menggambarkan secara rinci bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak (pada perangkat keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi Server dan hal-hal yang lain bersifat fisikal



Gambar 4.25 *Deployment Diagram* Aplikasi KoreaDasar

4.3.3.8. Objek Diagram



Gambar 4.26 Objek Diagram

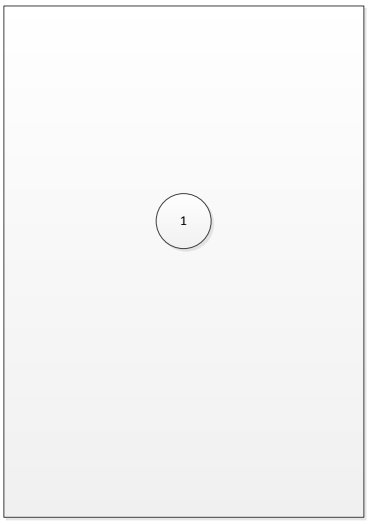
4.3.4. Perancangan AntarMuka

Perancangan antarmuka merupakan perancangan halaman sistem aplikasi pembelajaran bahasa korea dasar yang berinteraksi langsung dengan *user*. Perancangan antarmuka mendeskripsikan rencana tampilan dari setiap *form* yang akan digunakan pada aplikasi pembelajaran bahasa korea dasar berbasis *Mobile.*

4.3.4.8. Perancangan Input

Perancangan input berfungsi untuk masuknya data ke sistem. Berikut perancangan input implementasi pada pembelajaran bahasa korea dasar :

4.3.4.8.1. Perancangan Splash Screen



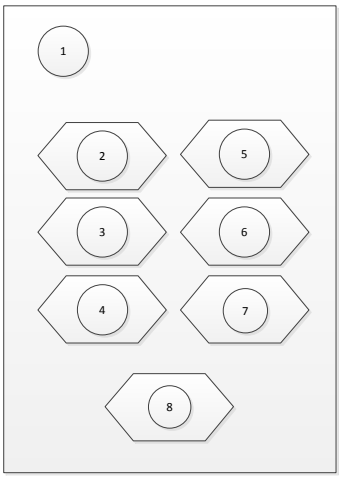
Gambar 4.27 Perancangan *Splash Screen*

Tabel 4.10 Keterangan Perancangan *Splash Screen*

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi

4.3.4.8.2. Perancangan *Form* Menu Utama

Gambaran umum dari perancangan antarmuka *form* menu utama pada aplikasi pembelajaran bahasa korea dasar berbasis *mobile* dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

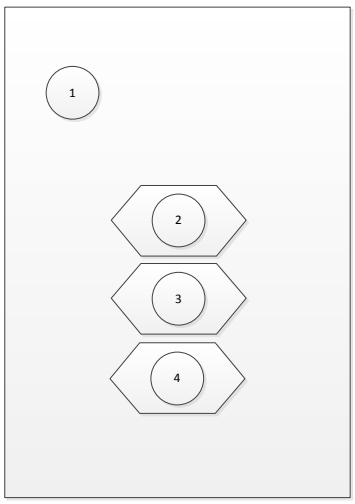


Gambar 4.28 Perancangan Menu Utama

Tabel 4.11 Keterangan Perancangan Menu Utama

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageButton	Tombol bertuliskan Huruf Hangeul untuk mengakses ke menu Huruf Hangeul
3	ImageButton	Tombol bertuliskan Penulisan Huruf Hangeul untuk menampilkan pembahasan mengenai penulisan huruf Hangeul
4	ImageButton	Tombol bertuliskan Bilangan Korea untuk menampilkan jenis bilangan korea.
5	ImageButton	Tombol bertuliskan Kosakata untuk menampilkan beberapa kosakata korea dasar.
6	ImageButton	Tombol bertuliskan Percakapan dasar untuk menampilkan percakapan bahasa korea dasar.
7	ImageButton	Tombol bertuliskan Soal Latihan untuk mengerjakan soal latihan
8	ImageButton	Tombol bertuliskan About untuk menampilkan informasi mengenai aplikasi dan materi yang diberikan

4.3.4.8.3. Perancangan Huruf Hangeul

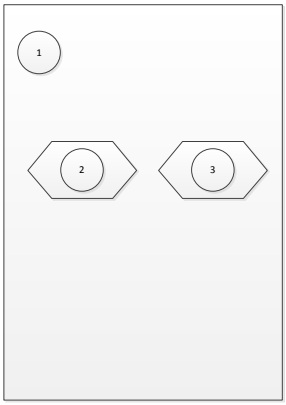


Gambar 4.29 Perancangan Menu Huruf Hangeul

Tabel 4.12 Keterangan Perancangan Huruf Hangeul

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageButton	Tombol bertuliskan Vocal Hangeul untuk mengakses jenis huruf yang ada pada vocal hangeul
3	ImageButton	Tombol bertuliskan Konsonan Hangeul untuk mengakses jenis huruf yang ada pada konsonan hangeul
4	ImageButton	Tombol bertuliskan Cara Pengucapan untuk mengakses cara pengucapan pada huruf hangeul.

