APLIKASI PANDUAN KEBUDAYAAN KOREA SELATAN BERBASIS ANDROID

Ardi Nurdiansyah

Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112-116 Bandung 40132
E-mail : ujangardi4@gmail.com

ABSTRAK

Setiap Negara didunia mempunyai kebudayaan yang berbeda sebagai ciri identitas. Perbedaan budaya tersebut adalah suatu hal yang unik untuk dipelajari dan dipahami. Setiap negara memiliki norma dan etika yang termasuk kedalam kebudayaannya. Sebagian besar orang yang hendak pergi ke luar negeri tentunya harus mengetahui dan mengenal terlebih dahulu apa saja dan bagaimana kebudayaan negara yang menjadi tujuan.

Dalam melakukan penelitian, metode deskriptif dipilih sebagai penunjang untuk mengumpulkan informasi mengenai gejala yang ada sebelum dan saat penelitian dilakukan. Untuk membangun Aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan ini sendriri, menggunakan bahasa pemrograman Java dengan Integrated Development Environment (IDE) Android Studio. Sedangkan untuk metodologi penelitian, dipilih metodologi waterfall.

Dengan dibangunnya aplikasi panduan kebudayaan korea selatan berbasis android ini, diharapkan dapat membantu dan mempermudah warga negara Indonesia yang hendak tinggal di Korea Selatan baik untuk waktu yang sebentar maupun dalam waktu yang lama dalam mempelajari kebudayaan Korea Selatan secara cepat, tepat, efisien dan mudah.

Kata kunci : Kebudayaan, Korea Selatan, Android, Aplikasi *Mobile*

1. PENDAHULUAN

Penggunaan smartphone di kalangan masyarakat saat ini sangat luas. Dalam berbagai asfek kehidupan manusia, penggunaan smartphone telah menjadi salah satu kebutuhan karena dapat mendukung komunikasi antar masyarakat. Smartphone sebagai salah satu perkembangan teknologi komunikasi informasi juga dapat membantu penggunanya untuk mendapatkan informasi dengan mudah dan detail. Dengan berkembangnya teknologi komunikasi informasi, manusia bisa saling berkomunikasi dan berbagi informasi dalam banyak hal dengan tidak dibatasi area dan atau ruang lingkup informasi itu sendiri. Termasuk salah satunya adalah informasi mengenai kebudayaan Korea Selatan.

Setiap Negara didunia mempunyai kebudayaan yang berbeda sebagai ciri identitas. Perbedaan budaya tersebut adalah suatu hal yang unik untuk dipelajari dan dipahami. Setiap negara memiliki norma dan etika yang termasuk kedalam kebudayaannya. Sebagian besar orang yang hendak pergi ke luar negeri tentunya harus mengetahui dan mengenal terlebih dahulu apa saja dan bagaimana kebudayaan negara yang menjadi tujuan.

Saat ini banyak remaja maupun dewasa yang senang menonton drama dari Korea Selatan. Selain itu, banyak masyarakat Indonesia juga yang menjadikan Korea Selatan sebagai Negara tujuan baik untuk menjadi tenaga kerja, melakukan bisnis, melanjutkan pendidikan atau hanya sekedar berlibur. Tentu hal tersebut mengharuskan untuk tinggal dan berbaur dengan masyarakat sekitar. Begitu pula kebudayaan Korea Selatan merupakan salah satu kebudayaan asing yang banyak diminati khususnya oleh kalangan remaja maupun dewasa untuk dikenal dan dipelajari. Untuk mengenal dan mempelajari kebudayaan Korea Selatan itu sendiri tidak hanya bisa didapat dan dilakukan di sekolah atau buku. Dengan kemajuan teknologi dan informasi saat ini pengenalan dan pembelajaran dapat dilakukan melaui Smartphone yang bisa dijadikan media pembelajaran sederhana, mudah dan efektif.

Aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan sendiri masih jarang ditemui, kebanyakan aplikasi yang ditemui didominasi oleh pembelajaran bahasa korea dan informasi mengenai wisata di Korea Selatan. Maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat aplikasi panduan kebudayaan Korea Selatan dengan objek penelitian warga masyarakat yang bertempat tinggal di sekitar Youngsan University Junam-ro Yangsan, Gyeongsangnam Korea Selatan untuk orang yang ingin mengenal dan mempelajari kebudayaan Korea Selatan atau untuk orang yang hendak pergi ke Korea Selatan sebagai persiapan sebelum tinggal di Korea Selatan, khususnya di Kota Yangsan. Melalui aplikasi tersebut pengguna tidak perlu repot mencari dan membawa-bawa buku yang membahas tentang kebudayaan Korea Selatan ataupun browsing di internet. Dengan smartphone yang mudah dibawa kemana-mana pengguna bisa mengenal dan mempelajari kebudayaan Korea Selatan dengan lebih efektif.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "**APLIKASI PANDUAN KEBUDAYAAN KOREA SELATAN BERBASIS ANDROID**".

Berdasarkan dari uraian latar belakang, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah "**APLIKASI PANDUAN KEBUDAYAAN KOREA SELATAN BERBASIS ANDROID**". Dimana dengan adanya pembangunan aplikasi ini, diharapkan dapat membantu mempermudah pengguna dalam mempelajari atau mengenal kebudayaan Korea Selatan dengan lebih praktis dan efektif. Dengan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Untuk membangun aplikasi yang mudah digunakan untuk dapat membantu masyarakat Indonesia yang tinggal di Kota Yangsan, Korea Selatan baik dalam waktu yang sebentar maupun dalam waktu yang lama supaya dapat mengenal dan memahami kebudayaan Korea Selatan dengan cepat dan baik.
b. Untuk merancang aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan pada smartphone berbasis android.
c. Mempermudah masyarakat Indonesia baik Tenaga Kerja maupun Mahasiswa Indonesia yang tinggal di Kota Yangsan, Korea Selatan dalam memahami dan mempelajari kebudayaan Korea Selatan
d. Menjadikan Aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan sebagai media tambahan dalam memberikan informasi.

2. ISI PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses tahapan yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, memerlukan data-data agar mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian pada pembangunan Aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan adalah menggunakan metode penelitian Deskriptif. Penelitian deskriftif adalah penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada dan berlangsung saat ini atau saat yang lampau. Dengan menggunakan metode penelitian deskriftif dimana data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data yang berhubungan dengan pengenalan dan pembelajaran kebudayaan Korea Selatan.

2.2 Metode Pengumpulan Data

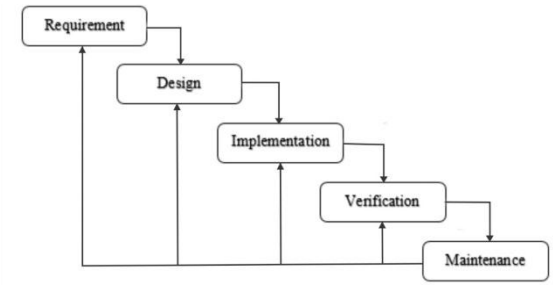
Untuk penunjang dalam penelitian maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara dan studi literatur.

a. Wawancara
   Wawancara adalah salah satu cara pengumpulan data dengan cara sesi tanya jawab secara langsung kepada nara sumber untuk mendapatkan informasi atau data yang berhubungan dengan penelitian. Wawancara ini sendiri dilakukan dengan salah satu warga masyarakat (Korea Selatan) yang bertempat tinggal di sekitar Youngsan University, Junam-ro Yangsan, Gyeongsangnam Korea Selatan.
b. Studi Literatur
   Studi literatur adalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber kepustakaan, di antaranya hasil penelitian, indeks, review, jurnal, paper, buku referensi dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2.3 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Didalam pembangunan sebuah perangkat lunak, perlu adanya suatu metode yang dapat mengatur setiap tahapan pekerjaan yang akan dilakukan. Metode yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah paradigma perangkat lunak secara "Waterfall".

