

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA KOREA

BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus: LPK Fujisan Plus Ceper)

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III (D-3)

Program Studi Manajemen Informatika



Disusu Oleh :

WINDY NOVITASARI

1524100466

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA

KLATEN

2019

LEMBAR PERSETUJUAN

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA KOREA


BERBASIS ANDROID

(Studi Kasus : LPK Fujisan Plus Ceper)

Diajukan Oleh
Windy Novitasari
1524100466


Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

Pembimbing Utama


Hendro Joko Prasetyo, M.Kom
NIK. 690 903 276


Tanggal 29 Juli 2019

Pembimbing Pendamping


Aryati Wuryandari, M.Kom
NIK. 690 208 292

Tanggal 1 Agustus 2019

Mengetahui
Ketua Program Studi


Hendro Joko Prasetyo, M.Kom
NIK. 690 903 276

Tanggal 29 Juli 2019

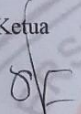
HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan Disetujui oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

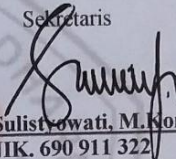
Hari : Rabu
Tanggal : 4 September 2019
Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

Susunan Dewan Penguji :

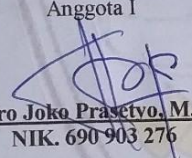
Ketua


Drs. Mahmud Yusuf, M.Kom
NIP. 19650808 199103 1 001


Sekretaris


Istri Sulistyowati, M.Kom
NIK. 690 911 322

Anggota I

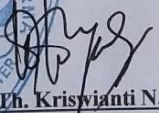

Hendro Joko Prasctivo, M.Kom
NIK. 690 903 276

Anggota II


Arvati Wuryandari, M.Kom
NIK. 690 208 292

Skripsi ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Diploma III oleh :

Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Dr. Th. Kriswianti N, M.Si.
NIK. 19590929 198803 2 005

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : WINDY NOVITASARI
NIM : 1524100466
Jurusan / Program Studi : Manajemen Informatika
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir:

Judul : “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Android (Studi Kasus: LPK Fujisan Plus Ceper)”

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam Tugas Akhir ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dalam Tugas Akhir.

Klaten, 16 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan

METERAI
TEMPEL
AC803AFF991800080
6000
ENAM RIBURUPIAH
(WINDY NOVITASARI)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa syukur terhadap Allah SWT, yang telah member segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Selanjutnya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua yang tiada henti selalu memberikan semangat, motivasi, materi dan dukungannya.
2. Adik serta seluruh keluarga yang selalu mendukung.
3. Dosen Pembimbing I Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom yang telah meluangkan waktu serta dengan penuh kesabaran membantu selama penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Dosen Pembimbing II Ibu Aryati Wuryandari, M.Kom yang telah meluangkan waktu serta dengan penuh kesabaran membantu selama penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen Universitas Widya Darma Klaten, terutama Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang selama ini telah memberikan ilmu dan membimbing kami, saya ucapkan banyak terimakasih.
6. Teman-teman Manajemen Informatika yang banyak memberikan saran dan motivasi, terimakasih untuk kebersamaanya, semangat dan kerjasamanya selama masa studi.
7. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan dan dukungannya.

HALAMAN MOOTO

- Jawaban sebuah keberhasilan adalah terus belajar dan tak kenal putus asa.
- Kegagalan terjadi karena terlalu banyak berencana tanpa sedikit berpikir.
- Genggamlah dunia sebelum dunia menggenggammu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Android (Studi Kasus: LPK Fujisan Plus Ceper)” penulis dapat menyelesaikan dengan baik dan lancar.

Penyusunan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma III Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan bantuan bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dr. Th. Kriswianti Nugrahaningsih, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom selaku Pembimbing I dan Ibu Aryati Wuryandari, M.Kom selaku Pembimbing II.
3. Bapak Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang dengan sabar memberikan ilmu yang bermanfaat.
4. Semua teman-teman jurusan Manajemen Informatika yang seperjuangan dalam menggapai cita-cita dan impian.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
1. Alasan Memilih Judul.....	2
2. Rumusan Masalah.....	2
3. Batasan Masalah.....	3
4. Keaslian Penelitian.....	3
5. Manfaat Penelitian.....	4
B. Tujuan Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Penelitian Terdahulu.....	5
2. Profil LPK Fujisan Plus Ceper.....	6
B. Landasan Teori.....	8
1. Aplikasi.....	8
2. Media Pembelajaran.....	9