4.3.4.8.4. Perancangan Vocal Hangeul

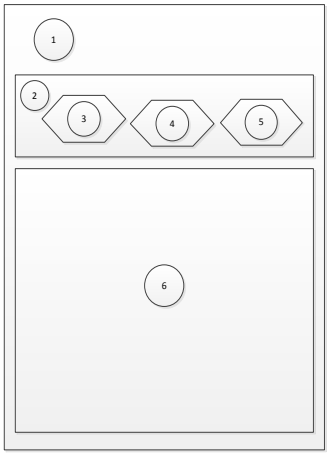


Gambar 4.30 Perancangan Vocal Hangeul

Tabel 4.13 Keterangan Perancangan Vocal Hangeul

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageButton	Tombol bertuliskan Vocal tunggal untuk menampilkan jenis huruf yang terdapat pada vocal tunggal
3	ImageButton	Tombol bertuliskan Vocal rangkap untuk menampilkan jenis huruf yang terdapat pada vocal rangkap

4.3.4.8.5. Perancangan Vocal Tunggal

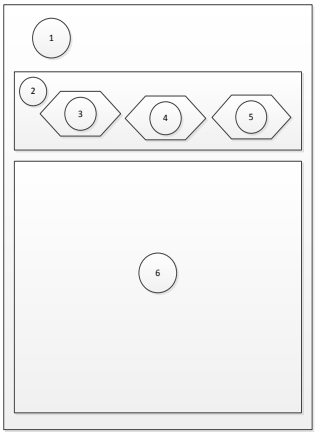


Gambar 4.31 Perancangan Vocal Tunggal

Tabel 4.14 Keterangan Perancangan Vocal Tunggal

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	Gallery	Tampilan yang terdiri dari deretan gambar huruf vocal tunggal
3	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari huruf "A"
4	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari huruf "Eo"
5	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari huruf "O"
6	ImageSwitcher	Menampilkan gambar satu persatu yang ada pada gallery

4.3.4.8.6. Perancangan Vocal Rangkap

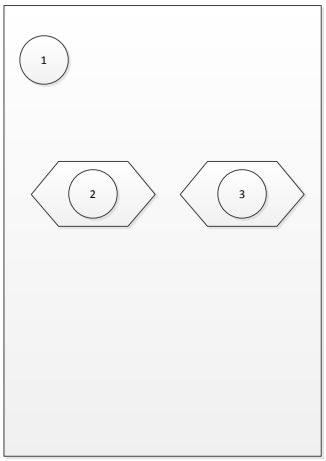


Gambar 4.32 Perancangan Vocal Rangkap

Tabel 4.15 Keterangan Perancangan Vocal Rangkap

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	GalleryView	Tampilan yang terdiri dari deretan gambar vocal rangkap
3	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari huruf "Ya"
4	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari huruf "Yeo"
5	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari huruf "Yo"
6	ImageSwitcher	Menampilkan gambar satu persatu dalam sebuah gallery

4.3.4.8.7. Perancangan Konsonan Hangeul

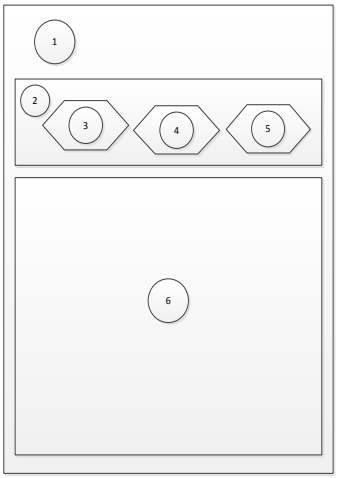


Gambar 4.33 Perancangan Konsonan Hangeul

Tabel 4.16 Keterangan Perancangan Konsonan Hangeul

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageButton	Tombol bertuliskan Konsonan Tunggal untuk mengakses jenis huruf yang ada pada konsonan Tunggal
3	ImageButton	Tombol bertuliskan Konsonan Rangkap untuk mengakses jenis huruf yang ada pada konsonan Rangkap