Berikut ini adalah tahapan dan penjelasan pembangunan perangkat lunak dengan menggunakan paradigma perangkat lunak waterfall:



Gambar 1. Alur metode *Waterfall*

a. Requirement
   Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, seperti observasi yang telah dijelaskan di awal guna mengumpulkan dan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari pengguna untuk membantu penulis didalam pembuatan sistem nantinya.
b. Desain
   Pada tahapan ini akan dirancang desain baik untuk perangkat lunak ataupun perangkat keras sistem, mengacu pada hasil analisis penerjemahan data. Dimana desain yang dibangun adalah bersifat menarik dan mudah digunakan oleh pengguna dalam mengoperasikan aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan.
c. Implementation
   Pada tahapan ini, semua data informasi dan desain akan diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman dan di integrasikan sehingga nantinya akan terbentuk aplikasi.
d. Verification
   Setelah aplikasi selesai dibuat, pada tahap ini aplikasi akan di uji apakah sesuai dan layak untuk digunakan atau tidak.

e. Maintenence

Aplikasi yang sudah dibuat akan diterapkan dan implementasikan oleh masyarakat yang ingin mempelajari atau mengenal kebudayaan dan pariwisata Korea Selatan, yang pastinya suatu saat akan mengalami kendala didalam aplikasi tersebut sehingga pada tahapan ini dilakukan pemeliharaan secara berkala. Pemeliharaan yang dilakukan bisa dalam bentuk mengkoreksi kesalahan-kesalahan yang pada tahap awal pembangunan aplikasi tidak ditemukan.

Pada tahapan ini tidak hanya dilakukan perawatan, melainkan bisa berbentuk memperbaiki kesalahan yang terdapat pada aplikasi juga tuntutan perubahan pada teknologi.

2.4 Tahapan-tahapan dalam Perancangan Aplikasi

Dalam perancangan aplikasi ini memiliki tahapan-tahapan yang sistematis sehingga pembangunan aplikasi tetap terarah. Tahapan-tahapan tersebut adalah:

a. Perumusan Masalah

Pada tahap ini, perumusan masalah yang dimaksud adalah mengidentifikasikan permasalahan-permasalahan dan kemudian meneliti permasalahan-permasalahan yang terjadi pada lingkungan masyarakat Indonesia yang berada di Kota Yangsan, Korea Selatan.

b. Perumusan Maksud dan Tujuan

Pada tahapan ini dirumuskan maksud dan tujuan untuk dijadikan sebagai acuan penelitian yang dilakukan.

c. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan tentunya berkaitan dengan penelitian sehingga hasil yang didapat dari pengumpulan data menjadi pendukung dalam pembangunan sistem. Pengumpulan data dilakukan secara langsung dengan cara:

- Wawancara

  Wawancara ini senriri dilakukan dengan salah satu warga masyarakat (Korea Selatan) yang bertempat tinggal di sekitar Youngsan University, Junam-ro Yangsan, Gyeongsangnam Korea Selatan.

- Studi Literatur

  Studi literatur dalah teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber kepustakaan, di antaranya hasil penelitian, indeks, review, jurnal, paper, buku referensi dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

d. Pengumpulan Teori

Pengumpulan teori yang dilakukan berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian kemudian dijadikan acuan dalam melakukan penelitian.

e. Analisis Sistem

Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap sistem yang akan dibangun. Analisis ini meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan non fungsional dan analisis kebutuhan fungsional.

- Analisis Masalah

  Merupakan uraian sebuah asumsi masalah yang dihasilkan dari penelitian

- Analisis Kebutuhan Non Fungsional

  Langkah ini meliputi analisis pengguna mobile, analisis kebutuhan perangkat keras serta analisis kebutuhan perangkat lunak. Analisis kebutuhan non fungsional ini dibutuhkan dalam menentukan spesifikasi yang meliputi perangkat-perangkat yang diperlukan sistem dalam pembangunannya.

