BAB II
LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian *Smartphone*

Smartphone (telepon pintar) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer. Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar yang mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon pintar hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti e-mail (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (e-book) atau terdapat papan ketik dan penyambung VGA. Dengan kata lain, telepon pintar merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

2.2. Pengertian Aplikasi Mobile

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan sesuatu pada suatu sistem komputer. Sedangkan Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari suatu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon mobile berarti terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari suatu tempat tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi.

Dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi mobile merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dari suatu tempat ke tempat yang lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi.

Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti pager, telepon seluler (handphone) dan PDA.

2.3. Android

2.3.1. Pengertian Android

Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

2.3.2. Sejarah Perkembangan Android

Pada Juli 2005, Google bekerjasama dengan Android Inc. perusahaan yang berada di Palo Alto, California Amerika Serikat. Para pendiri Android Inc. bekerja pada Google, di antaranya Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Saat itu banyak yang menganggap fungsi Android Inc. hanyalah sebagai perangkat lunak pada telepon seluler. Sejak saat itu muncul rumor bahwa Google hendak memasuki pasar telepon seluler. Di perusahaan Google, tim yang dipimpin Rubin bertugas mengembangkan program perangkat seluler yang didukung oleh kernel Linux. Hal ini menunjukkan indikasi bahwa Google sedang bersiap menghadapi persaingan dalam pasar telepon seluler.

Pada pertengahan 2007 sekelompok pemimpin industri bersama-sama membentuk aliansi perangkat selular terbuka, *Open Handset Alliance* (OHA). Bagian dari tujuan aliansi ini adalah berinovasi dengan cepat dan menanggapi

kebutuhan konsumen dengan lebih baik, dengan produk awalnya adalah platform Android. Dimana Android dirancang untuk melayani kebutuhan operator telekomunikasi, manufaktur *handset*, dan pengembang aplikasi.

Android pertama kali diluncurkan pada 5 November 2007, dan *smartphone* pertama yang menggunakan sistem operasi Android dikeluarkan oleh T-Mobile dengan sebutan G1 pada bulan September 2008. Hingga saat ini Android telah merilis beberapa versi Android untuk menyempurnakan versi sebelumnya. Selain berdasarkan penomoran, pada setiap versi Android terdapat kode nama berdasarkan nama-nama kue.

Dan sampai saat ini android telah mengeluarkan beberapa versi Android yang dimulai dari dirilisnya Android versi 1.5 (*Cupcake*) pada bulan April 2009, kemudian versi 1.6 (*Donut*) dirilis pada bulan September 2009, selanjutnya versi 2.0/2.1 (*Éclair*) dirilis pada bulan Oktober 2009, versi 2.2 (*Froyo: Frozen Yoghurt*) dirilis pada bulan Mei 2010, versi 2.3 (*Gingerbread*) dirilis pada bulan Desember 2010, versi 3.0 (*Honeycomb*) dirilis pada bulan Februari 2011, versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*) dirilis pada bulan Oktober 2011, dan yang terbaru adalah Android versi 4.2 (*Jelly Bean*) yang dirilis pada bulan November 2011.

2.3.4. Fitur Android

Fitur yang tersedia di Android adalah:

1. Kerangka aplikasi: itu memungkinkan penggunaan dan penghapusan komponen yang tersedia.

2. Mesin virtual dioptimalkan untuk perangkat *mobile*.
3. grafik di 2D dan grafis 3D berdasarkan pustaka OpenGL.
4. SQLite: untuk penyimpanan data.
5. Mendukung media: *audio, video,* dan berbagai format gambar (MPEG4, H.264, MP3,AAC, AMR, JPG, PNG, GIF)
6. GSM, *Bluetooth,* EDGE, 3G, dan WiFi (*hardware dependent*)
7. Kamera, Global Positioning System (GPS), kompas, dan accelerometer (tergantung hardware)

2.4. Eclipse

2.4.1. Pengertian Eclipse

Eclipse adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua *platform* (*platform-independent*). Berikut sifat – sifat dari Eclipse :

a) *Multi-platform*: Target sistem operasi Eclipse adalah Microsoft Windows, Linux, Solaris, AIX, HP-UX dan Juga Mac OS X.
b) *Multi-language*: Eclipse dikembangkan dengan bahasa pemrograman Java, akan tetapi Eclipse mendukung pengembangan aplikasi berbasis bahasa pemrograman lainnya, seperti C/C++, Cobol, Python, Perl, PHP, dan lain sebagainya.
c) *Multi-role*: Selain sebagai IDE untuk pengembangan aplikasi, Eclipse pun bisa digunakan untuk aktivitas dalam siklus

pengembangan perangkat lunak, seperti dokumentasi, test perangkat lunak, pengembangan web, dan lain sebagainya.