4.3.4.8.8. Perancangan Konsonan Tunggal

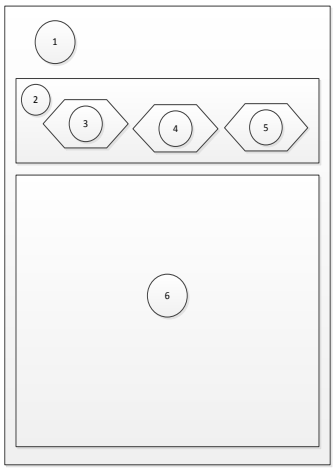


Gambar 4.34 Perancangan Konsonan Tunggal

Tabel 4.17 Keterangan Perancangan Konsonan Tunggal

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	GalleryView	Tampilan yang terdiri dari deretan gambar konsonan tunggal
3	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari huruf "Kiyeok"
4	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari huruf "Nieun"
5	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari huruf "Tigeut"
6	ImageSwitcher	Menampilkan gambar satu persatu dalam sebuah gallery

4.3.4.8.9. Perancangan Konsonan Rangkap



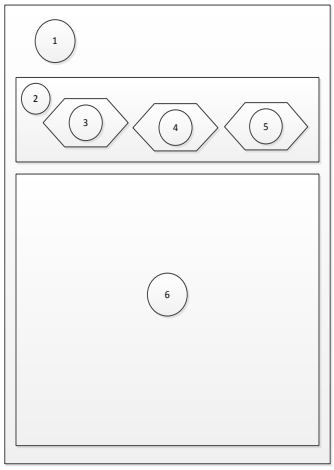
Gambar 4.35 Perancangan Konsonan Rangkap

Tabel 4.18 Keterangan Perancangan Konsonan Rangkap

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	GalleryView	Tampilan yang terdiri dari deretan gambar konsonan rangkap
3	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari huruf "Sang Kiyeok"
4	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari huruf

		‘‘Sang Tigeut‟
5	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari huruf ‘‘Sang Pieup‟
6	ImageSwitcher	Menampilkan gambar satu persatu dalam sebuah gallery

4.3.4.8.10. Perancangan Cara Pengucapan

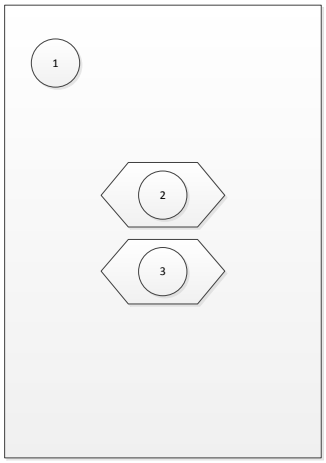


Gambar 4.36 Perancangan Cara Pengucapan

Tabel 4.19 Keterangan Perancangan Cara Pengucapan

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	GalleryView	Tampilan yang terdiri dari deretan gambar cara pengucapan huruf hangeul
3	ImageView	Tampilan bergambar untuk menampilkan cara pengucapan pada huruf vocal ”A“
4	ImageView	Tampilan bergambar untuk menampilkan cara pengucapan pada huruf vocal ”Eo“
5	ImageView	Tampilan bergambar untuk menampilkan cara pengucapan pada huruf vocal ”O“
6	ImageSwitcher	Menampilkan gambar satu persatu dalam sebuah gallery

4.3.4.8.11. Perancangan Bilangan Korea

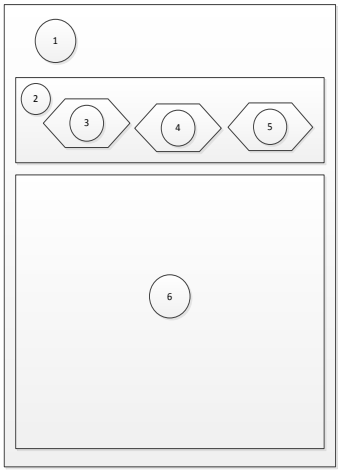


Gambar 4.37 Perancangan Bilangan Korea

Tabel 4.20 Keterangan Perancangan Bilangan Korea

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageButton	Tombol bertuliskan Bilangan Sino untuk mengakses jenis angka yang ada pada bilangan sino
3	ImageButton	Tombol bertuliskan Bilangan Asli untuk mengakses jenis angkayang ada pada bilangan asli

