

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA PADA  
PEMBELAJARAN HURUF HANGEUL**

Skripsi



oleh  
**HADITYA RIFKIAJI HARTAMTO**  
**22063985**

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
2012

**PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA PADA  
PEMBELAJARAN HURUF HANGEUL**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer

Disusun oleh

**HADITYA RIFKIAJI HARTAMTO**  
**22063985**

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
2012

# PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN HURUF HANGEUL

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

## **Pembuatan Aplikasi Multimedia pada Pembelajaran Huruf Hangeul.**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 9 Agustus 2012



HADITYA RIFKIAJI HARTAMTO  
22063985



## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pembuatan Aplikasi Multimedia pada Pembelajaran Huruf Hangeul.  
Nama Mahasiswa : HADITYA RIFKIAJI HARTAMTO  
N I M : 22063985  
Matakuliah : Skripsi (Tugas Akhir)  
Kode : TIW276  
Semester : Genap  
Tahun Akademik : 2011/2012

Telah diperiksa dan disetujui di  
Yogyakarta,  
Pada tanggal 9 Agustus 2012

Dosen Pembimbing I

  
Nugroho Agus Haryono, S.Si.,M.Si

Dosen Pembimbing II

  
Restyandito, S.Kom.,MSIS



# HALAMAN PENGESAHAN

## PEMBUATAN APLIKASI MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN HURUF HANGEUL.

Oleh: HADITYA RIFKIAJI HARTAMTO / 22063985

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal 3 Agustus 2012

Yogyakarta, 9 Agustus 2012  
Mengesahkan,


Dewan Penguji:

1. Nugroho Agus Haryono, S.Si.,M.Si
2. Restyandito, S.Kom.,MSIS
3. Yuan Lukito, S.Kom
4. Budi Susanto, S.Kom.,M.T.

Dekan

  
(Drs. Wimmie Handiwidjojo, MIT.)

Ketua Program Studi

  
(Nugroho Agus Haryono, S.Si.,M.Si)

## ABSTRAK

Ilmu pengetahuan merupakan salah satu hal yang penting bagi kehidupan manusia sehingga dapat membawa kita semua mencapai zaman yang lebih baik seperti sekarang ini. Di samping itu, kini perkembangan teknologi sudah semakin pesat. Hal itu telah membawa dampak positif bagi sebagian orang, oleh karenanya semakin banyak orang yang antusias untuk menggali pengetahuan lebih dalam lagi.

Dewasa ini minat masyarakat Indonesia, khususnya di Yogyakarta terhadap bahasa dan kebudayaan Korea semakin meningkat. Hal ini terlihat dari semakin seringnya diadakan acara – acara bernuansa Korea serta banyaknya lembaga bahasa dan perguruan tinggi yang membuka kelas – kelas bahasa Korea yang banyak diminati oleh anak muda jaman sekarang. Sayangnya, perkembangan minat belajar ini kurang diimbangi dengan ketersediaan bahan ajar yang praktis dan menarik.

Huruf Hangeul merupakan dasar untuk belajar bahasa Korea, sehingga dalam implementasinya huruf Hangeul perlu dipahami terlebih dahulu cara penulisan serta bunyi hurufnya.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **Pembuatan Aplikasi Multimedia pada Pembelajaran Huruf Hangeul** guna memenuhi salah satu persyaratan gelar Sarjana Komputer.

Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Bapak Nugroho Agus Haryono S.Si., MSi.** selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini
2. **Bapak Restyandito S.Kom., MSIS.** selaku dosen pembimbing II yang sudah memberikan bimbingan dan masukan
3. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material, moral dan semangat untuk menyelesaikan kuliah
4. Pak guru Kyung Eui Young yang telah mengajarkan saya bahasa Korea untuk dipakai sebagai dasar penyusunan Tugas Akhir
5. Teman – teman TI 2006, Keluarga besar PPTPM, SONE Jogja, Beyond Generation dan NCBoys yang sudah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir
6. So Nyeo Shi Dae (Girls' Generation) yang telah memberikan saya inspirasi dalam membuat Tugas Akhir ini
7. Pihak lain yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, penulis mengucapkan terima kasih atas bantuannya selama pengerjaan Tugas Akhir.

Akhir kata penulis ingin meminta maaf bila ada kesalahan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini berguna bagi kita semua.