2.4.2. Sejarah Perkembangan Eclipse

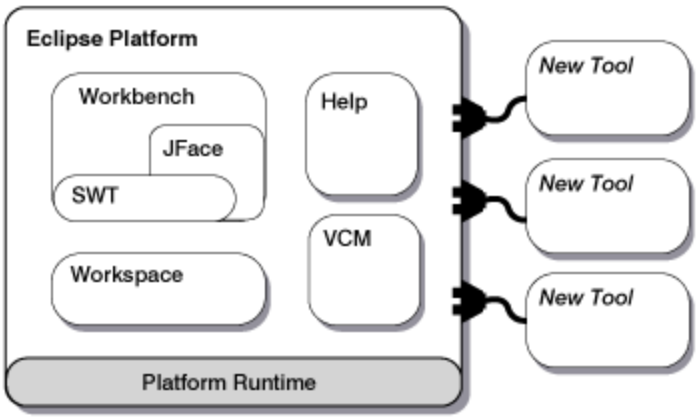
Eclipse awalnya dikembangkan oleh IBM untuk menggantikan perangkat lunak IBM Visual Age for Java 4.0. Produk ini diluncurkan oleh IBM pada tanggal 5 November 2001, yang menginvestasikan sebanyak US$ 40 juta untuk pengembangannya. Semenjak itu konsursium Eclipse Foundation mengambil alih untuk pengembangan Eclipse lebih lanjut dan pengaturan organisasinya.

Sejak tahun 2006, Eclipse Foundation mengkoordinasikan peluncuran Eclipse secara rutin dan simultan yang dikenal dengan nama *Simultaneous Release*. Setiap versi peluncuran terdiri dari Eclipse Platform dan juga sejumlah proyek yang terlibat dalam proyek Eclipse. Tujuan dari sistem ini adalah untuk menyediakan distribusi Eclipse dengan fitur-fitur dan versi yang terstandarisasi. Hal ini juga dimaksudkan untuk mempermudah deployment dan maintenance untuk sistem enterprise. Adapun versi eclipse yang telah diluncurkan yaitu :

1. Eclipse 3.0
2. Eclipse 3.1
3. Callisto
4. Europa
5. Ganymede
6. Galileo
7. Helios.

2.4.3. Arsitektur Eclipse

Sejak versi 3.0, Eclipse pada dasarnya merupakan sebuah *kernel*, yang mengangkat *plug-in*. Apa yang dapat digunakan di dalam Eclipse sebenarnya adalah fungsi dari *plug-in* yang sudah diinstal. Ini merupakan basis dari Eclipse yang dinamakan *Rich Client Platform* (RCP). Berikut ini adalah gambar dari arsitektur Eclipse:



Gambar 2.1 Arsitektur Eclipse

(Sumber : *www.eclipse.org*)

Secara standar Eclipse selalu dilengkapi dengan JDT (*Java Development Tools*), *plug-in* yang membuat Eclipse kompatibel untuk mengembangkan program Java, dan PDE (*Plug-in Development Environment*) untuk mengembangkan *plug-in* baru. Eclipse beserta *plug-in*-nya diimplementasikan dalam bahasa pemrograman Java.

Konsep Eclipse adalah IDE yang terbuka (*open*), mudah diperluas (*extensible*) untuk apa saja, dan tidak untuk sesuatu yang spesifik. Jadi, Eclipse tidak saja untuk mengembangkan program Java, akan tetapi dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan, cukup dengan menginstal *plug-in* yang

dibutuhkan. Apabila ingin mengembangkan program C/C++ terdapat *plug-in* CDT (*C/C++ Development Tools*). Selain itu, pengembangan secara visual bukan hal yang tidak mungkin oleh Eclipse, *plug-in* UML2 tersedia untuk membuat diagram UML. Dengan menggunakan PDE setiap orang bisa membuat *plug-in* sesuai dengan keinginannya.