4.3.4.8.12. Perancangan Bilangan Sino

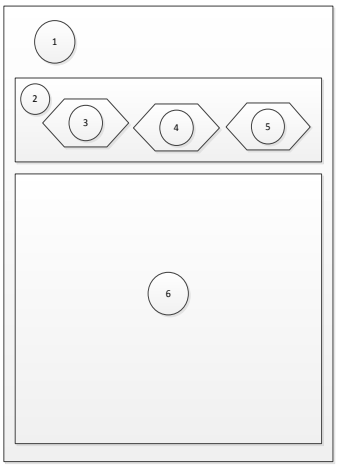


Gambar 4.38 Perancangan Bilangan Sino

Tabel 4.21 Keterangan Perancangan Bilangan Sino

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	GalleryView	Tampilan yang terdiri dari deretan gambar bilangan sino
3	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari angka “Il‟
4	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari angka “I‟
5	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari angka “Sam‟
6	ImageSwitcher	Menampilkan gambar satu persatu dalam sebuah gallery

4.3.4.8.13. Perancangan Bilangan Asli



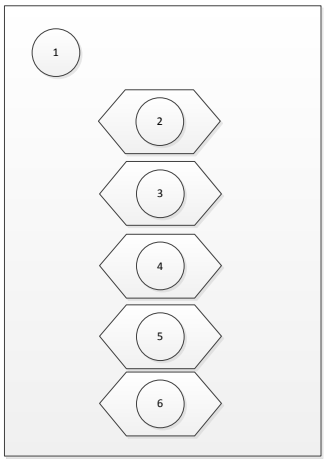
Gambar 4.39 Perancangan Bilangan Asli

Tabel 4.22 Keterangan Perancangan Bilangan Asli

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	GalleryView	Tampilan yang terdiri dari deretan gambar bilangan asli
3	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari angka “Hana‟
4	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari angka

		“Dul“
5	ImageView	Tampilan bergambar untuk mengeluarkan suara dari angka “Set“
6	ImageSwitcher	Menampilkan gambar satu persatu dalam sebuah gallery

4.3.4.8.14. Perancangan Penulisan Huruf Hangeul



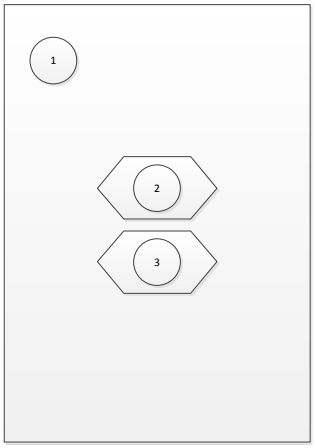
Gambar 4.40 Perancangan Penulisan Huruf Hangeul

Tabel 4.23 Keterangan Perancangan Penulisan Huruf Hangeul

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageButton	Tombol bertuliskan Aturan penulisan yaitu merupakan ketentuan dalam Aturan penulisan.
3	ImageButton	Tombol bertuliskan Menggabungkan Huruf Hangeul yaitu merupakan ketentuan dalam Menggabungkan Huruf Hangeul.
4	ImageButton	Tombol bertuliskan posisi huruf vocal untuk mengetahui pembahasan mengenai posisi huruf vocal
5	ImageButton	Tombol bertuliskan Pola susunan Penulisan untuk mengetahui pembahasan mengenai pola susunan penulisan
6	ImageButton	Tombol bertuliskan Catatan untuk memberikan keterangan

		tambahan dalam mempelajari cara penulisan bahasa korea.

4.3.4.8.15. Perancangan Aturan Penulisan

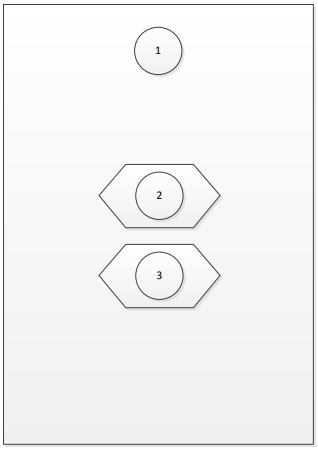


Gambar 4.41 Perancangan Aturan Penulisan

Tabel 4.24 Keterangan Perancangan Aturan Penulisan

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageButton	Tombol bertuliskan Vocal Hangeul yaitu untuk mengakses cara penulisan pada vocal hangeul
3	ImageButton	Tombol bertuliskan Konsonan Hangeul untuk mengakses cara penulisan pada konsonan hangeul.