Yogyakarta, 9 Agustus 2012

Haditya Rifkiaji Hartamto

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul .....	
Pernyataan Keaslian Skripsi .....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Ucapan Terima Kasih .....	iv
Abstrak .....	v
Daftar Isi .....	vi
Daftar Tabel .....	viii
Daftar Gambar .....	viii
<b>BAB 1    PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	2
1.5. Metode / Pendekatan .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB 2    LANDASAN TEORI .....</b>	<b>4</b>
2.1. Tinjauan Pustaka .....	4
2.2. Landasan Teori .....	5
2.2.1. Multimedia .....	5
2.2.2. Animasi dalam flash .....	6
2.2.3. Huruf Hangeul .....	7
<b>BAB 3    ANALISIS PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>12</b>
3.1. Analisis Kebutuhan .....	12
3.1.1. Kebutuhan Perangkat Lunak .....	12
3.1.2. Kebutuhan Perangkat Keras .....	12
3.2. Perancangan Sistem .....	12
3.2.1. Tahap Perancangan Sistem .....	12
3.2.1.1. Perancangan Menu Pengenalan Huruf Hangeul....	13
3.2.1.2. Perancangan Menu Kuis .....	13



	3.2.1.3. Perancangan Menu Latihan.....	13
	3.2.1.4. Perancangan Input.....	14
	3.2.1.5. Perancangan Proses.....	14
	3.2.1.6. Perancangan Output.....	14
	3.2.1.7. Perancangan Antarmuka.....	14
	3.3. Diagram Alir Sistem.....	27
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM.....</b>	<b>29</b>
	4.1. Implementasi Sistem.....	29
	4.1.1. Tampilan Menu Utama.....	29
	4.1.2. Tampilan Pengenalan Huruf Hangeul.....	30
	4.1.3. Tampilan Kuis Mengenal Bentuk Huruf Hangeul.....	33
	4.1.4. Tampilan Kuis Mengenal Bunyi Huruf Hangeul.....	35
	4.1.5. Tampilan Menu Latihan.....	37
	4.2. Analisis Sistem.....	37
	4.2.1. Uji Coba oleh Pengguna.....	37
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>40</b>
	5.1. Kesimpulan.....	40
	5.2. Saran.....	40
	DAFTAR PUSTAKA.....	ix
	DAFTAR LAMPIRAN.....	



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Data Persentase Pengujian Program .....	38

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Menu Utama Pembelajaran bahasa Jepang.....	15
Gambar 3.2. Menu Pengenalan huruf pada pembelajaran bahasa Jepang.....	15
Gambar 3.3. Pengenalan Huruf Hiragana.....	16
Gambar 3.4. Permainan mencocokkan ucapan salam pada pembelajaran bahasa Jepang.....	16
Gambar 3.5. Menu Utama pada pembelajaran huruf Hieroglif .....	17
Gambar 3.6. Belajar Hieroglif .....	17
Gambar 3.7. Dialog box untuk konfirmasi mengakhiri pembelajaran Hieroglif.....	18
Gambar 3.8. Menu Utama belajar bahasa Mandarin .....	19
Gambar 3.9. Tampilan pengenalan huruf mandarin .....	19
Gambar 3.10. Tampilan permainan mengenal nada huruf Mandarin .....	20
Gambar 3.11. Menu utama sistem .....	21
Gambar 3.12. Keterangan khusus .....	21
Gambar 3.13. Pemilihan jenis huruf .....	22
Gambar 3.14. Pengenalan huruf vokal tunggal.....	23
Gambar 3.15. Pengenalan huruf vokal gabungan .....	23
Gambar 3.16. Pengenalan huruf konsonan tunggal .....	24
Gambar 3.17. Pengenalan huruf konsonan gabungan.....	24
Gambar 3.18. Menu kuis.....	25
Gambar 3.19. Menu latihan .....	26
Gambar 4.1. Tampilan Menu Utama .....	29
Gambar 4.2. Tampilan penjelasan huruf Hangeul .....	30
Gambar 4.3. Cara membuat animasi penulisan huruf.....	31
Gambar 4.4. Tampilan cara menulis huruf Hangeul.....	32
Gambar 4.5. Cara menulis huruf Hangeul .....	32

Gambar 4.5. Tampilan penjelasan cara bermain kuis mengenal huruf Hangeul .....	33
Gambar 4.6. Tampilan kuis pengenalan huruf Hangeul .....	34
Gambar 4.7. Tampilan hasil kuis pengenalan huruf Hangeul.....	34
Gambar 4.8. Tampilan penjelasan cara bermain kuis pengenalan bunyi huruf.....	35
Gambar 4.9. Tampilan soal kuis pengenalan bunyi huruf .....	36
Gambar 4.10. Tampilan hasil penilaian kuis pengenalan bunyi huruf .....	36
Gambar 4.11. Tampilan Menu Latihan.....	37

© UKDW

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Ilmu pengetahuan merupakan salah satu hal yang penting bagi kehidupan manusia sehingga dapat membawa kita semua mencapai zaman yang lebih baik seperti sekarang ini. Di samping itu, kini perkembangan teknologi sudah semakin pesat. Hal itu telah membawa dampak positif bagi sebagian orang, oleh karenanya semakin banyak orang yang antusias untuk menggali pengetahuan lebih dalam lagi.