2.5. Rekayasa Perangkat Lunak

Istilah Reakayasa Perangkat Lunak (RPL) secara umum disepakati sebagai terjemahan dari istilah Software engineering. Istilah Software Engineering mulai dipopulerkan pada tahun 1968 pada software engineering Conference yang diselenggarakan oleh NATO. Sebagian orang mengartikan RPL hanya sebatas pada bagaimana membuat program komputer. Padahal ada perbedaan yang mendasar antara perangkat lunak (software) dan program komputer.

Perangkat lunak adalah seluruh perintah yang digunakan untuk memproses informasi. Perangkat lunak dapat berupa program atau prosedur. Program adalah kumpulan perintah yang dimengerti oleh komputer sedangkan prosedur adalah perintah yang dibutuhkan oleh pengguna dalam memproses informasi (O'Brien, 1999).

Pengertian RPL sendiri adalah suatu disiplin ilmu yang membahas semua aspek produksi perangkat lunak, mulai dari tahap awal yaitu analisa kebutuhan pengguna, menentukan spesifikasi dari kebutuhan pengguna, disain, pengkodean, pengujian sampai pemeliharaan sistem setelah digunakan.

2.6. Java

2.6.1. Pengertian Java

Java adalah sebuah bahasa pemrograman yang diciptakan oleh James Gosling, seorang developer dari *Sun Microsystem* pada tahun 1991. Selanjutnya Java dikembangkan *Sun Microsystem* dan banyak digunakan untuk menciptakan *Executable Content* yang dapat didistribusikan melalui *network.*

Java adalah bahasa pemrograman Object-Oriented dengan unsur-unsur seperti bahasa C++ dan bahasa-bahasa lainnya yang memiliki *libraries* yang cocok untuk lingkungan internet. Java dapat melakukan banyak hal dalam melakukan pemrograman, seperti membuat animasi halaman web, pemrograman Java untuk Ponsel dan aplikasi interaktif. Java juga dapat digunakan untuk handphone, internet dan lain-lain.

2.6.2. Arsitektur Java

Secara arsitektur, Java tidak berubah sedikitpun semenjak awal mula bahasa tersebut dirilis. Kompiler Java (yang disebut dengan Javac atau Java Compiler) akan mentransformasikan kode-kode dalam bahasa Java ke dalam suatu *bytecode.*

2.6.3 Java Versi Lama (Java 1)

Pada awal perilisannya, versi Java masih disebut dengan JDK (Java Development kit). Dalam JDK, semua kebutuhan untuk pengembangan

program dan eksekusi program masih tergabung jadi satu. Penamaan ini berlaku sampai Java 1.1.

2.6.4. Java 2

Sun Microsystem telah mendefinisikan tiga buah edisi dari Java 2, yaitu sebagai berikut :

a. *Java 2 Standard Edition (J2SE)*
b. *Java 2 Enterprise Edition (J2EE)*
c. *Java 2 Micro Edition (J2ME)*

2.7. *Android Development Tools* (ADT)

Android Development Tools (*ADT*) adalah *plugin* untuk Eclipse *Intergrated Development Environment* (*IDE*) yang dirancang untuk memberikan lingkungan yang terpadu di mana untuk membangun aplikasi Android. ADT memperluas kemampuan Eclipse untuk membiarkan para *developer* lebih cepat dalam membuat proyek baru Android, membuat aplikasi UI, menambahkan komponen berdasarkan Android *Framework* API, *debug* aplikasi dalam pengunaan Android SDK, dan membuat file APK untuk mendistribusikan aplikasi. Mengembangkan aplikasi di Eclipse dengan ADT sangat dianjurkan dan merupakan cara tercepat untuk memulai membuat aplikasi android, karena banyak kemudahan-kemudahan sebagai *tools* yang terintegrasi seperti, custom XML editor, dan *debug panel output*. Selain itu ADT memberikan dorongan luar biasa dalam mengembangkan aplikasi Android.

2.8. Bahasa Korea



Gambar 2.2 Bahasa korea

Sumber : *http://world.kbs.co.kr/indonesian/korea/korea_aboutlanguage.htm*

Bahasa nasional Republik Korea adalah bahasa Korea, yakni bahasa yang digunakan warga Korea di semenanjung Korea.