4.3.4.8.16. Perancangan Menggabungkan Huruf Hangeul

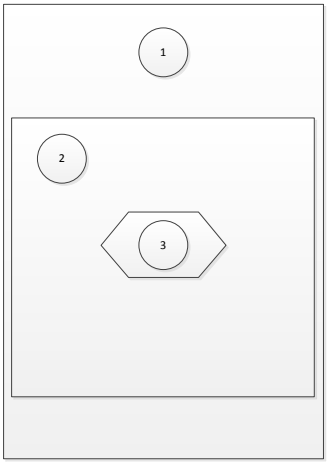


Gambar 4.42 Perancangan Menggabungkan Huruf Hangeul

Tabel 4.25 Keterangan Perancangan Menggabungkan Huruf Hangeul

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageButton	Tombol bertuliskan menggabungkan huruf hangeul yaitu untuk mengakses gabungkan Huruf Hangeul
3	ImageButton	Tombol bertuliskan contoh yaitu berisi contoh-contoh dari panggabungan huruf hangeul.

4.3.4.8.17. Perancangan Posisi Huruf Vocal

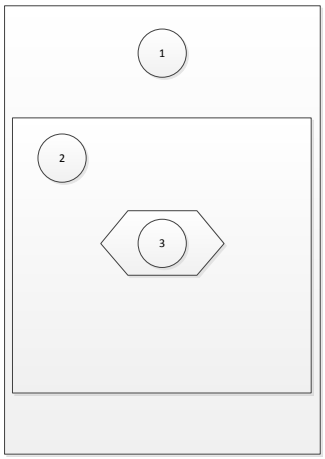


Gambar 4.43 Perancangan Posisi Huruf Vocal

Tabel 4.26 Keterangan Perancangan Posisi Huruf Vocal

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ViewFlipper	Pembahasan mengenai posisi huruf vocal yang ditampilkan dengan cara digeser kekiri dan kekanan
3	ImageView	Tampilan gambar posisi huruf vocal

4.3.4.8.18. Perancangan Pola susunanPenulisan

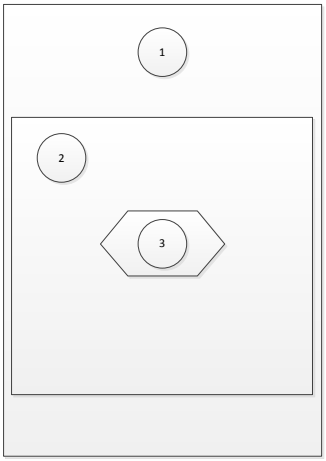


Gambar 4.44 Perancangan Pola Susunan Penulisan

Tabel 4.27 Keterangan Perancangan Pola Susunan Penulisan

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ViewFlipper	Pembahasan mengenai pola susunan penulisan yang ditampilkan dengan cara digeser kekiri dan kekanan
3	ImageView	Tampilan gambar pola susunan penulisan

4.3.4.8.19. Perancangan Catatan

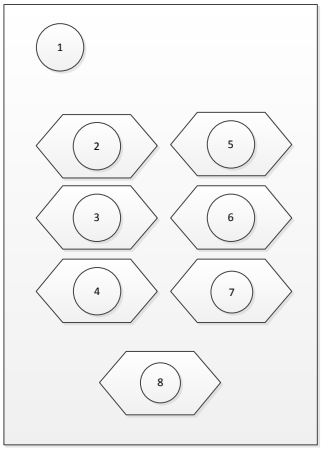


Gambar 4.45 Perancangan Catatan

Tabel 4.28 Keterangan Perancangan Catatan

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ViewFlipper	Catatan merupakan keterangan tambahan untuk cara penulisan pada huruf hangeul.
3	ImageView	Tampilan gambar catatan.

4.3.4.8.20. Perancangan Kosakata

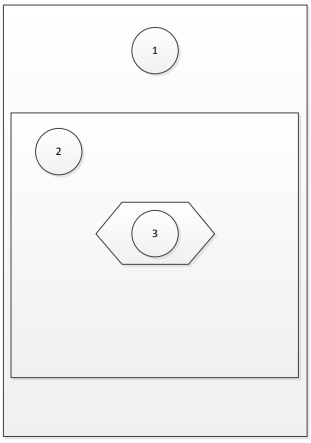


Gambar 4.46 Perancangan Kosakata

Tabel 4.29 Keterangan Perancangan Kosakata

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageButton	Tombol bertuliskan Kosakata keluarga berisi daftar kosakata kosakata
3	ImageButton	Tombol bertuliskan Kosakata Kata Ganti Orang berisi daftar kosakata Kata Ganti Orang
4	ImageButton	Tombol bertuliskan Kosakata Anggota Tubuh berisi daftar kosakata Kata Ganti Orang
5	ImageButton	Tombol bertuliskan Kosakata Salam & Ungkapan berisi daftar Kosakata Kata Ganti Orang
6	ImageButton	Tombol bertuliskan Kosakata Jenis Pekerjaan berisi daftar Kosakata Jenis Pekerjaan
7	ImageButton	Tombol bertuliskan Kosakata Jenis Kendaraan berisi daftar Kosakata lokasi dan tempat
8	ImageButton	Tombol bertuliskan Kosakata Jenis Kendaraan berisi daftar Kosakata kategori waktu