- Analisis Kebutuhan Fungsional

  Analisis sistem yang dilakukan menggunakan tools StarUML.

f. Perancangan Aplikasi

g. Implementasi Aplikasi

Implementasi aplikasi yang telah dirancang dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu:

- Implementasi perangkat lunak;
- Implementasi perangkat keras;
- Implementasi basis data;
- Implementasi antarmuka

h. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan aplikasi yang telah dibangun dan mengetahui bila terdapat kesalahan atau error dalam aplikasi tersebut.

i. Kesimpulan dan Saran

Pada tahapan ini diambil suatu kesimpulan dari hasil penelitian dan atau pembangunan aplikasi juga saran yang diharapkan dapat menjadi masukan yang tentunya bermanfaat bagi pembangunan aplikasi kedepannya.

2.5 Tinjauan Pustaka

a. Kebudayaan

Budaya atau adat istiadat adalah merupakan salah satu ciri identitas, cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi.

Budaya merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia dan kemudian cenderung dianggap sebagai hal yang diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomuniaksi dengan orang-orang yang berbeda budaya, dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

b. Profil Singkat Korea Selatan

Republik Korea Selatan (bahasa Korea: Daehan Minguk, bahasa Inggris: Republic of Korea/ROK) biasanya dikenal sebagai Korea Selatan, adalah sebuah negara di Asia Timur yang meliputi bagian selatan Semenanjung Korea. Di sebelah utara, Republik Korea berbatasan Korea Utara, dimana keduanya

bersatu sebagai sebuah negara hingga tahun 1948, Laut Kuning di sebelah barat, Jepang berada di seberang Laut Jepang (disebut "Laut Timur" oleh orang-orang Korea) dan Selat Korea berada di bagian tenggara. Negara ini dikenal dengan nama Hanguk oleh penduduk Korea Selatan dan disebut Namchoson, ("Choson Selatan") di Korea Utara. Ibu kota Korea Selatan adalah Seoul.

Penemuan arkeologis menunjukan bahwa Semenanjung Korea telah berada sejak masa paleotik awal. Sejarah Korea dimulai dari pembentukan Gonjoseon pada 2333 SM oleh Dan-Gun. Setelah unifikasi tiga kerajaan Korea dibawah Silla pada 688 M, Korea menjadi satu dibawah dinasti Goryeo dan dinasti Joseon hingga akhir kekaisaran Han Raya pada 1910 karena dianeksasi oleh Jepang. Setelah liberalisasi dan pendudukan oleh Uni Soviet dan Amerika Serikat pada akhir Perang Dunia II, wilayah Korea akhirnya dibagi menjadi Korea Utara dan Korea Selatan.

c. 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.

d. Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *Mobile* adalah proses pengembangan aplikasi untuk perangkat genggam seperti PDA, asisten digital perusahaan atau telepon genggam. Aplikasi ini sudah ada pada telepon selama manufaktur, atau didownload oleh pelanggan dari toko aplikasi dan dari distribusi perangkat lunak mobile platform yang lain.

2.6 Analisis dan Perancangan Sistem

Analisis dan perancangan sistem adalah tahapan yang secara sistematis menguraikan tujuan dan kebutuhan-kebutuhan yang ada pada sistem. Tahap yang pertama adalah tahapan analisis sistem yang kemudian menganalisis masalah yang berkaitan dengan pembangunan sistem. Kemudian ditentukannya kebutuhan non fungsional dan kebutuhan fungsional dengan melakukan analisis fungsional dan analsisis non fungsional.

a. Analisis Masalah

Analisis masalah merupakan langkah pertama dalam tahapan analisis sistem yang bermaksud untuk memecahkan masalah yang ditemukan saat penelitian. Analisis masalah berupa sebuah asumsi dari masalah yang akan diuraikan dari hasil sebuah penelitian. Masalah sendiri dapat diartikan sebagai suatu hal yang mebutuhkan pemecahan atau jalan keluar sebagai problem solving. Dengan timbulnya masalah-masalah yang ditemui saat penelitian, maka dari itu langkah yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi masalah-masalah tersebut.