Rumpun Bahasa Korea

Dipercaya hingga sekarang Bahasa Korea termasuk rumpun Altaik.

Rumpun Bahasa Altaik

Bahasa Altaik meliputi bahasa Turki, Mongolia, Tungusik dan sebagainya mulai dari Siberia sampai Sungai Volga.

Bahasa Korea dan Rumpun Bahasa Altaik

Alasan bahasa Korea dipercaya termasuk rumpun Altaik, adalah karena bahasa Korea mempunyai kecirikhasan susunan yang sama dengan bahasa lain yang tergolong rumpun Altaik.

Bahasa Dialek

Bahasa dialek Korea biasanya terdiri dari 6 jenis.

Dialek daerah timur laut = di propinsi Hamgyeong Utara, propinsi Hamgyeong Selatan dan propinsi Yanggang di Korea Utara

Dialek daerah barat laut = di propinsi Pyeongan Utara, propinsi Pyeongan Selatan, propinsi Jagang, dan daerah bagian utara propinsi Hwanghae di Korea Utara

Dialek daerah tenggara = di propinsi Kyeongsang Utara, propinsi Kyeongsang Selatan, dan sekitarnya.

Dialek daerah barat daya = di propinsi Cheola Utara, dan propinsi Cheola Selatan

Dialek pulau Jeju = di pulau Jeju dan pulau-pulau sekitarnya

Dialek bagian tengah = di propinsi Kyeonggi, propinsi Chungcheong Utara, Chungcheong Selatan, propinsi Kangwon, dan propinsi Hwanghae

2.8.1. Huruf Hangeul

Huruf Korea, Hangeul diciptakan oleh raja ke-4 di masa kerajaan Chosun, Raja Agung Sejong di tahun 1443 lalu, hingga diamanatkan di tahun 1446. Nama huruf Korea saat itu merupakan 'Hunminjeongeum' berarti 'tulisan untuk rakyat', yang akan menjadikan pembacaan dan penulisan bahasa Korea menjadi suatu urusan yang mudah bagi semua orang, tidak tertentu kelasnya.

Huruf hangeul terdiri dari huruf vocal dan konsonan. Jumlah huruf Hangeul adalah 24 yang terdiri atas 10 huruf vokal dan 14 huruf konsonan. Cara penulisan Bahasa Korea Hangeul dilakukan setelah menggabungkan huruf vokal dan konsonan untuk membentuk satu suku-kata seperti bahasa asing lainnya, dan dituliskan dari kiri ke kanan atau dari atas ke bawah. Jika huruf digabung maka dapat menjadi bunyi atau bagian dari kata (Misalnya, ba ka ki su) yang akan melahirkan sebuah kata. Misalnya saja "*chodaae"* artinya undangan atau yang paling sering kita dengar *"sarang"* yang artinya cinta. Untuk menyusun kata demi kata tersebut, pertama-tama kita harus mengenal kedua jenis huruf Hangeul yaitu vocal dan konsonan, serta bagaimana penggabungannya.

1. Vocal Hangeul

Pada vocal Hangeul terdapat dua jenis huruf vocal yaitu vocal tunggal dan vocal rangkap.

Pada Vocal tunggal terdiri atas 10 huruf .

Dibawah ini merupakan huruf yang terdapat pada vocal tunggal :

Tabel 2.1 Vocal Tunggal

Hangeul	아	야	어	여	오	요	우	유	으	이
Latin	A	YA	EO	YEO	O	YO	U	YU	EU	I
Pengucapan	a	ya	o	yo	o	Yo-u	u	yu	eu	i

Sumber: *http://world.kbs.co.kr/learn_korean/lessons/i_index.htm?learn_id=0101*

Pada Vocal rangkap terdiri atas 11 huruf .

Dibawah ini merupakan huruf yang terdapat pada vocal rangkap :

Tabel 2.2 Vocal Rangkap

Hangeul	ㅐ	ㅒ	ㅔ	ㅖ	ㅘ	ㅙ	ㅚ	ㅝ	ㅞ	ㅟ	ㅢ
Latin	AE	YAE	E	YE	WA	WAE	OE	WO	WE	WI	EUI
Pengucapan	e	ye	e	Ye	wa	we	wei	wo	we	wi	eui

Sumber :
http://world.kbs.co.kr/learn_korean/lessons/i_index.htm?learn_id=0101)

2. Konsonan Hangeul

Pada konsonan Hangeul terdapat dua jenis huruf konsonan yaitu konsonan tunggal dan konsonan rangkap.