3. Bahasa Korea.....	9
4. Metode Waterfall.....	12
5. Android.....	14
6. Adobe Flash CS6.....	15

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Materi Penelitian.....	24
B. Alat Penelitian.....	24
1. Perangkat Keras(<i>hardwere</i>).....	25
2. Perangkat Lunak(<i>softwere</i>).....	26
C. Jalannya Penelitian.....	27
1. Pengumpulan Data.....	27
2. Perancangan.....	28
3. Pembuatan Aplikasi.....	35
4. Pembuatan <i>Audio</i>	73
5. Memasukkan Suara pada Aplikasi.....	75
6. Penyimpanan Aplikasi.....	76
7. Proses <i>Publish</i>	77
8. Implementasi Sistem.....	79
D. Kesulitan yang Dihadapi.....	79

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	80
B. Pembahasan.....	90

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Model <i>Waterfall</i>	13
Gambar 2.2 Tampilan Awal <i>Adobe Flash CS6</i>	17
Gambar 2.3 Jendela Utama <i>Adobe Flash CS6</i>	17
Gambar 2.4 <i>Menu Bar</i>	18
Gambar 2.5 <i>Timeline</i>	18
Gambar 2.6 <i>Properties</i>	18
Gambar 2.7 <i>Library</i>	19
Gambar 2.8 <i>Toolbar</i>	19
Gambar 2.9 <i>Stage</i>	23
Gambar 2.10 <i>Action Panel</i>	23
Gambar 3.1 Pembuatan tampilan <i>Loading</i> tahap I.....	36
Gambar 3.2 Pembuatan tampilan <i>Loading</i> tahap II.....	36
Gambar 3.3 Pembuatan tampilan <i>Loading</i> tahap III.....	36
Gambar 3.4 Pembuatan tampilan Awal / <i>Intro</i> tahap I.....	37
Gambar 3.5 Pembuatan tampilan Awal / <i>Intro</i> tahap II.....	37
Gambar 3.6 Pembuatan tampilan Awal / <i>Intro</i> tahap III.....	38
Gambar 3.7 Pembuatan tampilan Awal / <i>Intro</i> tahap IV.....	38
Gambar 3.8 Pembuatan tampilan <i>Home</i> tahap I.....	38
Gambar 3.9 Pembuatan tampilan <i>Home</i> tahap II.....	39
Gambar 3.10 Pembuatan tampilan <i>Home</i> tahap III.....	39
Gambar 3.11 Pembuatan tampilan <i>Home</i> tahap IV.....	40
Gambar 3.12 Pembuatan tampilan <i>Home</i> tahap V.....	40
Gambar 3.13 Pembuatan tampilan Alfabet tahap I.....	41

Gambar 3.14 Pembuatan tampilan Alfabet tahap II.....	42
Gambar 3.15 Pembuatan tampilan Alfabet tahap III.....	42
Gambar 3.16 Pembuatan tampilan Kalimat tahap I.....	43
Gambar 3.17 Pembuatan tampilan Kalimat tahap II.....	43
Gambar 3.18 Pembuatan tampilan Umum tahap I.....	46
Gambar 3.19 Pembuatan tampilan Umum tahap II.....	46
Gambar 3.20 Pembuatan tampilan Umum tahap III.....	47
Gambar 3.21 Pembuatan tampilan Umum tahap IV.....	47
Gambar 3.22 Pembuatan tampilan Salam tahap I.....	48
Gambar 3.23 Pembuatan tampilan Salam tahap II.....	49
Gambar 3.24 Pembuatan tampilan Salam tahap III.....	49
Gambar 3.25 Pembuatan tampilan Salam tahap IV.....	49
Gambar 3.26 Pembuatan tampilan Angka tahap I.....	50
Gambar 3.27 Pembuatan tampilan Angka tahap II.....	51
Gambar 3.28 Pembuatan tampilan Angka tahap III.....	51
Gambar 3.29 Pembuatan tampilan Angka tahap IV.....	52
Gambar 3.30 Pembuatan tampilan Angka halaman 2 tahap I.....	53
Gambar 3.31 Pembuatan tampilan Angka halaman 2 tahap II.....	53
Gambar 3.32 Pembuatan tampilan Angka halaman 2 tahap III.....	54
Gambar 3.33 Pembuatan tampilan Angka halaman 2 tahap IV.....	54
Gambar 3.34 Pembuatan tampilan Darurat tahap I.....	55
Gambar 3.35 Pembuatan tampilan Darurat tahap II.....	56
Gambar 3.36 Pembuatan tampilan Darurat tahap III.....	56
Gambar 3.37 Pembuatan tampilan Darurat tahap IV.....	57
Gambar 3.38 Pembuatan tampilan Arah tahap I.....	58

