

**PROGRAM BANTU BELAJAR BAHASA KOREA UNTUK PEMULA
BERBASIS MULTIMEDIA**

Tugas Akhir disusun untuk memenuhi syarat
mencapai gelar Kesarjanaan Komputer pada
program Studi Teknik Informatika
Jenjang Program Srata-1



Oleh :

NUR ISROATI HIDAYAH

08.01.53.0161

9391

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK)
SEMARANG**

2012

**HALAMAN PERSETUJUAN
PERNYATAAN KESIAPAN UJIAN TUGAS AKHIR**

Saya, Nur Isroati Hidayah, dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang berjudul :

“PROGRAM BANTU BELAJAR BAHASA KOREA UNTUK PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA”

Adalah benar hasil saya dan belum pernah diajukan sebagai karya ilmiah, sebagian atau seluruhnya, atas nama saya atau pihak lain.



(Nur Isroati Hidayah)

NIM : 08.01.53.0161

Disetujui oleh Pembimbing

Kami setuju Laporan tersebut diajukan untuk Ujian Tugas Akhir

Semarang: Juli 2012



(Heribertus Yulianton, S.Si, M.Cs)

Pembimbing I

Semarang: Juli 2012



(Wiwien Hadikurniawati, ST, M.Kom)

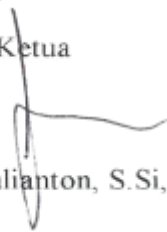
Pembimbing II

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan tim dosen penguji Tugas Akhir Fakultas Teknologi Informasi UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) Semarang dan diterima sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan Jenjang Program Strata 1, Program Studi: Teknik Informatika.

Semarang, 6 Agustus 2012

Ketua



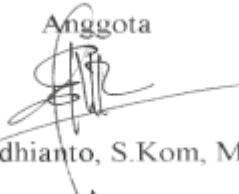
(Heribertus Yulianton, S.Si, M.Cs)

Sekretaris



(Wiwien Hadikurniawati, ST, M.Kom)

Anggota



(Eka Ardhianto, S.Kom, M.Cs)

MENGETAHUI :

UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG

Fakultas Teknologi Informasi

Dekan

(Dwi Agus Diartono, S.Kom, M.Kom)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

1. *Sesuatu yang kita peroleh dengan usaha kita sendiri tanpa ada kecurangan pasti hasilnya akan sangat membanggakan dan berguna untuk diri sendiri maupun orang lain.*
2. *Tidak ada sesuatu yang tidak mungkin selama kita terus berusaha dan berdoa kepada Allah SWT, Insyaallah akan diberi kemudahan untuk mencapainya.*

SKRIPSI INI AKU PERSEMBAHKAN UNTUK:

- ☞ *Ayah dan ibu tercinta serta kedua kakakku yang kusayang dan semua keluarga besarku.*
- ☞ *Teman – teman Teknik Informatika angkatan 2008 terutama B-1*
- ☞ *Dan almamaterku.*

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG**

Program Studi Teknik Informatika
Semester Genap Tahun 2012

**PROGRAM BANTU BELAJAR BAHASA KOREA UNTUK PEMULA
BERBASIS MULTIMEDIA**

NUR ISROATI HIDAYAH (08.01.53.0161)

Abstrak

Bahasa merupakan sarana sebuah bangsa untuk berkomunikasi. Berbagai macam bahasa di dunia, membuat setiap negara memiliki bahasa yang berbeda – beda. Dalam penelitian ini penulis akan meneliti bahasa Korea karena akhir – akhir ini semua hal yang berhubungan tentang Korea sering menjadi bahan perbincangan masyarakat Indonesia. Pembuatan media pembelajaran bahasa Korea pun menjadi ide penulis untuk menarik minat belajar bahasa Korea. Pengenalan huruf Hangul yang menjadi dasar agar mudah belajar bahasa Korea yang disajikan penulis dalam bentuk program bantu yang berbasis multimedia. Dengan menggunakan tahapan pengembangan multimedia dan rancangan storyboard memudahkan penulis membuat program. Penggunaan adobe flash sebagai software utama pembuatan program.

Kata kunci: Belajar bahasa Korea, Multimedia, Adobe Flash.

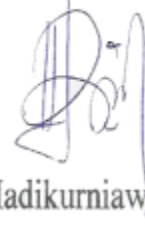
Semarang, Juli 2012

Pembimbing I



(Heribertus Yulianton, S.Si, M.Cs)

Pembimbing II



(Wiwien Hadikurniawati, ST, M.Kom)

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr,Wb.

Alhamdulillah robbil'alamin segala puji dan syukur kepada ALLAH SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dengan judul **“Program Bantu Belajar Bahasa Korea Untuk Pemula Berbasis Multimedia”**.

Adapun penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi Teknik Informatika S1 Fakultas Teknologi Informasi Universitas Stikubank Semarang.

Atas tersusunnya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar– besarnya kepada :

1. Bapak Dr.Bambang Suko Priyono, M.M selaku Rektor Universitas Stikubank Semarang
2. Bapak Dwi Agus Diartono, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknologi Informatika Universitas Stikubank Semarang.
3. Ibu Dewi Handayani, U.N, S.Kom, M.Kom selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Stikubank Semarang.
4. Bapak Heribertus Yulianton, S.Si, M.Cs selaku Pembimbing Pertama dan Ibu Wiwien Hadikurniawati, ST, M.Kom selaku Pembimbing Kedua yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, pembinaan, dan pengarahan dalam penyusunan Skripsi.

5. Bapak Ibu Dosen Universitas Stikubank yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
6. Keluargaku ayah, bunda, dan kedua kakakku (mbak yuli dan mas yadi) terimakasih atas doa, ide dan motivasinya.
7. Mas Dedi terimakasih atas suport dan pinjaman printernya dan sahabatku mia terimakasih untuk ilmu, pengalaman, waktu dan suka duka yang kau bagi selama ini.
8. Teman-teman yang minggu-minggu terakhir penyusunan skripsi sering aku jumpai diperpus terimakasih atas bantuan kalian yang memberikan ide, saran dan solusi, Ragil terimakasih untuk kelompok belajar flash serta.

Kemudian atas bantuan dan pengorbanan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini semoga bantuan dan pengorbanan kalian mendapat berkah dari ALLAH SWT, Amin.

Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun perbaikan di masa yang akan datang akan penulis terima dengan senang hati beserta ucapan terimakasih.

Akhirnya penulis berharap semoga Tugas akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Semarang, Juli 2012

Penulis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DARTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Pembatasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metodologi Penelitian	
1.6.1. Jenis Data.....	4
1.6.2. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.3. Metode Pengembangan Sistem.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Pengertian Belajar.....	8
2.2	Bahasa Korea.....	9
2.2.1	Sejarah Bahasa Korea.....	11
2.2.2	Abjad Korea.....	10
2.2.3	Membaca Huruf Korea.....	15
2.3	Multimedia.....	19
2.3.1	Definisi Multimedia.....	19
2.3.2	Objek Multimedia.....	20
2.3.3	Metodologi Pengembangan Multimedia.....	24
2.4	Flowchart.....	28
2.5	Software pendukung.....	29
2.5.1	Adobe Flash.....	30
2.5.2	Adobe Photoshop.....	33
2.5.3	Audacity.....	36

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1	Analisa Permasalahan.....	38
3.2	Analisa Materi Ajar.....	39
3.3	Analisa Kebutuhan.....	40
3.3.1	Analisa Kebutuhan Antarmuka.....	40
3.3.2	Analisa Kebutuhan Hardware.....	41
3.3.3	Analisa Kebutuhan Software.....	41
3.4	Perancangan Perangkat Lunak.....	42

3.4.1	Struktur Menu	42
3.4.2	Flowchart.....	43
3.4.3	Perancangan Multimedia (Storryboard).....	47

BAB IV IMPLEMENTASI PROGRAM

4.1	Menu Utama.....	63
4.2	Pengenalan Huruf Korea.....	65
4.3	Membaca Kosakata Korea.....	68
4.4	Tanda – tanda di tempat umum.....	69
4.5	Evaluasi.....	71
4.6	Menu Info.....	73
4.7	Menu Help.....	74
4.8	Profil.....	74
4.9	Menu Keluar.....	75

BAB V PENUTUP

5.1.	Kesimpulan.....	76
5.2.	Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Tahapan Pengembangan Multimedia.....	25
Gambar 2.2 : Tampilan Interface Adobe Flash.....	30
Gambar 2.3 : Tampilan Interface Adobe Photoshop.....	34
Gambar 2.4 : Tampilan Interface Audacity.....	36
Gambar 3.1 : Struktur Menu Utama.....	42
Gambar 3.2 : Flowchart Menu Utama.....	43
Gambar 3.3 : Flowchart Menu Pengenalan Huruf Hangul.....	44
Gambar 3.4 : Flowchart Menu Membaca Kosakata Korea.....	45
Gambar 3.5 : Flowchart Menu Pengenalan Tanda.....	46
Gambar 3.6 : Flowchart Menu Evaluasi.....	47
Gambar 3.7 : Flowchart Menu Help.....	47
Gambar 3.8 : Flowchart Menu Info.....	48
Gambar 3.9 : Flowchart Menu Profil.....	48
Gambar 3.10 : Flowchart Menu Exit.....	49
Gambar 3.11 : Storyboard scene Menu Utama.....	50
Gambar 3.12 : Storyboard scene Pengenalan Huruf Hangul.....	52
Gambar 3.13 : Storyboard Scene Membaca Kosakata.....	52
Gambar 3.14 : Storyboard Scene Tanda – tanda ditempat Umum.....	53
Gambar 3.15 : Storyboard Scene Latihan Soal.....	54
Gambar 3.16 : Storyboard Scene Info.....	54
Gambar 3.17 : Storyboard Scene Help.....	55