4.3.4.8.21. Perancangan Kosakata Keluarga

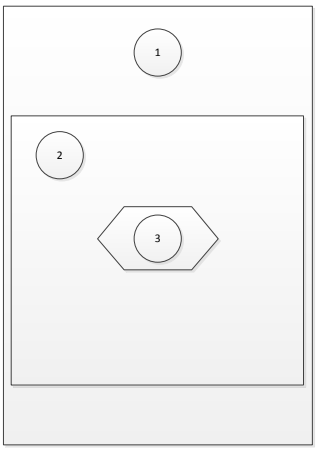


Gambar 4.47 Perancangan Kosakata Keluarga

Tabel 4.30 Keterangan Perancangan Kosakata Keluarga

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ViewFlipper	Pembahasan mengenai kosakata keluarga yang ditampilkan dengan cara digeser kekiri dan kekanan
3	ImageView	Tampilan gambar kosakata keluarga

4.3.4.8.22. Perancangan Kosakata Anggota Tubuh

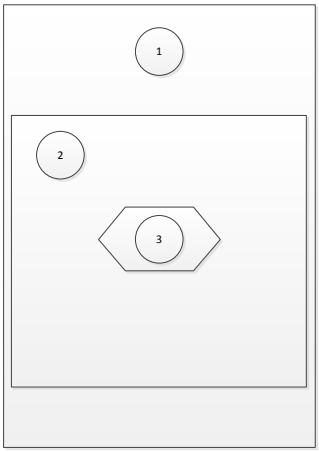


Gambar 4.48 Perancangan Kosakata Anggota Tubuh

Tabel 4.31 Keterangan Perancangan Kosakata Anggota Tubuh

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ViewFlipper	Pembahasan mengenai kosakata anggota tubuh yang ditampilkan dengan cara digeser kekiri dan kekanan
3	ImageView	Tampilan gambar kosakata anggota tubuh

4.3.4.8.23. Perancangan Kosakata salam & ungkapan

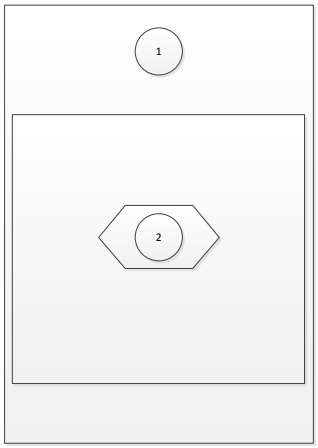


Gambar 4.49 Perancangan Kosakata Salam & ungkapan

Tabel 4.32 Keterangan Perancangan Kosakata Salam & ungkapan

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ViewFlipper	Pembahasan mengenai kosakata salam & ungkapan yang ditampilkan dengan cara digeser kekiri dan kekanan
3	ImageView	Tampilan gambar kosakata salam & ungkapan

4.3.4.8.24. Perancangan Kosakata kata ganti orang

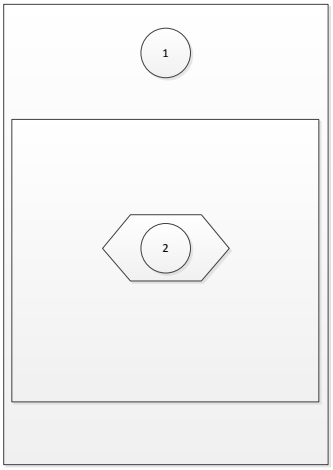


Gambar 4.50 Perancangan Kosakata Kata Ganti Orang

Tabel 4.33 Keterangan Perancangan Kosakata Kata Ganti Orang

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageView	Tampilan gambar kosakata kata ganti orang

4.3.4.8.25. Perancangan Kosakata Jenis Pekerjaan

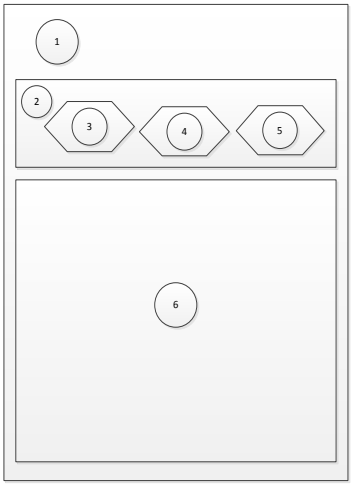


Gambar 4.51 Perancangan Kosakata Jenis Pekerjaan

Tabel 4.34 Keterangan Perancangan Kosakata Jenis Pekerjaan

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageView	Tampilan gambar kosakata jenis pekerjaan