Pada konsonan tunggal terdiri atas 14 huruf .

Dibawah ini merupakan huruf yang terdapat pada konsonan tunggal :

Tabel 2.3 Konsonan Tunggal

No.	**Huruf**	**Nama**	*Bunyi* **Awal**	*Bunyi* **Tengah**	*Bunyi* **Akhir**
1.	ㄱ	**Kiyeok**	**K/G**	**G**	**K**
2.	ㄴ	**Nieun**	**N**	**N**	**N**
3.	ㄷ	**Tigeut**	**T/D**	**D**	**T**
4.	ㄹ	**Rieul**	**R/L**	**R/L**	**L**
5.	ㅁ	**Mieum**	**M**	**M**	**M**
6.	ㅂ	**Pieup**	**P/B**	**B**	**P**
7.	ㅅ	**Siot**	**S**	**S**	**T**
8.	ㅇ	**Ieung**	**-**	**-**	**Ng**

9.	ㅈ	**Chieut**	**Ch**	**J**	**T**
10.	ㅊ	**Ch'ieut**	**Ch'**	**Ch**	**T**
11.	ㅋ	**Khieuk**	**Kh**	**Kh**	**K**
12.	ㅌ	**Thieut**	**Th**	**Th**	**T**
13.	ㅍ	**Phieup**	**Ph**	**Ph**	**P**
14.	ㅎ	**Hieut**	**H**	**H**	**T**

Sumber:

http://world.kbs.co.kr/learn_korean/lessons/i_index.htm?learn_id=0101

Pada konsonan rangkap terdiri atas 5 huruf .

Dibawah ini merupakan huruf yang terdapat pada konsonan rangkap :

Tabel 2.4 Konsonan Rangkap

No.	Huruf	Nama	*Bunyi* Awal	*Bunyi* Tengah	*Bunyi* Akhir
1.	ㄲ	**Sang Kiyeok**	**kk**	**Kk**	**K**
2.	ㄸ	**Sang Tigeut**	**tt**	**Tt**	**-**
3.	ㅃ	**Sang Pieup**	**pp**	**Pp**	**-**
4.	ㅆ	**Sang Siot**	**ss**	**Ss**	**T**
5.	ㅉ	**Sang Ch'ieut**	**cc**	**Cc**	**C**

Sumber*:*

http://world.kbs.co.kr/learn_korean/lessons/i_index.htm?learn_id=0101

2.8.2. Aturan Baca Huruf Hangeul

Aturan Baca Huruf Korea 한글 (Hangeul) yang pertama: Perubahan bunyi terjadi jika konsonan akhir (patchim) diikuti atau bertemu vokal. Konsonan akhir (patchim) tersebut dibaca seakan-akan berada di posisi "ㅇ" pada vokal.

Contoh:

먹어요 (mok-o-yo) dibacanya => 머거요 (mo-go-yo)

옷이 (ot-i) dibacanya => 오시 (o-si)

Contoh diatas jika Anda perhatikan "ㅇ" pada vokal hilang digantikan konsonan akhir (patchim), aturan tersebut hanya berlaku untuk cara bacanya saja sedangkan aturan penulisannya tetap demikian.

2.8.3. Pola Susunan Penulisan Huruf Hangeul

Tata cara penulisan huruf Hangeul (한글) terdapat 4 pola. Berikut adalah pola susunan penulisan huruf Hangeul (한글).

Pola 1:

K	V

Jika konsonan bergabung dengan vokal berdiri (vertikal) maka berpola susunan sisi KV.

Contoh:

나 : na 자 : cha 가다 : kada 다리미 : tarimi

Pola 2:

K
V

Jika konsonan bergabung dengan vokal duduk (horizontal) maka berpola seperti diatas.

Contoh:

소 : so 후 : hu 포도 : phodo 주소 : chuso

Pola 3:

K	V
	K

Jika konsonan bergabung dengan vokal berdiri dan terdapat konsonan akhir (patchim) maka ditulis sesuai pola 3.