Gambar 3.39 Pembuatan tampilan Arah tahap II.....	58
Gambar 3.40 Pembuatan tampilan Arah tahap III.....	59
Gambar 3.41 Pembuatan tampilan Arah tahap IV.....	59
Gambar 3.42 Pembuatan tampilan Waktu tahap I.....	60
Gambar 3.43 Pembuatan tampilan Waktu tahap II.....	60
Gambar 3.44 Pembuatan tampilan Waktu tahap III.....	61
Gambar 3.45 Pembuatan tampilan Waktu tahap IV.....	61
Gambar 3.46 Pembuatan tampilan Akomodasi tahap I.....	62
Gambar 3.47 Pembuatan tampilan Akomodasi tahap II.....	63
Gambar 3.48 Pembuatan tampilan Akomodasi tahap III.....	63
Gambar 3.49 Pembuatan tampilan Akomodasi tahap IV.....	64
Gambar 3.50 Pembuatan tampilan Akomodasi halaman 2 tahap I.....	65
Gambar 3.51 Pembuatan tampilan Akomodasi halaman 2 tahap II.....	65
Gambar 3.52 Pembuatan tampilan Akomodasi halaman 2 tahap III.....	66
Gambar 3.53 Pembuatan tampilan Akomodasi halaman 2 tahap IV.....	66
Gambar 3.54 Pembuatan tampilan Tempat tahap I.....	67
Gambar 3.55 Pembuatan tampilan Tempat tahap II.....	68
Gambar 3.56 Pembuatan tampilan Tempat tahap III.....	68
Gambar 3.57 Pembuatan tampilan Tempat tahap IV.....	69
Gambar 3.58 Pembuatan tampilan Tanggal tahap I.....	70
Gambar 3.59 Pembuatan tampilan Tanggal tahap II.....	70
Gambar 3.60 Pembuatan tampilan Tanggal tahap III.....	71
Gambar 3.61 Pembuatan tampilan Tanggal tahap IV.....	71
Gambar 3.62 Pembuatan tampilan Latihan tahap I.....	72
Gambar 3.63 Pembuatan tampilan Latihan tahap II.....	73

Gambar 3.64 Pembuatan <i>Edditing Adobe Audition</i> tahap I.....	74
Gambar 3.65 Pembuatan <i>Edditing Adobe Audition</i> tahap II.....	74
Gambar 3.66 Pembuatan <i>Edditing Adobe Audition</i> tahap III.....	74
Gambar 3.67 Pembuatan <i>Edditing Adobe Audition</i> tahap IV.....	75
Gambar 3.68 Memasukkan Suara Aplikasi tahap I.....	75
Gambar 3.69 Memasukkan Suara Aplikasi tahap II.....	75
Gambar 3.70 Memasukkan Suara Aplikasi tahap III.....	76
Gambar 3.71 Memasukkan Suara Aplikasi tahap IV.....	76
Gambar 3.72 Penyimpanan Aplikasi tahap I.....	76
Gambar 3.73 Penyimpanan Aplikasi tahap II.....	77
Gambar 3.74 Proses <i>Publish</i> tahap I.....	77
Gambar 3.75 Proses <i>Publish</i> tahap II.....	77
Gambar 3.76 Proses <i>Publish</i> tahap III.....	78
Gambar 3.77 Proses <i>Publish</i> tahap IV.....	78
Gambar 3.78 Proses <i>Publish</i> tahap V.....	78

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Tabel Huruf Konsonan <i>Hangul</i>	10
TABEL 2.2 Tabel Huruf Vokal <i>Hangul</i>	10
TABEL 2.3 Tabel Angka <i>Hangul</i>	11
TABEL 2.4 Penjelasan <i>Tool</i> yang ada pada <i>Toolbox</i>	20
TABEL 3.1 Rancangan Awal Aplikasi.....	29
TABEL 3.2 <i>Storyboard</i>	30

ABSTRAK

Berkembang luasnya budaya Korea diberbagai Negara, khususnya Indonesia menimbulkan suatu ketertarikan bagi penikmatnya untuk ikut mempelajari bahasa Korea. Akan tetapi mempelajari bahasa Korea bukanlah sesuatu yang mudah untuk dipelajari sendiri. Dalam proses pembelajaran memerlukan sarana yang memudahkan kita dalam memahami bahasa Korea, terutama bahasa Korea sehari-hari.