Gambar 3.18 : Storyboard Scene Profil.....	55
Gambar 3.19 : Storyboard Scene Exit.....	55
Gambar 4.1 : Tampilan Menu Utama.....	63
Gambar 4.2 : Tampilan Pengenalan Huruf Vokal.....	66
Gambar 4.3 : Tampilan Huruf Vokal Gabungan.....	66
Gambar 4.4 : Tampilan Huruf Konsonan.....	66
Gambar 4.5 : Tampilan Huruf Konsonan Gabungan.....	67
Gambar 4.6 : Tampilan Latihan Soal Pengenalan Huruf.....	67
Gambar 4.7 : Tampilan Membaca Kosakata Korea.....	68
Gambar 4.8 : Tampilan Latihan Soal Pengenalan Huruf.....	69
Gambar 4.9 : Tampilan Tanda – Tanda di Tempat Umum.....	69
Gambar 4.10 : Tampilan Simbol Tempat Umum.....	70
Gambar 4.11 : Tampilan Tanda – Tanda Larangan di Tempat Umum.....	70
Gambar 4.12 : Tampilan Tanda – Tanda Lalu Lintas.....	70
Gambar 4.13 : Tampilan Latihan Soal Tanda-tanda ditempat umum.....	71
Gambar 4.14 : Tampilan awal soal.....	72
Gambar 4.15 : Tampilan Soal Pilihan Ganda.....	72
Gambar 4.16 : Tampilan Nilai.....	73
Gambar 4.17 : Tampilan Info.....	73
Gambar 4.18 : Tampilan Help.....	74
Gambar 4.19 : Tampilan Profil.....	75
Gambar 4.20 : Menu Keluar.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Tabel Vokal Tunggal.....	11
Tabel 2.2 : Tabel Vokal Gabungan.....	12
Tabel 2.3 : Tabel Konsonan Tunggal.....	13
Tabel 2.4 : Tabel Konsonan Gabungan.....	14
Tabel 2.5 : Tabel Konsonan Akhir Suku Kata.....	14
Tabel 2.6 : Salam dan Sapaan.....	16
Tabel 2.7 : Nama Hari.....	17
Tabel 2.8 : Nama Bulan.....	18
Tabel 2.9 : Ungkapan / informasi penting di tempat umum.....	18
Tabel 2.10 : Simbol – simbol Flowchart.....	28

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Seiring berkembangnya teknologi memberi banyak kemudahan dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah, kantor, maupun rumah tangga. Peran komputer di sekolah membantu dalam proses belajar mengajar. Penggunaan buku sebagai pedoman pembelajaran juga sudah mulai berkurang karena tergantikan oleh software atau perangkat lunak. Pembuatan aplikasi pembelajaran menjadi ide penulis untuk membuat program bantu belajar yang menarik untuk siswa. Dalam penelitian ini penulis akan meneliti bahasa Korea karena akhir-akhir ini semua hal yang berhubungan tentang Korea menjadi bahan perbincangan masyarakat di Indonesia.

Bahasa itu sendiri merupakan sarana sebuah bangsa untuk berkomunikasi. Berbagai macam bahasa di dunia, membuat setiap negara memiliki bahasa yang berbeda-beda. Seperti Bangsa Korea, kendati berasal dari berbagai kelompok suku bangsa Mongol yang bermigrasi dari utara pada jaman prasejarah, segera memburu dan menjadi ras homogen serta memiliki ciri bangsa yang khas, mandiri dan tidak bergantung kepada bangsa yang hidup di sekelilingnya. Ciri dan pembawaan mereka berbeda baik dari bangsa Cina maupun Jepang. Di antara perbedaan itu, yang paling mendasar ialah bahasa. Seluruh Bangsa Korea berbicara dan menulis dalam bahasa yang sama (Pong Kook Lee dan Chi Sik Ryu, 1996 : 72) .

Belajar bahasa Korea menjadi nilai tambah bagi masyarakat yang ingin meneruskan study, berwisata, berbisnis maupun bekerja di Seoul. Dengan demikian sangat diperlukan metode tuntunan belajar bahasa yang sekiranya dapat merangsang otak dan menarik minat belajar, dengan menyajikan bahan pembelajaran yang mudah dipahami, ditambah dengan gambar yang ditampilkan lebih menarik, dan dilengkapi dengan audio sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam menerima pelajaran.

Disini penulis memanfaatkan multimedia untuk membuat program bantu pembelajaran. *Multimedia* adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

Hal ini membuat penulis tertarik untuk membuat Tugas Akhir dengan judul **“PROGRAM BANTU BELAJAR BAHASA KOREA UNTUK PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA”**.

1.2. Perumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi belajar bahasa Korea menggunakan multimedia agar terlihat menarik dan mudah dipahami oleh pemula, serta dapat membantu proses kegiatan belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komputer yang ada.

2. Bagaimana menuliskan huruf hangul dan menggabungkan ke dalam aplikasi karena keyboard komputer Indonesia tidak disetting untuk menulis huruf Korea.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam proposal tugas akhir ini adalah :

1. Program bantu akan dibuat berupa aplikasi belajar bahasa Korea yang ditujukan bagi pemula dengan memanfaatkan Adobe Flash CS5 untuk pembuatan aplikasinya ,Adobe Photoshop untuk pengeditan image, Audacity untuk merekam suara, dan settingan Windows laguage Korea untuk menulis huruf Koreanya.
2. Materi yang disajikan pada aplikasi ini hanya menyangkut bahasa pokok Korea meliputi:
 - Pengenalan huruf hangul : Halaman ini berisi peromawian abjad Korea / hangul
 - Kata-kata dan ungkapan : Halaman ini berisi kosakata sederhana dalam Bahasa Korea dan Indonesia.
 - Tanda-tanda di tempat umum : Halaman ini berisi gambar tanda-tanda penting yang sering digunakan di tempat umum dalam bahasa Korea.
 - Latihan soal : Halaman ini berisi soal – soal untuk menguji pelajar dalam memahami materi yang telah di sampaikan.
 - Info: Halaman ini berisi tentang info penulisan huruf hangul
 - Help : Halaman ini berisi bantuan untuk menulis huruf hangul.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan aplikasi bantu belajar bahasa Korea yang mudah digunakan oleh siswa sekolah tingkat menengah, remaja maupun orang dewasa yang berminat belajar bahasa Korea.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan penulis dalam membuat suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar bahasa Korea.
2. Pengguna menjadi tahu arti dari kosakata Korea, cara penulisan latin dan huruf Hangulnya serta cara mengucapkannya dengan benar.
3. Mempermudah proses pembelajaran bahasa Korea dan meningkatkan (SDM) Sumber Daya Manusia dan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data sekunder yaitu data yang diperoleh dari buku literatur yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

1.6.2. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Menggunakan berbagai macam buku yang berhubungan dengan perangkat lunak, multimedia, dan pembelajaran bahasa Korea.

2. Referensi Internet

Mencari informasi dari internet tentang program bantu, multimedia, dan bahasa Korea.

1.6.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian mengacu pada pendekatan berorientasi objek menggunakan metode pengembangan Multimedia. Menurut Arch Luther, Analisa & Desain Berorientasi Obyek(Sutopo, 2002)

Ada 6 tahap antara lain sebagai berikut:

1. Concept (Tahap Konsep)

Yaitu tahap mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional didalam program. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan multimedia pembelajaran kosakata bahasa Korea.

2. Design (Tahap Perancangan)

Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran hingga menghasilkan tampilan, dan arsitektur yang sesuai keinginan.

3. Material Collecting (Tahap Pengumpulan Data)

Tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. Assembly (Tahap Pembuatan)

Tahap assembly adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap Design.

5. Testing (Tahap Pengujian)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dan perbaikan program atau aplikasi sehingga aplikasi sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

6. Distribution (Tahap Distribusi)

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media dan penyerahan yaitu menyerahkan program dan dokumentasi program ke pengguna serta mengadakan training pengguna

1.6. **SISTEMATIKA PENULISAN**

Dalam penyusunan tugas akhir ini di bagi menjadi beberapa bab antara lain sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi pembahasan masalah umum meliputi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat, dan metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori–teori yang berfungsi sebagai sumber atau alat dalam memahami masalah yang berkaitan dengan perangkat lunak multimedia dan pembelajaran bahasa Korea untuk pemula.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memuat uraian tentang analisa sistem, analisa kebutuhan software dan hardware serta perancangan multimediana,

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang pembuatan aplikasi atau program bantu belajar bahasa Korea menggunakan Adobe Flash CS5

BAB V PENUTUP

Memuat kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil aplikasi yang dibuat penulis dan saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dan asumsi–asumsi yang dibuat selama pembuatan aplikasi ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Belajar

1. Pengertian belajar menurut kamus bahasa Indonesia :

Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Pengertian belajar menurut ahli :

Menurut Winkel, belajar adalah aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap.

2. Faktor – faktor pendorong manusia untuk belajar

Berikut beberapa faktor pendorong mengapa manusia memiliki keinginan untuk belajar :

- a. Adanya dorongan rasa ingin tahu
- b. Adanya keinginan untuk menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan sekitarnya.
- c. Mengutip dari istilah Abraham Maslow bahwa segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri.
- d. Untuk melakukan penyempurnaan dari apa yang telah diketahuinya.
- e. Agar mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.