Bagi masyarakat baik pelajar, pebisnis, tenaga kerja maupun pelancong dari Indonesia yang hendak tinggal di kota Yangsan Korea Selatan baik dalam waktu yang sebentar maupun dalam waktu yang lama adanya suatu fasilitas yang memberi informasi baik mengenai kebudayaan atau pun mengenai tempat wisata di Kosrea Selatan, khususnya di kota Yangsan sangat dibutuhkan demi membantu keberlangsungan hidup mereka dari segi sosialisasi dan kenyamanan. Namun kurangnya penyedia informasi yang ramah penggunaan dan simple belum dapat banyak ditemui. Oleh sebab itu pengetahuan dari masyarakat baik pelajar, pebisnis, tenaga kerja maupun pelancong dari Indonesia akan kebudayaan dan kekayaan wisata Korea Selatan sangat kurang, maka dari itu dibutuhkan media alternatif sebagai penyedia informasi dalam bentuk aplikasi android. Sehingga dapat digunakan sebagai sarana informasi yang mudah, ramah penggunaan dan efektif. Berdasarkan hal tersebut dapat diambil permasalahan sebagai berikut:

- Belum adanya suatu aplikasi yang ramah penggunaan dan simple sebagai sarana pemberi informasi kebudayaan dan atau pariwisata Korea Selatan bagi masyarakat Indonesia baik Tenaga Kerja maupun Mahasiswa Indonesia yang hendak tinggal di kota Yangsan Korea Selatan.

b. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, sistem yang sedang berjalan saat ini adalah para mahasiswa atau tenaga kerja Indonesia yang tinggal di kota Yangsan, Korea Selatan mendapatkan informasi mengenai kebudayaan Korea Selatan dengan cara browsing di internet.

2.7 Implementasi dan Pengujian

a. Implementasi

Implementasi adalah merupakan proses penerapan rancangan program yang telah dibuat atau penerapan aplikasi dalam sistem informasi yang dibangun sesuai dengan tujuan yang diharapkan dari pembangunan program aplikasi tersebut. Kegiatan implementasi dilakukan dengan dasar yang telah direncanakan dalam tahap perancangan. Pada tahap ini terdiri dari implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi basis data, penggunaan program dan implementasi antar muka.

- Implementasi Perangkat Lunak

  Implementasi pernagkat lunak terdiri dari spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pembangunan aplikasi ini. Berikut adalah spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini:

Tabel 1. Tabel kebutuhan perangkat lunak

No.	Jenis	Spesifikasi
1	Sistem operasi komputer	Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
2	Bahasa pemrograman	Java
3	*Java Runtime Environment* (JRE)	Versi 8
4	*Java Development Kit* (JDK)	Versi 8
5	*Database*	*Firebase*
6	*Integrated Development Environment* (IDE)	Android Studio versi 1.0
7	Sistem operasi android	Versi 4.0.3 *Ice Cream Sandwich*
8	*Android Development Tools* (ADT)	Versi 23.0.6
9	*Software Development Kit* (SDK)	API 19 Kitkat
10	*UML Tool*	StarUML

- Implementasi Perangkat Keras
  Kebutuhan perangkat keras adalah uraian dari kebutuhan-kebutuhan yang bersifat non fungsional. Berikut adalah perangkat keras yang digunakan dalam proses pembangunan aplikasi menggunakan komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel kebutuhan perangkat keras

No.	Jenis	Spesifikasi
1	Prosesor	*Intel Core* i3 2,10 GHz
2	RAM	2 GB
3	VGA	Nvidia 2GB
4	*Hardisk*	320 GB
5	Monitor	16 inci
6	Keyboard	Standar
7	Mouse	Standar

- Implementasi Antarmuka
  Implementasi antarmuka merupakan tampilan-tampilan antarmuka pada Aplikasi Panduan Kebudyaan Korea Selatan. Antar muka sebuah perangkat lunak adalah hal yang sangat penting, karena program yang baik adalah program yang dapat menciptakan media yang baik pula anatara pembaca dan sistem.