Metode pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Tahapan dalam metode *waterfall* yaitu Pengumpulan data, Perancangan, Pembuatan aplikasi, Pengujian aplikasi dan Implementasi sistem. Tahap pengumpulan data dengan mengumpulkan materi dari sumber-sumber kepustakaan. Tahap perancangan yaitu dengan merancang struktur menu serta tampilan aplikasi. Tahap pembuatan aplikasi dilakukan menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan *ActionScript 3.0*. Tahap pengujian aplikasi dilakukan dengan cara pengisian kuesioner sebagai standar kelayakan aplikasi. Tahap implementasi sistem merupakan tahap final dalam pembuatan aplikasi, setelahnya aplikasi dapat digunakan oleh pengguna.

Hasil penelitian berupa Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea dengan mengambil studi kasus di LPK Fujisan Plus Ceper ini diharapkan dapat memberi kemudahan untuk siapa saja yang ingin belajar dan memahami bahasa Korea dengan mudah dan efisien.

Kata kunci : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea, *Android*, *Adobe Flash CS6*, *ActionScript 3.0*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebudayaan Korea telah berkembang luas di berbagai negara, didunia sendiri ada 23 negara yang memiliki pusat kebudayaan Korea. Sedangkan di Asia Tenggara hanya ada tiga negara yang memiliki pusat kebudayaan Korea, yaitu Indonesia, Singapura, dan Filipina. Hal ini membuktikan pentingnya peran Indonesia bagi Korea, sehingga Indonesia menjadi salah satu negara yang dipilih untuk didirikan pusat kebudayaan Korea (Nilawati, 2012).

Berkembangnya budaya Korea diIndonesia juga di pengaruhi oleh banyaknya artis-artis Korea yang datang ke Indonesia untuk mengadakan konser, serta banyak pula acara TV Korea yang ditayangkan di Indonesia baik itu film maupun drama. Sehingga menimbulkan suatu ketertarikan bagi penikmatnya untuk mempelajari budaya maupun bahasa asing tersebut. Mempelajari bahasa Korea tidak hanya dilakukan untuk kepentingan pengetahuan secara umum, namun dapat juga menjadi nilai tambah bagi masyarakat yang ingin meneruskan pendidikan, berwisata, bekerja maupun menetap di Korea.

Akan tetapi mempelajari bahasa Korea bukanlah sesuatu yang mudah dipelajari sendiri. Untuk mempelajari bahasa Korea dapat

dilakukan dengan banyak cara misalkan mencari tutorial belajar di *internet*, membaca kamus maupun kursus. Namun dari beberapa cara tersebut tentu memiliki beberapa kelemahan, seperti memerlukan banyak waktu apabila belajar melalui *internet*, kurang memahami bagaimana cara pelafalan yang benar apabila membaca kamus, serta terbatasnya waktu apabila mengikuti kursus yang hanya dilakukan empat kali dalam seminggu.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti bermaksud merancang suatu aplikasi pembelajaran tentang bahasa Korea yang berbasis *mobile* dengan judul penelitian “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis *Android* (Studi Kasus: LPK Fujisan Plus Ceper)”.

1. Alasan Memilih Judul

Alasan peneliti memilih judul penelitian “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis *Android* (Studi Kasus: LPK Fujisan Plus Ceper)” karena banyaknya minat orang untuk belajar bahasa Korea baik untuk kepentingan pribadi maupun untuk bekerja di Korea. Namun karena terbatasnya waktu dalam proses pembelajaran bahasa Korea tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah proses belajar dimanapun dan kapanpun.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya adalah:

1. Banyak orang yang ingin mempelajari bahasa Korea tetapi mereka memiliki keterbatasan dalam menyediakan waktu sehingga mereka memerlukan media pembelajaran untuk membantu orang mempelajari bahasa Korea.
2. Bagaimana cara membuat media pembelajaran untuk membantu orang mempelajari bahasa Korea.

3. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari tujuan penelitian, berikut ini beberapa batasan yang perlu dibuat, yaitu:

- a. Penelitian ini mengambil Studi Kasus di LPK Fujisan Plus Ceper.
- b. Pembelajaran bahasa Korea meliputi alfabet Korea, kalimat, serta latihan soal.
- c. Peneliti menggunakan *Adobe Flash CS6*.

4. Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis *Android* (Studi Kasus: LPK Fujisan Plus Ceper)” di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten belum pernah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya.

5. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

a. Bagi Pengguna

- 1) Pengguna dapat mempelajari bahasa Korea dengan mudah dimanapun dan kapanpun.
- 2) Pengguna akan lebih tertarik untuk belajar bahasa Korea melalui aplikasi ini.

b. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan nilai tambah terhadap pengetahuan yang penulis peroleh dari luar perkuliahan untuk mendukung tugas akhir.
- 2) Merupakan suatu pengalaman dan tambahan pengetahuan dalam bidang pemrograman.

c. Bagi Universitas

Sebagai referensi perpustakaan Universitas Widya Dharma Klaten untuk bahan perbandingan dan kerangka acuan dalam memahami persoalan yang sama.

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Diploma Tiga (D3) untuk Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Merancang aplikasi pembelajaran yang dapat membantu pengguna mempelajari bahasa Korea dengan mudah dan efektif.

BAB V

PENUTUP

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul penelitian "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis *Android* (Studi Kasus: LPK Fujisan Plus Ceper)" sudah selesai dilakukan dan menghasilkan suatu aplikasi pembelajaran bahasa Korea berbasis *Android*. Berikut ini adalah kesimpulan serta saran yang disampaikan oleh penulis :

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan penulis tentang Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis *Android* menggunakan *Adobe Flash CS6* di LPK Fujisan Plus Ceper, penulis menyimpulkan beberapa hal yaitu:

1. Penelitian ini mengambil studi kasus di LPK Fujisan Plus Ceper.
2. Jalannya penelitian ini menggunakan tahapan-tahapan yang ada dalam metode pengembangan sistem *waterfall*.
3. Penelitian ini menghasilkan aplikasi pembelajaran bahasa Korea berbasis *android*.
4. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis *Android* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Korea bagi masyarakat umum.

5. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis *Android* ini dapat di implementasikan ke siapa saja yang ingin belajar Bahasa Korea dengan mudah dan efisien.

B. Saran

Dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis *Android* masih belum sempurna. Untuk itu ada beberapa masukan saran untuk penelitian lanjutan atau untuk membantu mengembangkan aplikasi ini sehingga diharapkan dapat lebih baik lagi. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

6. Perlunya memperluas ruang lingkup kajian materi Bahasa Korea.
7. Perlunya penambahan lebih banyak contoh kalimat.
8. Perlunya penambahan fitur-fitur yang masih kurang guna penyempurnaan aplikasi pembelajaran selanjutnya.
9. Semoga dalam penelitian selanjutnya dapat ditambahkan tampilan aplikasi yang lebih sempurna.

Daftar Pustaka

- H, N. S. (2015). *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android Revisi Kedua*. Bandung: Informatika.
- Indriani, R. (2018). *Cepat Pintar Tata Bahasa & Percakapan Bahasa Korea Praktis & Mudah!*. Yogyakarta: Checklist.
- Jibril, A. (2011). *Jurus Kilat Jago Flash*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nilawaty, C. (2012). *Mengapa Demam Korea Merajalela di Indonesia*. Retrieved Desember 20, 2018, from Seleb.tempo.co: <https://seleb.tempo.co/read/445118/mengapa-demam-korea-merajalela-di-indonesia>
- Pramadya, J. S. (2013). Pembuatan Aplikasi Mobile Berbasis Android OS untuk mengetahui lokasi tempat wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Pressman, R. S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi.
- Saputro, A. (2015). *Membuat Game Adventure Menggunakan Adobe Flash CS6 ActionScript 3.0*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Siti Maesaroh, A. S. (2016). Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasis Android. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL Vol. 6 No. 1. STMIK Bina Sarana Global* .
- Sunarti, R. R. (2016). Aplikasi Pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana Dilengkapi dengan Suara berbasis Android. *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri Vol. 14 No. 1. Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Pelita Indonesia*.
- Sunyoto, A. (2010). *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syamsul Rizal, E. R. (2013). Pengembangan Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Terdekat Di Kabupaten Garut Berbasis Android.
- Zahrani Balqis, S. (2016). *Super Easy Cara Mudah Belajar Bahasa Korea*. Yogyakarta: Bhafana.