- f. Untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri.
- g. Untuk mencapai cita-cita yang diinginkan.
- h. Untuk mengisi waktu luang.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>)

2.2. Bahasa Korea

2.2.1. Sejarah Bahasa Korea

Bahasa Korea(한국어/조선말)adalah bahasa yang paling luas digunakan di Korea, dan merupakan bahasa resmi Korea Selatan dan Korea Utara. Bahasa ini juga dituturkan secara luas di Yanbian, di Cina timur laut. Secara keseluruhan terdapat sekitar 78 juta penutur bahasa Korea di seluruh dunia termasuk kelompok-kelompok besar di Uni Soviet, AS, Kanada dan Jepang. Klasifikasi resmi bahasa Korea masih belum disetujui secara universal, namun dianggap oleh banyak orang sebagai bahasa isolat. Beberapa ahli bahasa memasukkannya ke dalam kelompok bahasa Altaik. Bahasa Korea juga banyak mirip dengan bahasa Jepang yang status kekerabatannya juga kurang jelas. Sistem penulisan bahasa Korea yang asli disebut Hangul merupakan sistem yang silabik dan fonetik. Aksara-aksara Sino-Korea (Hanja) juga digunakan untuk menulis bahasa Korea. Walaupun kata-kata yang paling umum digunakan merupakan Hangul, lebih dari 70% kosakata bahasa Korea terdiri dari kata-kata yang dibentuk dari Hanja atau diambil dari bahasa Mandarin. Huruf ini dikenalkan oleh Raja Sejong pada abad ke-15, dikenal sebagai Hunmin Jeongeum. Namun istilah Hangul baru dikenal pada permulaan abad ke-20. Setelah Hangeul

digunakan pun, Hanja masih tetap dipakai, sedang Hangeul dipakai oleh orang-orang tidak berpendidikan, wanita dan anak-anak. Namun pada perkembangannya, Hangeul makin banyak digunakan bahkan pada abad ke-19 dan permulaan abad ke-20 , penggunaan Hangeul dan Hanja seimbang. Namun kini, Hanja hanya dijumpai pada tulisan – tulisan akademik dan resmi, sedangkan hampir semua papan nama, jalan, petunjuk, bahkan tulisan-tulisan informal ditulis dalam Hangeul. Bahasa Korea pada dasarnya memiliki dialek-dialek yang saling bertalian satu sama lain. Setiap wilayah dapat memahami dialek lainnya, kecuali dialek Pulau Jeju yang dianggap kurang bisa dimengerti dari dialek-dialek provinsi lainnya. (http://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Korea/)

2.2.2. Abjad Korea

Abjad Korea, Hun Min Chong Um ditemukan oleh Raja Sejong dari dinasti Yi. Berdasarkan abjad yang terdiri dari 24 huruf ini yakni 10 huruf vokal dan 14 huruf konsonan, dan vokal gabungan 11 huruf serta konsonan gabungan ada 6 huruf jadi terdapat 21 vokal dan 19 konsonan. (Pong Kook Lee dan Chi sik Ryu, 1996:67)

a. Vokal (모음)

Huruf Hangeul terdiri atas 10 vokal tunggal dan 11 vokal gabungan.

Huruf vokal dalam bahasa Korea tidak bisa berdiri sendiri. Jika berdiri sendiri, huruf vokal tersebut tidak bisa menghasilkan bunyi. Oleh karena itu, penulisan huruf vokal dalam bahasa Korea harus

digabungkan dengan konsonan ‘ㅇ’ [O|응 – iêng] sehingga dapat menghasilkan bunyi. (R.R.Novi Siti Kussuji Indrastuti , 2001:2)

No	Bentuk Huruf	Nama Huruf	Lafal	Bahasa Indonesia
1.	ㅏ	아 [a]	/a/	<i>Apa</i>
2.	ㅑ	야 [ya]	/ya/	<i>Yang</i>
3.	ㅓ	어 [ô]*	/eo/	<i>Tokoh</i>
4.	ㅕ	여 [yô]	/yeo/	<i>Peyote</i>
5.	ㅗ	오[o]*	/o/	<i>Orang</i>
6.	ㅛ	요 [yo]	/yo/	<i>Ayo</i>
7.	ㅜ	우 [u]	/u/	<i>Udara</i>
8.	ㅠ	유 [yu]	/yu/	<i>ayu, ayun</i>
9.	ㅡ	으 [e]	/eu/	<i>Enyah</i>
10.	ㅣ	이 [i]	/i/	<i>Ikan</i>

2.1 Tabel Vokal Tunggal

Catatan :

어 [ô] dilafalkan dengan posisi rahang dan mulut terbuka.

오[o] dilafalkan dengan posisi mulut bulat dan dimonyongkan.

b. Vokal Gabungan

No	Bentuk Huruf	Nama Huruf	Lafal	Bahasa Indonesia
1.	ㅏ	애 [æ]	/æ/	<i>Ember</i>
2.	ㅙ	애 [yæ]	/yæ/	<i>yen, yei</i>
3.	ㅓ	에 [é]	/é/	<i>Enak</i>
4.	ㅕ	예 [yé]	/yé/	<i>oye!</i>
5.	ㅘ	와 [wa]	/wa/	<i>Waktu</i>
6.	ㅞ	왜 [wæ]	/wæ/	<i>Wesel</i>
7.	ㅜ	워 [wo]	/wo/	<i>Sawo</i>
8.	ㅠ	웨 [wé]	/wé/	<i>Wedang</i>
9.	ㅝ	외 [wei]	/wei/	<i>Wewe</i>
10.	ㅠ	위 [wi]	/wi/	<i>Wibawa</i>
11.	ㅡ	의 [eui]	/ui/	<i>euis</i> (dibaca :eis)

2.3. Tabel Vokal Gabungan

c. Konsonan

No	Bentuk Huruf	Nama Huruf	Lafal	Bahasa Indonesia
1.	ㄱ	[기역]	/g, k/	<i>guru, paksa</i>
2.	ㄴ	[니은]	/n/	<i>Nanas</i>

3.	ㄷ	[디글]	/d,t/	Dapat
4.	ㄹ	[리을]	/r,l/	rumah, lapar
5.	ㅁ	[미음]	/m/	Makan
6.	ㅂ	[비음]	/b, p/	barang, sop
7.	ㅅ	[시음]	/s/	Sabtu
8.	ㅇ*	[이음]	/~ng/	Gang
9.	ㅈ	[지읒]	/j/	Jam
10.	ㅊ	[치읒]	/ch/	Cicak
11.	ㅋ	[키읒]	/kh/	Kain
12.	ㅌ	[티읒]	/th/	Tangki
13.	ㅍ	[피읒]	/ph/	Pompa
14.	ㅎ	[히을]	/h/	Hati

2.3 Tabel Konsonan Tunggal

Catatan:

“ㅇ” apabila digabungkan dengan vokal, konsonan “ㅇ” menjadi huruf mati yang hanya berfungsi untuk membunyikan vokal yang digabungkan dengannya. Akan tetapi, apabila digabungkan menjadi suku kata yang diletakkan di bawah, konsonan “ㅇ” akan berbunyi /ng/.

d. **Konsonan Gabungan**

No	Bentuk Huruf	Nama Huruf	Lafal	Bahasa Indonesia
1.	ㄱ	쌍기역	/k/	<i>kaku, kami</i>
2.	ㄸ	쌍디글	/t/	<i>karate, sate</i>
3.	ㅃ	쌍비읍	/p/	<i>spanduk, spasial</i>
4.	ㅆ	쌍시옷	/ss/	<i>esa, taksi</i>
5.	ㅉ	쌍징시	/jj/	<i>cara, catat</i>

2.4 Tabel Konsonan Gabungan

Dalam bahasa Korea juga terdapat konsonan gabungan yang terdapat pada posisi akhir suku kata. Konsonan gabungan tersebut sebagai berikut :

Bentuk Huruf	Lafal
ㄱ	/k/
ㄴ	/n/
ㄹ	/n/
ㄷ	/b/
ㄷㅌ	/th/
ㄷㅍ	/b/
ㄷㅇ	/l/
ㅃ	/p/
ㅉ	/i/

Tabel Konsonan Gabungan Akhir Suku Kata

2.2.3. Membaca Huruf Korea

Dalam Hangul, beberapa huruf yang membentuk silabel akan membentuk silabel akan tertumpuk menjadi satu bagian berbentuk kubus atau kotak. Dan, silabel–silabel tertentu akan membentuk kata yang mempunyai arti tertentu.

Contoh:

ㅎ + ㅏ + ㄴ = 한

H + a + n = Han

ㄱ + ㅜ + ㄱ = 국

G + u + k = Guk

한국 = Han Guk = Republik Korea (Korea Selatan)

Cara penulisan Bahasa Korea Hangul 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. (Hana Melita Ekasari, 2009:13)

a. Salam dan Sapaan

Pengucapannya	Huruf koreanya	Arti
Annyeong haseyo	안녕하세요	Selamat pagi/ siang/ sore / halo
Eoseo oshipyo	어서오세요	Selamat datang
Annyeonghi gaseyo	안녕하세요	Selamat tinggal

Dasi bwayo	다시봐요	Sampai jumpa lagi
Gamsahamnida	감사합니다	Terimakasih banyak

Tabel 2.6 Salam dan Sapaan

b. Contoh Percakapan Sehari-hari

Percakapan saat memperkenalkan diri:

Rara : Annyeonghaseyo, je sogereul halkkeyo?

안녕하세요, 제 소개를 할게요?

Selamat pagi, bolehkah saya memperkenalkan diri?

Je Ireumeun Rara – immida. Ireumi mwoeyo?

제 이름은 라라 입니다 이름이 뭐예요?

Nama saya Rara. Siapa nama anda?

Helen: Annyeong haseyo, manaseo ban gawayo. Jeuneun Helen
immida.

안녕하세요, 만나서 반 가워요. 저는 헬렌 입니다

Selamat pagi, senang bertemu Anda. Saya Helen.

(Hana Melita Ekasari, 2009:18)

c. Nama Hari dan Bulan (요일 및 월 – Yoil mit wol)

Nama – Nama Hari (일 –il)

Hari	Korea	Latin
Minggu	일요일	Iryoil
Senin	월요일	Woryoil
Selasa	화요일	Hwayoil
Rabu	수요일	Suyoil
Kamis	목요일	Mogyoil
Jum'at	금요일	Gemyoil
Sabtu	토요일	Thoyoil

Tabel 2.7 Nama Hari

Bulan (월 – wol)

Bulan	Latin	Korea
Januari	Irwol	일월
Februari	Iwol	이월
Maret	Samwol	삼월
April	Sawol	사월
Mei	Wol	월
Juni	Yuwol	Ⅱ월

Juli	Chirwol	칠월
Agustus	Pharwol	팔월
September	Guwol	구월
Oktober	Siwol	시월
November	Sibirwol	시빌월
Desember	Sibiwol	시비월

Tabel 2.8 Nama Bulan

(R.R. Novi Siti Kussujji Indrastuti, 2001:151)

d. Ungkapan–ungkapan / Informasi Penting di tempat umum

Indonesia	Korea	Pengucapannya
Pintu masuk	Ipku	Eep-kuu
Buka	Yolda	Yohl-dah
Toilet	Pyongi	Bee-yohn-gee
Rumah sakit	Pyongwon	B'yohng-won
Dorong	Milda	Meel-dah
Tempat parkir	Chucajang	Chuu-chah-jang
Dilarang merokok	Kumyon	Kuum –yohn

Tabel 2.9 Ungkapan Penting di tempat umum

(Boye Lafayette De Mente, 2003:127)

2.3 Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa di artikan alat untuk menyampaikan atau

membuat sesuatu, perantara, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah, atau televisi. (Dony Ariyus, 2009:6)

2.3.1 Definisi Multimedia

Sedangkan menurut Vaughan(2004), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif. Ada tiga jenis multimedia, yaitu:

1. Multimedia Interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen – elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

2. Multimedia Hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen – elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (link) yang menghubungkan elemen – elemen multimedia yang ada.