Dewasa ini minat masyarakat Indonesia, khususnya di Yogyakarta terhadap bahasa dan kebudayaan Korea semakin meningkat. Hal ini terlihat dari semakin seringnya diadakan acara – acara bernuansa Korea serta banyaknya lembaga bahasa dan perguruan tinggi yang membuka kelas – kelas bahasa Korea yang banyak diminati oleh anak muda jaman sekarang. Sayangnya, perkembangan minat belajar ini kurang diimbangi dengan ketersediaan bahan ajar yang praktis dan menarik.

Pada skripsi ini akan dikembangkan rekayasa perangkat lunak pembelajaran untuk membantu mengatasi masalah tersebut. Dengan pemanfaatan teknologi animasi yang interaktif diharapkan dapat menarik para siswa pada sebuah lembaga bahasa Korea dengan menyediakan sarana pembelajaran bagi para siswanya untuk dapat dipelajari dengan lebih menyenangkan sehingga pengenalan suatu materi pembelajaran dapat menjadi lebih menarik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dibuat perumusan masalah, sebagai berikut :

1. Bagaimanakah aplikasi pembelajaran ini dapat membantu pengguna dalam mengenal huruf Hangeul?
2. Bagaimanakah sistem dapat membaca pelafalan bunyi untuk ditampilkan huruf Hangeulnya kepada pengguna?

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Aplikasi yang dibuat hanya sebatas pengenalan huruf *Hangeul*.
2. Pembuatan aplikasi ini terdapat unsur *game*.
3. *ActionScript* yang dipakai adalah *ActionScript 3.0*.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan sistem ini adalah:

1. Mengimplementasikan unsur multimedia pada pembelajaran huruf *Hangeul*.
2. Meneliti apakah dengan dibuatnya aplikasi ini, pengguna dapat mengenal huruf Hangeul, mengerti pelafalan serta cara menulisnya.

## **1.5 Metode/ Pendekatan**

- a. Studi literatur, yaitu dengan mengumpulkan bahan-bahan yang berhubungan dengan huruf hangeul, multimedia dan pengembangannya.
- b. Perancangan sistem: Menggunakan metode pengumpulan data, mengumpulkan data mengenai huruf yang akan dibuat pada aplikasi ini.
- c. Desain Sistem : Perancangan tampilan sistem, agar interaktif dengan pemain.

- d. Sistem diujicobakan kepada pengguna yang sudah pernah mengenal huruf Hangeul dan pengguna yang belum pernah mengenal huruf Hangeul.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Skripsi ini dibagi kedalam 5 Bab. Bab 1 merupakan PENDAHULUAN yang berisi latar belakang masalah yang akan diteliti dan rencana penelitian yang akan dilakukan. Bab 2 berupa LANDASAN TEORI yang berisi uraian dari konsep-konsep atau teori-teori yang dipakai sebagai dasar pembuatan skripsi ini. Bab 3 merupakan RANCANGAN SISTEM, yang berisi rancangan pembuatan program dan prosedur-prosedur yang ada di dalamnya. Bab 4 merupakan IMPLEMENTASI SISTEM, yang berisi penjelasan tentang bagaimana rancangan pada Bab 3 diimplementasikan dalam suatu bahasa pemrograman. Bab 5 merupakan KESIMPULAN DAN SARAN, yang berisi kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh setelah penelitian pada skripsi ini selesai dilakukan. Bab ini juga berisi saran-saran pengembangan dari skripsi ini agar dapat menjadi bahan pemikiran bagi para pembaca yang ingin mengembangkannya.

Selain berisi bab-bab utama tersebut, skripsi ini juga dilengkapi dengan Intisari, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Pustaka dan Lampiran.

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah dilakukan penelitian berdasarkan aplikasi yang dibuat, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan perangkat lunak ini, pengguna dapat terbantu untuk mengatasi kesulitan dalam belajar mengenal huruf Hangeul baik disekolah maupun bimbingan belajar.
2. Dengan perangkat lunak ini, pengguna dapat memahami dan mengenal huruf Hangeul termasuk pelafalan beserta cara penulisannya.

#### **5.2 Saran**

Pada pengembangan selanjutnya, pengembang diharapkan untuk mengolah suara pelafalan huruf Hangeul pada masing – masing huruf dengan lebih baik lagi. Untuk kedepannya, desain antarmuka pada perangkat lunak ini perlu diperbaiki agar tampak lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Luther, Arc C.1994. *Authoring Interactive Multimedia*. Boston: AP Professional.
- Vaughan, Tay.2006.*Multimedia Making it Work*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Adobe.2008. *Adobe Flex 3 Programming Action Script 3*. United States of America: Adobe Systems Incorporated
- Peters, Keith.2007.*Foundaation Action Script 3.0 Animation Making Things Move*.United States of America : Apress Company.
- Sunyoto, Andi.2010.Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application : Penerbit Andi
- Usmi.2007.*Tiga Langkah Menguasai Bahasa Korea*.Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