4.3.4.8.26. Perancangan Kosakata Lokasi dan Tempat

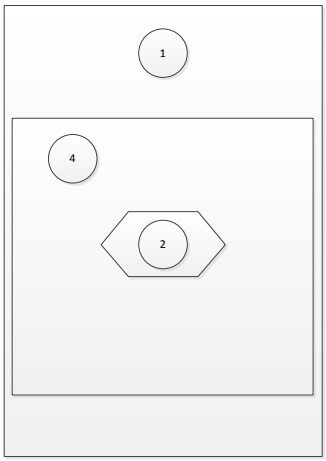


Gambar 4.52 Perancangan Kosakata Lokasi dan Tempat

Tabel 4.35 Keterangan Perancangan Kosakata Lokasi dan Tempat

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	GalleryView	Tampilan yang terdiri dari deretan gambar lokasi dan tempat
3	ImageView	Tampilan bergambar untuk menampilkan lakasi bagian depan
4	ImageView	Tampilan bergambar untuk menampilkan lakasi bagian samping
5	ImageView	Tampilan bergambar untuk menampilkan lakasi bagian belakang
6	ImageSwitcher	Menampilkan gambar satu persatu dalam sebuah gallery

4.3.4.8.27. Perancangan Kosakata Kategori Waktu

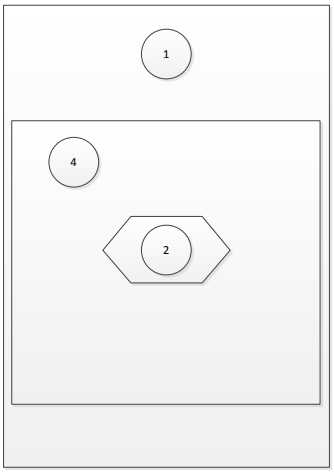


Gambar 4.53 Perancangan Kategori Waktu

Tabel 4.36 Keterangan Perancangan Kategori Waktu

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ViewFlipper	Untuk menampilkan gambar yang dilakukan dengan cara digeser kekiri dan kekanan
3	ImageView	Tampilan gambar Kategori waktu

4.3.4.8.28. Perancangan Percakapan Dasar

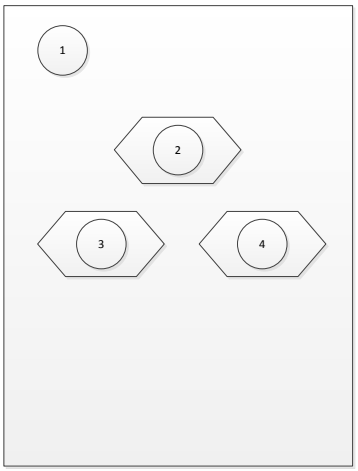


Gambar 4.54 Perancangan Percakapan Dasar

Tabel 4.37 Keterangan Perancangan Percakapan Dasar

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ViewFlipper	Untuk menampilkan gambar yang dilakukan dengan cara digeser kekiri dan kekanan
3	ImageView	Tampilan gambar percakapan dasar.

4.3.4.8.29. Perancangan Soal Latihan

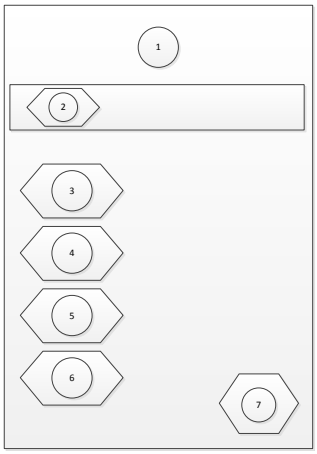


Gambar 4.55 Perancangan Soal Latihan

Tabel 4.38 Keterangan Perancangan Soal Latihan

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageButton	Tombol bertuliskan petunjuk soal untuk mengatahui cara dari pengerjaan soal-soal.
3	ImageButton	Tombol bertuliskan soal 1 untuk mengerjakan soal 1
4	ImageButton	Tombol bertuliskan soal 2 untuk mengerjakan soal 2