3. Multimedia Linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir. (Iwan Binanto, 2010:2)

2.3.2 Objek Multimedia

Setiap Objek multimedia memerlukan cara penanganan tersendiri, dalam hal kompresi data, penyimpanan, dan pengambilan kembali untuk digunakan. Menurut Ariesto Hadi Sutopo (2003) multimedia terdiri dari beberapa objek yaitu teks, grafik, image, animasi, audio, video, dan link interaktif.

1. Teks

Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah penggunaan hypertext, auto-hypertext, text style, import text, dan ekxport text.

- Hypertext

Hal ini memudahkan user untuk mengenali teks yang mempunyai hubungan dengan informasi lebih lanjut.

- Auto-Hypertext

Dengan fasilitas yang ada pada pengembangannya multimedia tidak perlu menentukan tanda khusus pada teks yang mempunyai hubungan dengan link tetapi program mengenali teks yang mempunyai informasi bila teks dipilih oleh user.

- Text Searching

Hal ini serupa dengan pencarian teks dalam indeks suatu buku, kemudian dapat membuka dapat membuka halaman tertentu untuk memperoleh informasi lebih lanjut.

- Import dan Export Text

Beberapa teks yang digunakan dalam program multimedia mungkin telah ada dan dibuat sebelumnya dengan pengolahan kata, atau dapat memasukkan data yang telah tersimpan dalam database.

2. Image

Secara umum image atau grafik berarti still image seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (visual – oriented), dan gambar objek yang disajikan dalam bentuk grafik adalah bentuk setelah dilakukan encoding dan tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu.

a. Image dibagi menjadi 3 kelompok meliputi

- Visible

Kelompok visible image termasuk drawing, dokumen(di–scan sebagai image), painting, foto (hasil scan atau dimasukkan computer langsung dengan kamera digital), dan still frame yang di ambil dari kamera video.

- Non – Visible

Non visible image adalah image yang tidak disimpan sebagai image tetapi ditampilkan sebagai image. Contohnya, ukuran takanan, ukuran temperature, dan tampilan meteran lainya.

- Abstrak

Image abstrak sebenarnya bukan image yang terdapat dalam kenyataan, tetapi dihasilkan oleh computer seperti perhitungan metematik. Fractal merupakan contoh image abstrak yang baik.

b. Aspek penting dari grafik meliputi sebagai berikut :

- Integrated drawing tool

Pada umumnya, authoring software mempunyai kemampuan untuk membuat gambar object seperti garis.

- Clip Art

Clip art adalah kumpulan dari image dan objek sederhana, seperti gambar telepon, computer, bunga, yang dapat digunakan dalam aplikasi sebagai still image atau animasi.

- Import Grafik

Image yang baik biasanya berasal dari sumber lain, yaitu hasil fotografi yang baik. Beberapa paket authoring dapat mengimport image dari format gambar tertentu seperti .pcx, .bmp, .jpg, .gif, dan lainya.

- **Resolusi**

Resolusi grafik yang tinggi dapat menampilkan gambar dengan baik, tetapi tidak dapat diperoleh bila authoring software yang digunakan tidak mendukung resolusi tersebut.

3. Animasi

Animasi berarti image atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain – lain. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja atau sekumpulan gambar.

Animasi seperti halnya flim dapat berupa frame – based atau cast – based. Frame – based animation(animasi berbasis frame) dibuat dengan merancang setiap frame tersendiri sehingga mendapatkan tampilan akhir. Cast – based animaton (animasi berbasis cast) mencakup pembuatan control dari masing – masing objek(kadang – kadang disebut cast member atau actor) yang bergerak melintasi background.

4. Audio

Penyajian audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya music dan efek suara (sound effect). Authoring software yang digunakan harus mempunyai kemampuan untuk mengontrol recording dan playback. Beberapa authoring software yang dapat

mengkonversi suara seperti format .WAV, .MID(atau MIDI), .VOC, .atau .INS dan mungkin dihubungkan dengan sekuens dari animasi.

5. **Full – Motion dan Live Video**

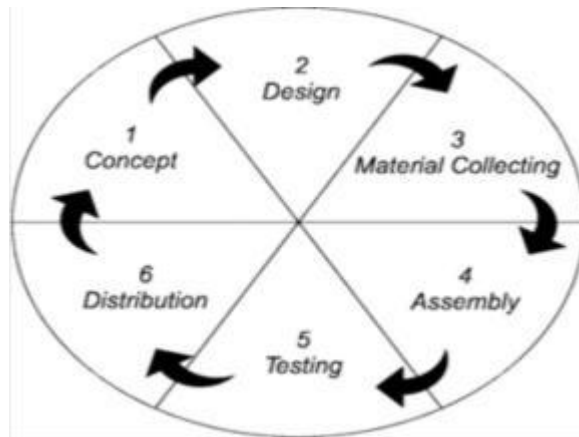
Full motion video berhubungan dengan penyimpanan sebagai video klip, sedangkan live video merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera.

6. **Interaktive Link**

Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan mouse atau objek pada screen seperti button atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. Interaktive link diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau button supaya dapat mengakses program tertentu. Cara pengaksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu linear dan non – linier. (Ariesto Hadi Sutopo, 2003:8)

2.3.3 **Metodologi Pengembangan Multimedia**

Menurut Luther (1994), metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (pendesainan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Sutopo(2003) mengadopsi metodologi Luther dengan memodifikasi, seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini: (Iwan Binanto, 2010 : 259)



Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan Multimedia.

1. *Concept*

Tahap *concept* (konsep) yaitu menentukan tujuan dan siapa pengguna program (*identifikasi audience*), macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), Tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain), dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan design.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material / bahan untuk program. Spesifikasi dibuat cukup rinci

sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap *design*. Namun demikian, sering terjadi penambahan bahan atau bagian aplikasi ditambah, dihilangkan, atau diubah pada awal pengerjaan proyek. Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain dan bagan alir (*flowchart*) untuk menggambarkan aliran dari satu *scene* ke *scene* lain.

3. *Material Collecting*

Material Collecting (pengumpulan bahan) adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara parallel dengan tahap *assembly*.

4. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard*, bagan alir (*flowchart*), dan struktur navigasi yang berasal pada tahap *design*.

5. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi / program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian *alpha* (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir akan dilakukan.

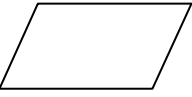
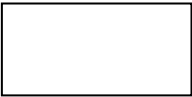
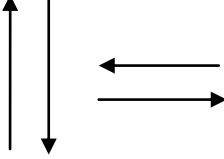

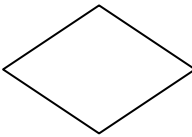

6. *Distribution*

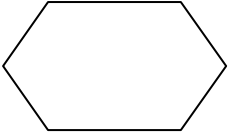

Tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya. (Ariesto Hadi Sutopo, 2003:32).

2.4 Flowchart

Flowchart adalah suatu metode untuk menggambarkan tahap-tahap pemecahan masalah dengan merepresentasikan simbol-simbol tertentu yang mudah dimengerti, mudah digunakan dan standar. (Sutedjo dan Budi, 2004). Tujuan utama dari penggunaan flowchart adalah untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapi dan jelas dengan menggunakan simbol-simbol yang standar. . (Sutedjo dan Budi, 2004:46).

Bagan alir program dibuat dengan menggunakan simbol – simbol sebagai berikut :

Nama Simbol	Fungsi / Kegunaan
Simbol Input/Output 	Simbol input/output (<i>input/output symbol</i>) digunakan untuk mewakili data input/output
Simbol Proses 	Simbol proses digunakan untuk mewakili suatu proses.
Simbol Garis Alir 	Simbol garis alir (<i>flow lines symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
Simbol Penghubung 	Simbol penghubung (<i>connector symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus di halaman lainnya.
Simbol Keputusan 	Simbol keputusan (<i>decision symbol</i>) digunakan untuk suatu penyelesaian kondisi di dalam program.
Simbol proses terdefinisi 	Simbol proses terdefinisi (<i>predefined process symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan ditempat lain.