Contoh:

말 : mal 산 : san 신발 : sinbal 한달 : handal

Pola 4:

K
V
K

Jika konsonan bergabung dengan vokal duduk maka berpola susun tindih seperti diatas.

Contoh:

문 : mun 손 : son 눈물 : nunmul 공장 : kongjang

2.8.4. Sistem Bilangan Korea

Terdapat 2 jenis sistem penomoran Korea, yaitu sistem penomoran asli Korea dan sistem penomoran Sino-Korea. Sistem Sino digunakan untuk halaman atau angka baca (1, 2, 3, dan seterusnya) yang sering dilihat dalam buku dan catatan-catatan. Sedangkan untuk sistem asli digunakan untuk menghitung, seperti menghitung berapa banyak apel, berapa banyak cangkir kopi dan berapa banyak buku.

2.8.4.1. Penomoran Sino Korea (*Chinese Derived*)

Sistem ini sebenarnya berasal dari sistem penomoran dari Cina. Untuk pengucapannya juga lebih mirip ke Cina. sistem ini digunakan untuk angka baca seperti halaman pada buku atau pada uang dan pada penulisan waktu. Alasan penggunaan sistem ini dikarenakan akan lebih mudah dibandingkan sistem penomoran asli Korea.

Dibawah ini merupakan daftar angka pada bilangan sino korea.

Tabel 2.5 Bilangan Sino Korea

Angka	Sino korea	Latin		Angka	Sino Korea	Latin
1	일	Il		11	십일	sib il
2	이	I		20	이십	i sib
3	삼	Sam		30	삼십	sam sib
4	사	Sa		40	사십	sa sib
5	오	O		50	오십	o sib
6	육	Yuk		60	육십	yuk sib
7	칠	Chil		70	칠십	chil sib
8	팔	phal/fal		80	팔십	phai sib
9	구	Gu		90	구십	gu sib
10	십	Sib		100	백	baek

Sumber*:*

http://world.kbs.co.kr/learn_korean/lessons/i_index.htm?learn_id=0101)

2.8.4.2. Penomoran Asli Korea (*Original Korean*)

Sistem ini digunakan untuk menghitung, seperti: menghitung jumlah apel "사과 하나" [sa-gwa ha-na] yang artinya 1 buah apel. Ada aturan yang harus diikuti ketika menggunakan bilangan asli Korea dengan kata benda. empat angka pertama akan berubah, satu "하나" berubah menjadi "한", dua "둘" menjadi "두", dst. Perhatikan kolom "Original Korean" dan "N 명사" satu huruf batchim akan dibuang, untuk angka 5 dan seterusnya akan tetap sama. Harap diingat sistem Sino-Korea digunakan untuk membaca dan sistem asli digunakan untuk menghitung.

Dibawah ini merupakan daftar angka pada bilangan asli korea.

Tabel 2.6 Bilangan Korea Asli

Angka	Asli Korea	Latin	Angka	Asli Korea	Latin
1	하나	Hana	60	예순	Yei Sun
2	둘	Dul	66	예순여섯	Yei Sun Yosot
3	셋	Set	70	일흔	Iren
4	넷	Net	77	일흔일곱	Iren Ilgop
5	다섯	Dasot	80	여든	Yoden
6	여섯	Yosot	88	여든여덟	Yoden Yodol
7	일곱	Ilgop	90	아흔	Ahen
8	여덟	Yodol	99	아흔아홉	Ahen Ahob
9	아홉	Ahob	100	백	Beik
10	열	Yol	1,000	천	Chon
11	열하나	Yol Hana	10,000	만	Man
20	스물	Semul	100,000	십만	Sib Man

22	스물둘	Semul Dul		1,000,000	백만	Baik Man
30	서른	Soren		10,000,000	천만	Chon Man
33	서른셋	Soren Set		100,000,000	억	Og
40	마흔	Maheun		1,000,000,000	십억	Sib Og
44	마흔넷	Maheun Net		10,000,000,000	백억	Beik Og
50	쉰	Suin		100,000,000,000	천억	Chon Og
55	쉰다섯	Suin Dasot		1,000,000,000,000	조	Co

(Sumber: http://world.kbs.co.kr/learn_korean/lessons/i_index.htm?learn_id=0101)