4.3.4.8.30. Perancangan Soal 1

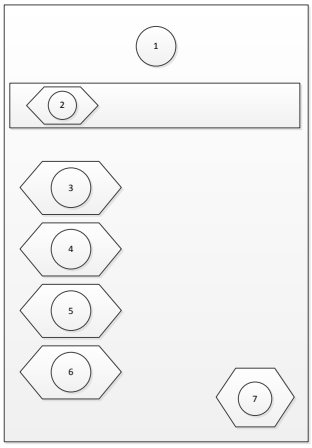


Gambar 4.56 Perancangan Soal 1

Tabel 4.39 Keterangan Perancangan Soal 1

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageView	Soal yang ditampilkan dalam bentuk gambar
3	RadioButton	Tombol untuk pilihan jawaban A
4	RadioButton	Tombol untuk pilihan jawaban B
5	RadioButton	Tombol untuk pilihan jawaban C
7	RadioButton	Tombol untuk pilihan jawaban D
8	Button	Tombol Next untuk melanjutkan mengisi soal berikutnya

4.3.4.8.31. Perancangan Soal 2

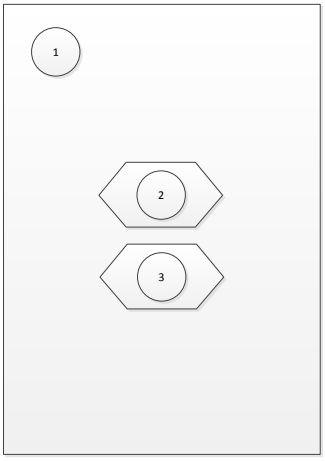


Gambar 4.57 Perancangan Soal 2

Tabel 4.40 Keterangan Perancangan Soal 2

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageView	Soal yang ditampilkan dalam bentuk gambar
3	RadioButton	Tombol untuk pilihan jawaban A
4	RadioButton	Tombol untuk pilihan jawaban B
5	RadioButton	Tombol untuk pilihan jawaban C
7	RadioButton	Tombol untuk pilihan jawaban D
8	Button	Tombol Next untuk melajutkan mengisi soal berikutnya

4.3.4.8.32. Antarmuka *Form* Petunjuk soal

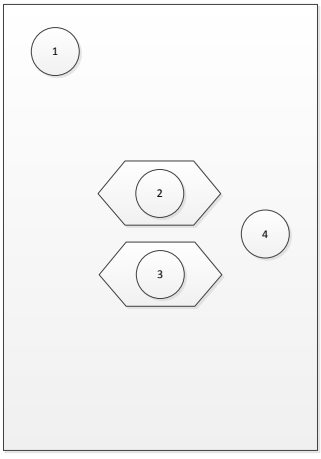


Gambar 4.58 Perancangan Petunjuk Soal

Tabel 4.41 Keterangan Perancangan Petunjuk Soal

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageView	Berisi gambar yang ditampilkan
3	TextView	Berisi Teks petunjuk soal cara pengerjaan soal-soal

4.3.4.8.33. Perancangan About

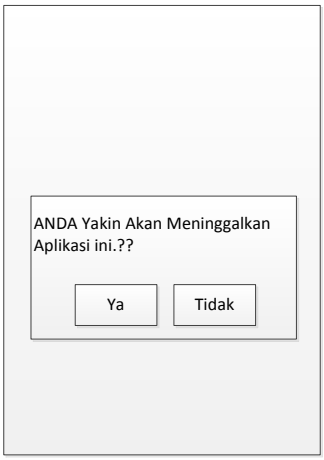


Gambar 4.59 Perancangan *About*

Tabel 4.42 Keterangan Perancangan About

No	Jenis Objek	Keterangan
1	Background	Gambar latar belakang aplikasi
2	ImageView	Berisi gambar yang ditampilkan
3	TextView	Berisi Teks mengenai informasi dari aplikasi
4	ViewFlipper	Untuk melihat informasi selanjutnya dilakukan dengan cara digeser kekiri dan kekanan.

4.3.4.8.34. Perancangan Keluar aplikasi



Gambar 4.60 Perancangan Dialog Keluar

Tabel 4.43 Keterangan Perancangan Dialog Keluar

No	Jenis Objek	Nama Objek	Keterangan
1	TextView	Ya	Tombol untuk keluar dari aplikasi
2	TextView	Tidak	Tombol untuk batalkan keluar dari aplikasi

4.3.4.9. Perancangan Output

Perancangan output bertujuan untuk pemberi informasi dari semua atau salah satu menu penginputan yang ada. Berikut perancangan output implementasi pada pembelajaran bahasa korea dasar :

4.3.4.9.1. Antarmuka Output Skor Jawaban

SOAL		**HASIL**
No	**Nama**	**Score**

Gambar 4.61 Skor Jawaban

Pada perancangan skor jawaban merupakan hasil pengerjaan dari soal latihan yang telah dikerjakan oleh pengguna.