<p>Simbol Persiapan</p> 	<p>Simbol persiapan (<i>preparation symbol</i>) digunakan untuk member nilai awal suatu besaran.</p>
<p>Simbol titik terminal</p> 	<p>simbol titik terminal (<i>terminal point symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses</p>

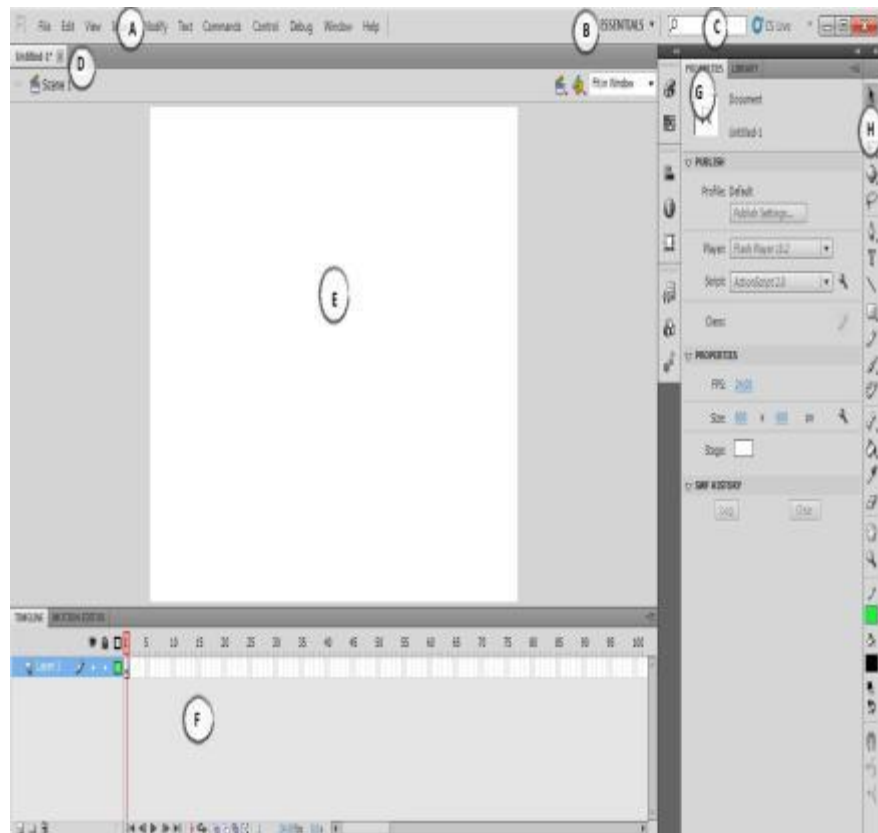
Tabel 2.10 Simbol – Simbol Flowchart

2.5 Software Pendukung

2.5.1 Adobe Flash

Sejak kemunculan teknologi flash, dunia animasi web betul–betul mendapat angin segar. Flash menghadirkan animasi yang halus, namun juga berukuran relatif kecil, sehingga lebih cepat tampil pada browser. Setelah satu dekade berlalu dan banyak bermunculan saingan flash seperti silverlight buatan microsoft dan JavaFX dari sun, posisi Flash sebagai jawara konten web beranimasi belum juga tergeser. Versi Flash berawal dari FlashMXProfessional 2004, FlashProfessional8, Abobe Flash CS3, Adobe Flash CS4 (Jayan, 2009:2)

1. Pengenalan Antarmuka Adobe Flash



Gambar 2.2 Tampilan Interface Adobe Flash

A. MENU BAR

Deretan menu yang bila di klik akan menampilkan beragam pilihan. Mulai dari membuat dokumen, memanipulasi objek hingga menampilkan dan menyembunyikan panel.

B. WORKSPACE BUTTON

Klik tombol button untuk mengubah antarmuka Flash. Pilih salah satu dari 6workspace yang disediakan oleh Flash atau dapat membuat workspace sendiri sesuai kebutuhan.

C. SEARCH BAR

Kesulitan dengan actionscript dan bingung cara menggunakan tool, ketikkan apa yang ingin diketahui tentang Flash disini, hasil pencarian lalu ditampilkan dalam browser(offline).

D. TABBED WINDOW

Kini lebih mudah berpindah antar jendela dokumen berkat tabbed windows ini, karena semua dokumen yang sedang dibuka dalam flash tampil disini. Untuk berpindah jendela, cukup klik pada nama dokumen.

E. STAGE

Jendela dokumen tempat menggambar, mengedit bitmap atau symbol dan lain sebagainya. Saat membuat animasi hanya objek yang berada dalam stage yang ditampilkan.

F. PANEL TIMELINE

Gunakan panel ini untuk membuat animasi, memanipulasi keyframe dan menumpu objek dalam susunan layer. Untuk kemudahan membuat animasi, terdapat panel Motion Editor disebelahnya.

G. PANEL PROPERTIES DAN PANEL LAINNYA

Secara default, panel Properties dan Library yang tampil di sini. Namun seiring perjalanan menggunakan Flash, bisa jadi bagian ini berisikan panel lain seperti Align, Color dan lain

sebagainya. Panel ini dapat diminimalkan bila area stage ingin lebih leluasa.

H. TOOLS PANEL ATAU TOOLBAR

Panel ini berisikan kotak peralatan untuk menggambar, mengolah bitmap dan warna serta manipulasi objek.(Jayan , 2009:4)

2. Pengertian Action Script

Action script itu sendiri adalah merupakan bahasa pemrograman Flash. Dengan action script dapat membuat animasi, mengontrol movie clip, membuat tombol menjadi interaktif dan lain sebagainya, Action Script biasa digunakan untuk membuat aplikasi interaktif seperti games dan media belajar atau edukatif interaktif. (Jayan, 2009)

3. Jenis – jenis Action Script pada Program Flash

Berdasarkan letak Script, Action Script pada program Flash dibagi menjadi 3 dengan aturan dasar yang berbeda antara satu dengan lainnya, yaitu:

a. ActionScript pada Frame

ActionScript yang di letakkan pada frame disebut juga dengan FrameScript. Salah satu prinsip dasar yang perlu diperhatikan adalah penulisan FrameScript ini hanya bisa dilakukan pada keyframe atau blankkeyfrme yang terdapat pada Timeline. Pada keyframe atau blankkeyframe yang telah diberikan ActionScript

akan terdapat tanda berupa huruf ‘a’ kecil, yang menandakan keberadaan sebuah Script.

b. ActionScript pada MovieClip

ActionScript yang kita letakkan pada MovieClip disebut juga MovieScript. Prinsip dasar yang harus dipegang baik adalah untuk membuat MovieScript tentunya harus ada MovieClip tempat kita meletakkan ActionScript tersebut.

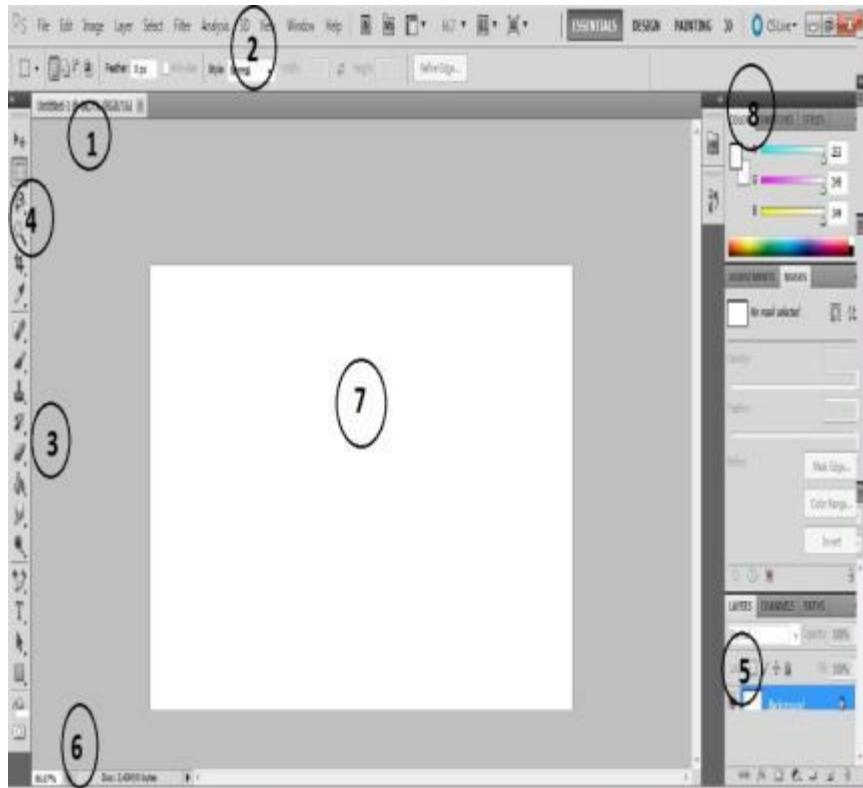
c. ActionScript pada Button

Hal mendasar yang harus dipegang baik – baik adalah untuk menempatkan ActionScript pada button tentunya harus ada Button tempat kita meletakkan ActionScript tersebut. (Anggra, 2008 : 55)

2.5.2 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop merupakan program pengolahan grafik yang mampu bekerja pada dua tipe grafik yaitu bitmap dan vektor. Oleh sebab itu, file kerja pada Adobe Photoshop dapat berupa gambar bitmap maupun vektor. Hal ini merupakan keunggulan dari program Adobe Photoshop karena dengan kemampuan tersebut akan memudahkan untuk membuat obyek, mengolah foto maupun mengedit foto lebih lanjut. (Wahana Komputer, 2008:1)

Mengenal Area Kerja Adobe Photoshop



Gambar 2.3 Tampilan Interface Adobe Photoshop

1. Title Bar

Menampilkan judul dokumen yang aktif(yang sedang dibuka dan diedit), presentase tampilan, layer yang aktif dan mode warna yang digunakan pada dokumen.

2. Menu Bar

Menu bar berisi menu – menu untuk menjalankan perintah – perintah di dalam program Adobe Photoshop.

3. Option Bar

Option bar berubah secara dinamis sesuai tool yang sedang digunakan. Contohnya option bar pada tool lasso, tool gradient, dan tool blur.

4. Toolbox

Toolbox berisikan seperangkat fasilitas tool untuk mengedit dan memanipulasi image.

5. Layer

Layer dapat didefinisikan sebagai lembar kerja transparan karena pada layer suatu image akan diedit dan dimanipulasi.

6. Status Bar

Status bar di dalam dokumen menampilkan informasi dokumen dan tampilannya.

7. Stage

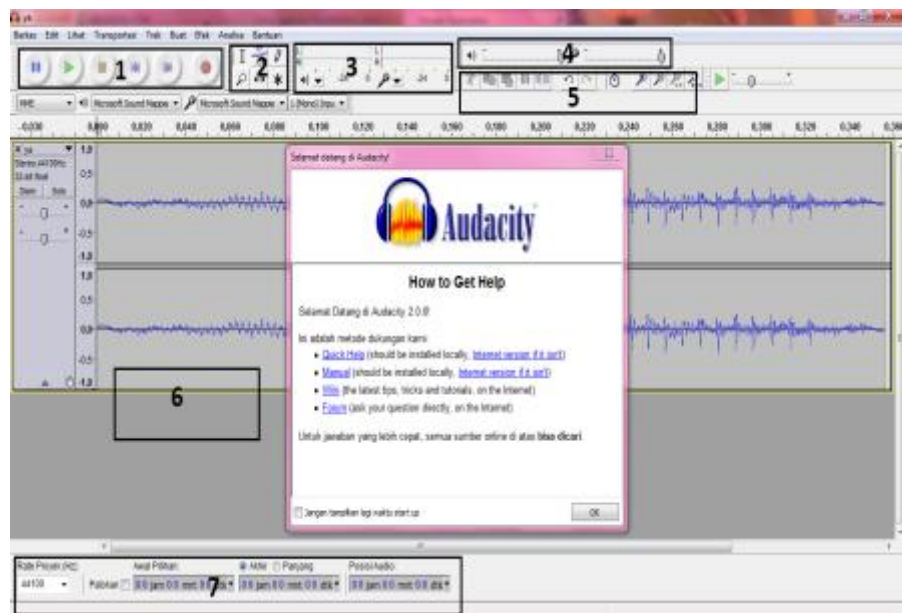
Stage merupakan bidang kanvas yang digunakan untuk area pengeditan dan pembuatan obyek gambar.