Tabel 3. Tabel daftar implementasi antarmuka

Menu	Deskripsi	Nama File
Menu Utama	Menu tampilan saat pertama aplikasi dibuka	Menu
Menu Cari	Menu yang menampilkan form pencarian	Cari
Menu Tentang	Menu yang menampilkan informasi singkat tentang aplikasi dan biodata pembangun aplikasi	Tentang

b. Pengujian
Pengujian adalah merupakan bagian dari pengembangan sistem perangkat lunak yang bertujuan untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun telah sesuai dengan tujuan perancangan sistem ataupun untuk menemukan kekurangan dan kesalahan pada perangkat lunak yang diuji.
Dalam melakukan pengujian yang dilakukan terhadap sistem pada penelitian ini, dipilih metode pengujian black box yang berfokus pada persyaratan fungsional dari sistem yang dibangun.

Tabel 4. Tabel rencana pengujian aplikasi

Pengujian Aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan			
No.	**Komponen yang Diuji**	**Skenario Pengujian**	**Tipe Pengujian**
1	Animasi *Splash Screen*	Menjalankan aplikasi	*Black Box*
2	Halaman Menu Utama	Memilih list kebudayaan Korea Selatan	*Black Box*
3	Halaman Cari	Memilih tombol cari	*Black Box*
5	Halaman Tentang	Memilih tombol tentang	*Black Box*

c. Kesimpulan Hasil Pengujian
Berdasarkan pada hasil pengujian yang sudah dilakukan terhadap Aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi yang sudah dibangun sudah berjalan sesuai yang diharapkan dan sudah memenuhi kenbutuhan

3. PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

a. Menjadikan Aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan sebagai media tambahan dalam memberikan informasi mengenai Kebudayaan Korea Selatan bagi masyarakat Indonesia yang tinggal di Kota Yangsan, Korea Selatan.
b. Aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan yang dibangun dapat membantu masyarakat Indonesia yang tinggal di Kota Yangsan, Korea Selatan dalam mengenal dan mempelajari kebudayaan Korea Selatan secara efektif, mudah dan simple.

3.2 Saran

Tentu dalam Aplikasi Panduan Kebudayaan Korea Selatan ini masih terdapat banyak kekurangan, dengan itu apabila kedepannya penelitian ini akan dilanjutkan maka ada beberapa hal yang disarankan untuk ditingkatkan, diantaranya:

a. Menambahkan fitur location pengguna.
b. Membuat interface yang lenih menarik.
c. Menambahkan konten berupa informasi kebudayaan Korea Selatan yang sekiranya belum terdapat dalam aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] BBC News. *South Korea Profile*, http://www.bbc.co.uk/news/world-asia-pacific-15289563, 10 Januari 2017 14.40

[2] Informasi, Layanan dan Kebudayaan Korea Kementerian Budaya, Olahraga dan Pariwisata, *KOREA: DULU & SEKARANG: Korea selatan, Dulu dan Sekarang*, https://books.google.co.kr/books?id=5K1sBgAAQBAJ&pg=PA71&dq=buku+tentang+kebudayaan+korea&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjdsb_F8JHQAhWCv7wKHdONDa4Q6AEIJzAC#v=onepage&q&f=false, 14 Januari 2017 15.35

[3] KOCIS. *Korean wave*, http://www.korea.net/Goverment/Current-Affairs/Korean-Wave?affairId=209, 14 Januari 2017 15.35

[4] Wikitekno, *Smartphone* http://wikitekno.net/2015/12/pengertian-dan-fungsi-smartphone.html, 21 Januari 2017 10.15