8. Palet – Palet

Palet – palet di dalam Adobe Photoshop digunakan untuk memonitor dan memodifikasi image. Group pertama terdiri dari palet Tool Presets, Brushes, Clone Source, Character, Paragraph, dan Layer Comps. Sedangkan palet Group kedua terdiri dari Palet Navigator, Color dan Layer. (Wahana Komputer, 2008:20)

2.5.3 Audacity

Audacity adalah perangkat lunak untuk merekam dan mengedit suara yang juga mampu mengolah file MP3. Dengan audacity dapat menganalisis sinyal suara dan menghasilkan berbagai efek fantastis.



Gambar 2.4 Tampilan Interface Audacity

Keterangan:

1. Playback Control Toolbar

Fungsi **Playback Toolbar Kontrol** seperti tombol-tombol pada DVD atau CD player, atau mungkin lebih tepat tombol pada tape deck. Ada tombol play, rewind, forwind, stop, pause, dan record.

2. Tools Toolbar

Alat-alat ini bekerja secara langsung pada trek di Jendela trek. Terdapat tombol selection, zoom, timeshift.

3. Meter Toolbar

Menunjukkan tingkat input dan output. Anda akan menggunakan tingkat input untuk menguji apakah Anda memperoleh masukan cukup melalui mic Anda atau perangkat perekaman.

4. Mixer Toolbar

Berfungsi untuk mengontrol pengaturan mixer dari soundcard di system.

5. Edit Toolbar

Terdapat tombol – tombol cut, copy, paste, pangkas, diam, undo, redo yang berfungsi untuk mengedit suara

6. Track Window

Lagu atau suara yang akan direkam akan muncul pada jendela ini.

7. Selection Toolbar

Berfungsi untuk mengatur tingkat frekuensi suara.

(http://wikieducator.org/Using_Audacity/The_Interface)

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisa Permasalahan

Dalam bidang pendidikan alat bantu sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Bahan pembelajaran berupa buku teks, makalah, dan artikel digunakan untuk memberikan penjelasan lebih rinci dalam penyampaian materi pelajaran. Seiring perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan banyak aplikasi yang didesain seperti buku. Agar proses belajar mengajar lebih efektif, maka diperlukan alat bantu yang memudahkan siswa dalam kegiatan belajar dan memahami suatu materi yang diberikan oleh pengajar. Selain itu keinginan siswa untuk belajar bahasa asing juga merupakan faktor utama dalam proses pendidikan. Belajar bahasa Korea bisa ditempuh dengan kursus bahasa pada sebuah lembaga pendidikan atau dengan Sekolah memilih jurusan bahasa. Akan tetapi kendala ketidaksediaan waktu atau biaya juga bisa menjadi hambatan seseorang dalam belajar.

Dengan adanya aplikasi program bantu belajar bahasa Korea diharapkan siswa bisa belajar bahasa Korea tanpa harus mengikuti kursus atau sekolah. Untuk meningkatkan kualitas sarana pembelajaran yang lebih komunikatif dan interaktif maka suatu program bantu belajar berbasis multimedia sangat diperlukan seperti pengenalan huruf Hangul atau huruf Korea dengan audio, kosakata – kosakata sederhana dalam bahasa Korea, dan contoh percakapan sehari – hari dalam bahasa Korea. Dari penjabaran

tersebut dapat disimpulkan permasalahan yang berkaitan dengan perancangan Program Bantu Belajar Bahasa Korea yaitu meliputi:

1. Bagaimana membuat aplikasi belajar bahasa Korea menggunakan multimedia agar terlihat menarik dan mudah dipahami oleh pemula, serta dapat membantu proses kegiatan belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komputer yang ada.
2. Bagaimana menuliskan huruf hangul dan menggabungkan ke dalam aplikasi karena keyboard komputer Indonesia tidak disetting untuk menulis huruf Korea.

Kedua permasalahan tersebut nantinya akan disatukan untuk diimplementasikan menjadi suatu Program Bantu yang dapat digunakan untuk belajar bahasa Korea oleh pemula semua kalangan.

3.2. Analisa Materi Ajar

Analisa materi ajar akan menjelaskan tentang isi dari aplikasi yang akan dibuat dan manfaat yang di peroleh pembelajar setelah belajar bahasa Korea menggunakan program bantu ini. Program bantu yang akan dibuat mulai meliputi pengenalan huruf, kosakata korea, tanda-tanda penting dalam bahasa Korea sampai latihan soal.

1. Pengenalan Huruf Korea

Untuk materi ajar pengenalan huruf Korea berisi huruf hangul yang terdiri 24 huruf dari konsonan dan vokal. Setelah menempuh materi ini diharapkan pengguna program dapat menghafal huruf hangul. Untuk

mempermudah dibagi menjadi 4 tahap yaitu huruf vokal tunggal, konsonan tunggal, vokal ganda, dan konsonan ganda.

2. Membaca Kosakata atau ungkapan

Untuk materi ajar kosakata atau ungkapan berisi kosakata dalam bahasa Korea misalnya ungkapan saat bertemu teman atau kerabat. Setelah mempelajari materi ini diharapkan pengguna program dapat mengerti kata-kata yang sering diucapkan dalam bahasa Korea.

3. Mengenal Tanda–tanda penting

Untuk materi ajar mengenal tanda–tanda penting berisi gambar atau simbol yang sering ada di tempat umum dengan bahasa Korea. Setelah mempelajari materi ini diharapkan pengguna program saat berada di Korea mengetahui arti dari tulisan pada gambar atau simbol tersebut. Atau dapat mempraktekkan pengucapan tanda–tanda di tempat umum menggunakan bahasa Korea.

4. Latihan Soal

Untuk materi latihan soal pengguna program diharapkan bisa menyerap materi yang telah di ajarkan sebelumnya. Nilai yang dicapai merupakan hasil dari pengguna mengerjakan latihan soal.

3.3. Analisa Kebutuhan

3.3.1. Analisa Kebutuhan Antarmuka

Program dibuat bersifat user friendly dan berbasis Windows agar program yang telah dibangun mudah digunakan oleh pengguna,

diperlukan flash player untuk menjalankan program, dan speaker atau headset (jika diperlukan) untuk mendengarkan suara.

3.3.2. Analisa Kebutuhan Hardware

Analisa kebutuhan perangkat keras atau hardware yaitu perangkat keras pada sistem komputer. Berikut perincian spesifikasi yang digunakan untuk membangun program ini:

- a. Processor Intel(R)Core(TM)i5-2410M CPU @2.30GHz
- b. Memori Random Access Memory (RAM) 4GB
- c. Memori VGA 1GB
- d. Resolusi monitor yang digunakan 1366x768 pixel
- e. Kapasitas harddisk untuk menginstal software yang di perlukan kurang lebih 800 MB.
- f. Keyboard dan mouse yang digunakan harus yang standart agar mempermudah dalam mendesain gambar dan suara.
- g. Microphone digunakan untuk merekam suara yang akan digabungkan ke dalam program agar suara lebih keras dan jelas.
- h. Speaker untuk pc jika dibutuhkan.

3.3.3. Analisa Kebutuhan Software

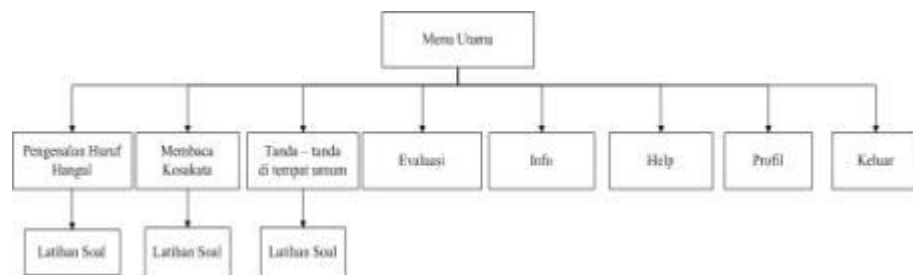
Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun program ini menggunakan:

- a. Sistem Operasi menggunakan OS Microsoft Windows7
- b. Adobe Flash CS5 sebagai software utama dalam membangun program bantu belajar ini.

- c. Adobe Photoshop CS5 digunakan untuk mengedit image yang digunakan sebagai background program.
- d. Audacity digunakan untuk merekam dan mengolah suara untuk mengisi program.
- e. Microsoft IME Korea pada Windows untuk menulis huruf Koreanya.
- f. Flash Player untuk menampilkan program.

3.4. Perancangan Perangkat Lunak

3.4.1 Struktur Menu



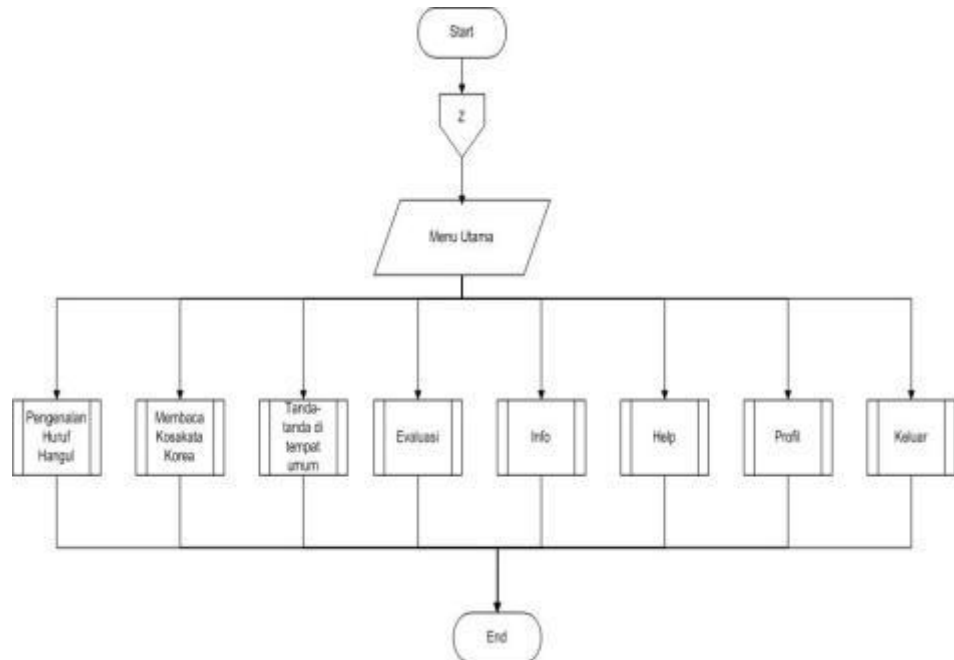
Gambar 3.1 struktur menu utama

Keterangan:

1. Saat program dijalankan user akan melihat tampilan menu utama.
2. Pada menu utama terdapat sub menu yaitu : mengenal huruf hangul, membaca kosakata, membaca tanda – tanda, latihan soal, info, dan keluar.
3. Apabila memilih salah satu sub menu tersebut program akan di jalankan.
4. Jika user memilih menu keluar maka akan menutup program.

3.4.2. Flowchart

a. Flowchart menu utama

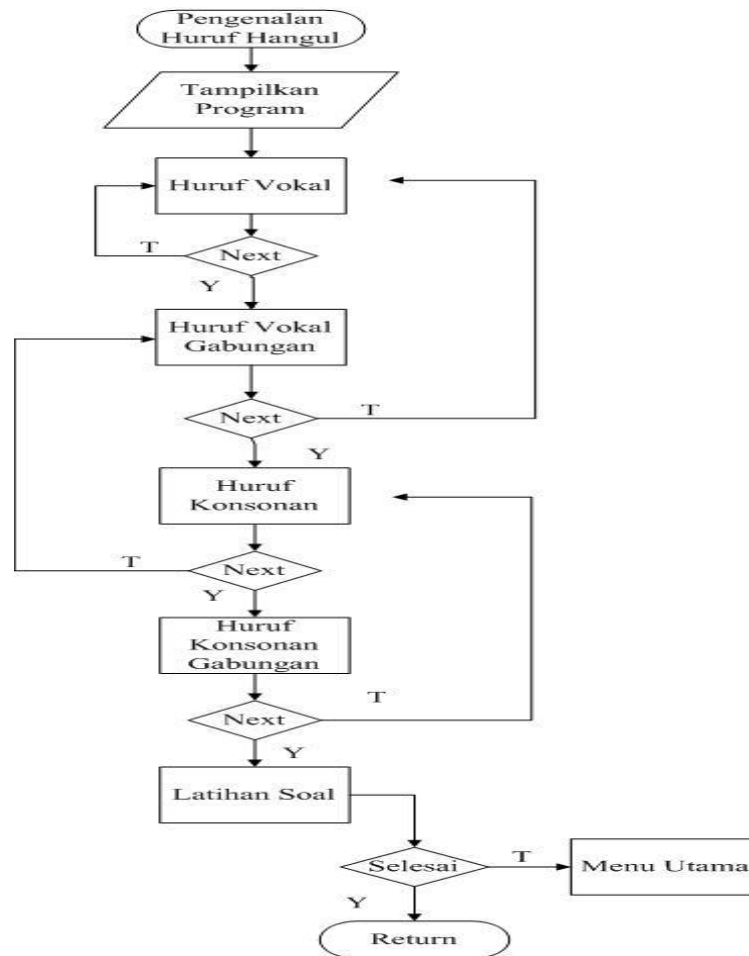


Gambar 3.2 Flowchart Menu Utama

Keterangan:

Saat program di jalankan terdapat tampilan menu utama yang menampilkan pilihan submenu - submenu yang jika di klik salah satu submenu di atas akan terpsoses.

b. Flowchart Menu Pengenalan Huruf Hangul

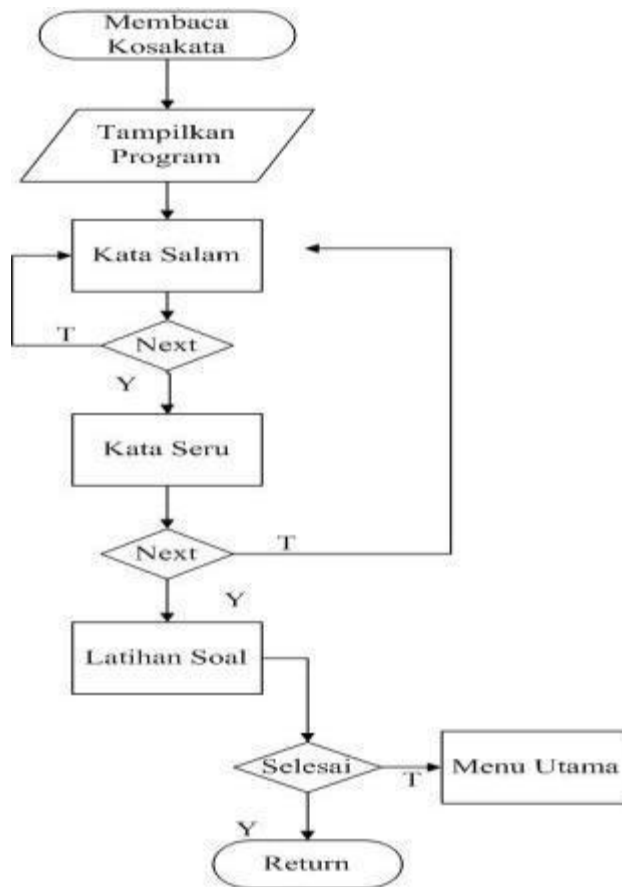


Gambar 3.3 Flowchart Menu Pengenalan Huruf Hangul

Keterangan:

Pengguna masuk ke menu pengenalan huruf yang di dalam menu tersebut terdapat vokal, vokal gabungan, konsonan, dan konsonan gabungan yang jika di kondisikan Y akan lanjut ke menu selanjutnya dan jika T akan kembali ke menu sebelumnya, terdapat juga latihan soal dan jika di kondisikan Y mengulang proses dan jika T akan kembali ke menu utama.

c. Flowchart Menu Membaca Kosakata Korea

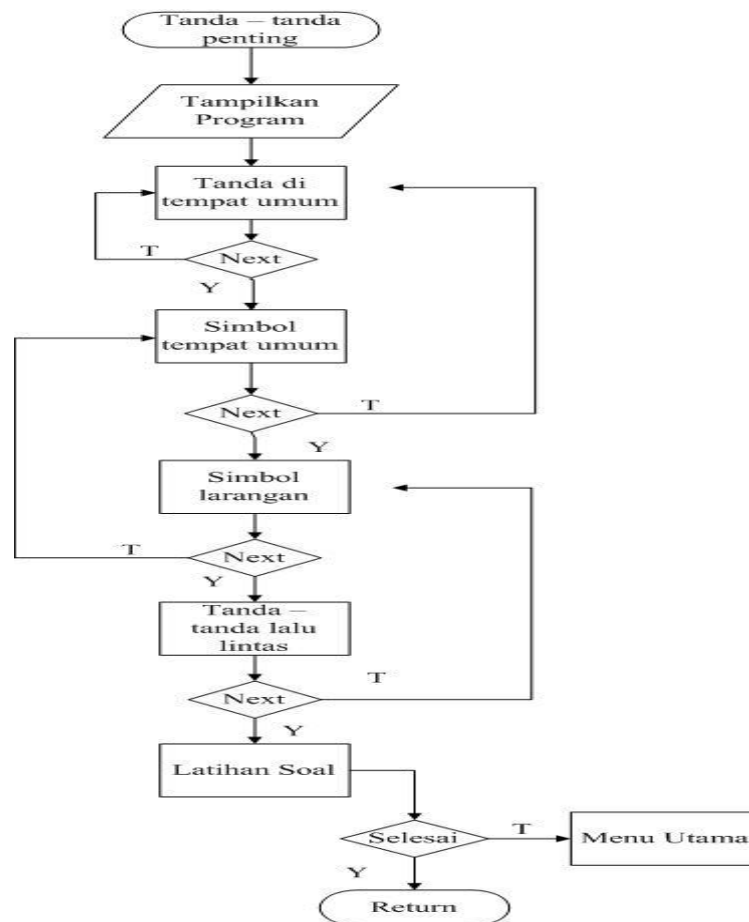


Gambar 3.4 Flowchart Menu Membaca Kosakata Korea

Keterangan :

Pengguna masuk ke menu membaca kosakata yang di dalam menu tersebut terdapat kosakata – kosakata kata salam yang jika di kondisikan Y next masuk ke kosakata seru dan jika T akan kembali ke menu sebelumnya, terdapat juga latihan soal dan jika di kondisikan Y mengulang proses dan jika T akan kembali ke menu utama.

d. **Flowchart Pengenalan Tanda – tanda di tempat umum**

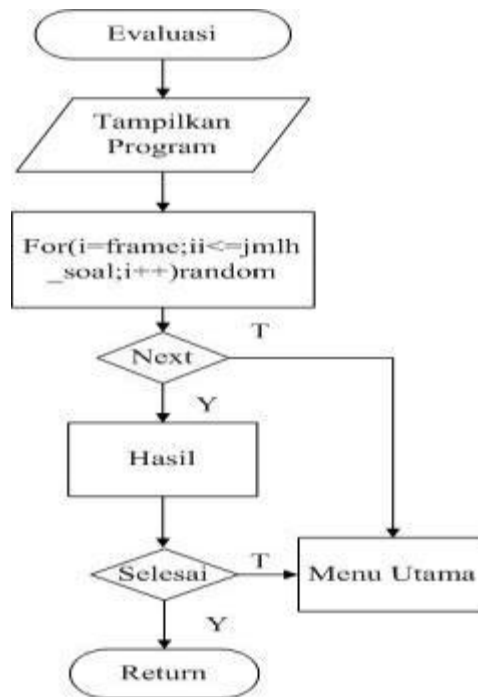


Gambar 3.5 Flowchart Menu Pengenalan Tanda

Keterangan :

Pengguna masuk ke menu pengenalan tanda – tanda di tempat umum yang di dalam menu tersebut terdapat gambar atau simbol yang sering digunakan di tempat umum yang jika di kondisikan Y akan lanjut ke menu selanjutnya dan jika T akan kembali ke menu sebelumnya, terdapat juga latihan soal dan jika di kondisikan Y mengulang proses dan jika T akan kembali ke menu utama.

e. **Flowchart Evaluasi**

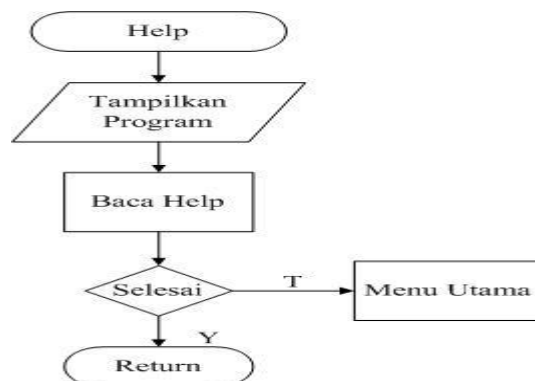


Gambar 3.6 Flowchart Menu Evaluasi

Keterangan :

Terdapat soal evaluasi pilihan ganda yang random, dengan kondisi jika Y akan menampilkan hasil akhir/ skor jika T akan kembali ke menu utama.

f. **Flowchart Help**

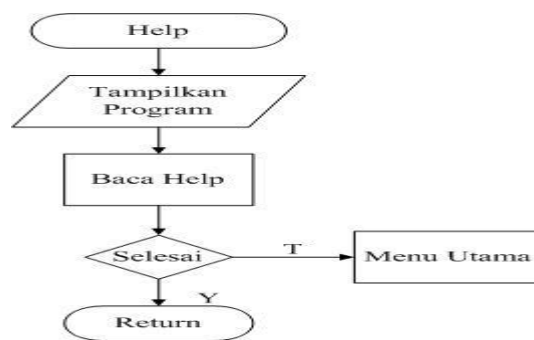


Gambar 3.7 Flowchart Menu Help

Keterangan:

Setelah masuk ke menu help akan membaca data informasi tentang penulisan huruf hangul dengan keputusan selesai jika Y akan kembali memproses menu help jika T akan kembali ke menu utama.

g. Flowchart Info

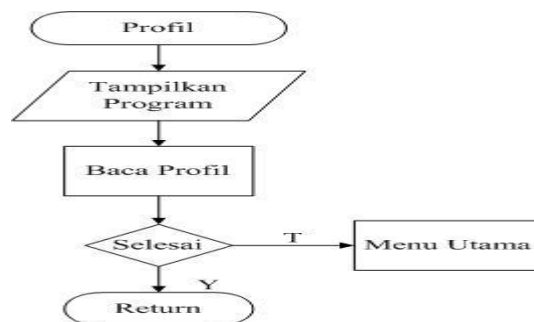


Gambar 3.8 Flowchart Menu Info

Keterangan:

Setelah masuk ke menu info akan membaca data informasi tentang penggabungan huruf hangul dengan keputusan selesai jika Y akan kembali memproses menu info jika T akan kembali ke menu utama.

h. Flowchart Profil

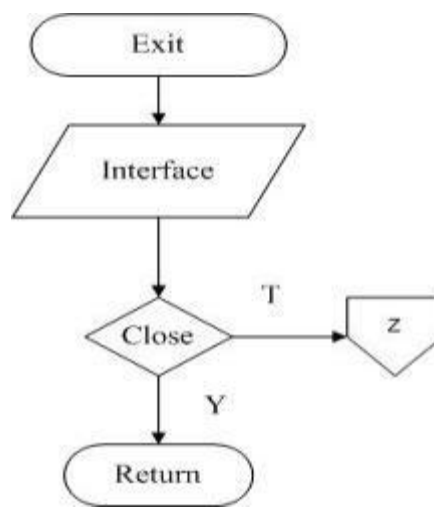


Gambar 3.9 Flowchart Menu Profil

Keterangan:

Setelah masuk ke menu profil akan membaca data informasi tentang penulisan huruf hangul dengan keputusan selesai jika Y akan kembali memproses menu help jika T akan kembali ke menu utama.

i. Flowchart Exit



Gambar 3.10 Flowchart Menu Exit

Keterangan:

Pengguna masuk ke menu exit akan ada keputusan close dengan kondisi jika Y akan menutup program, jika T akan kembali ke menu utama.

3.4.3. Perancangan Multimedia (Storyboard)

Pada perancangan multimedia ini membahas tentang perancangan storyboard program bantu belajar bahasa Korea bagi pemula. Storyboard adalah deskripsi dari setiap scene yang menggambarkan komponen – komponen multimedia.

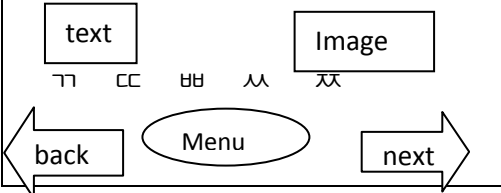
Perancangan Storyboard

Pertama-tama storyboard dibuat untuk halaman awal yang merupakan awal penggunaan aplikasi oleh *user*, kemudian storyboard untuk scene berikutnya, yaitu halaman menu utama dari seluruh menu bahan ajar yang akan disampaikan dalam program bantu belajar bahasa Korea, seperti gambar 3.11, 3.12, 3.13, 3.14, 3.15, 3.16, 3.17, 3.18, dan 3.19

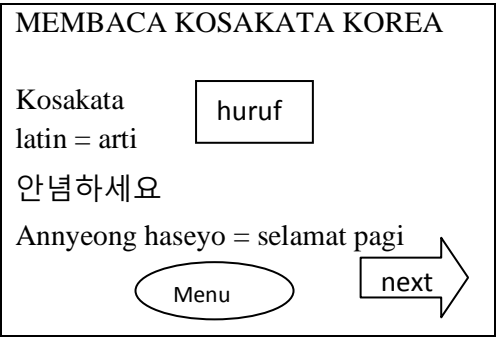
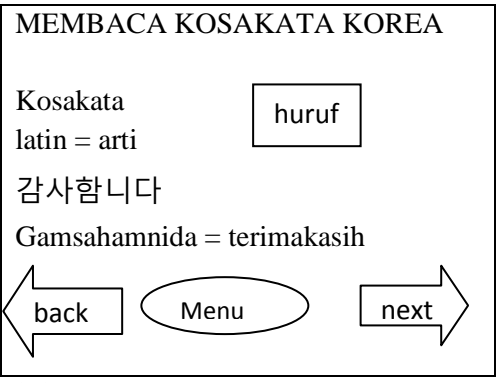
SCENE	VISUAL	AUDIO	DURASI
1.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>PROGRAM BANTU BELAJAR BAHASA KOREA</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Huruf Hangul Membaca Kosakata Korea Membaca Tanda – tanda Penting Latihan soal Info <ul style="list-style-type: none"> • Keluar </div> <p>Link : Scene 2 Scene 3 Scene 4 Scene 5 Scene 6</p>	Musik Instrumen “Music”	

Gambar 3.11 Storyboard Scene Menu Utama

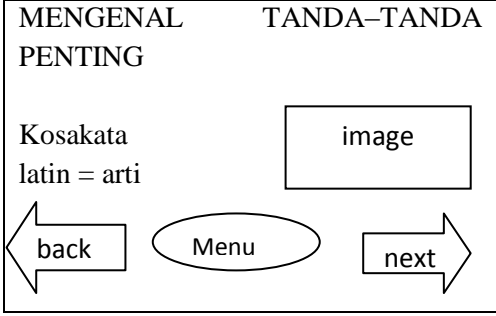
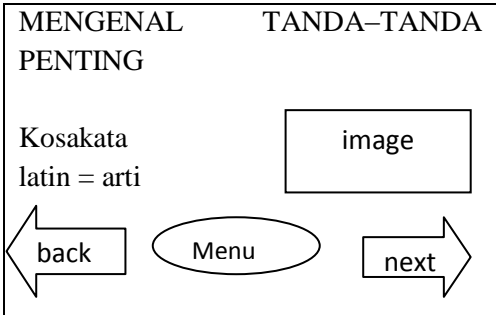
SCENE	VISUAL	AUDIO	DURASI
2.1	<p data-bbox="555 387 995 421">PENGENALAN HURUF HANGUL</p> <p data-bbox="555 465 703 499">Huruf vokal</p> <div data-bbox="555 510 1046 757"> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">text</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Image</div> </div> <p style="text-align: center;">ㅏ ㅑ ㅓ ㅕ ㅗ</p> <p style="text-align: center;">ㅛ ㅜ ㅠ ㅡ ㅣ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">← back</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">Menu</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">next →</div> </div> </div> <p data-bbox="555 757 724 824">Link: Scene 1 Scene 2.2</p>	Musik instrumen "Musik"	
2.2	<p data-bbox="555 875 995 909">PENGENALAN HURUF HANGUL</p> <p data-bbox="555 954 756 987">Huruf Konsonan</p> <div data-bbox="555 999 1046 1267"> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">text</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Image</div> </div> <p style="text-align: center;">ㄱ ㄴ ㄷ ㄹ ㅁ ㅂ ㅅ</p> <p style="text-align: center;">ㅇ ㅈ ㅊ ㅋ ㆁ ㆅ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">← back</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">Menu</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">next →</div> </div> </div> <p data-bbox="555 1279 660 1346">Link : 2.1 2.3</p>	Musik instrumen "Musik"	
2.3	<p data-bbox="555 1402 995 1435">PENGENALAN HURUF HANGUL</p> <p data-bbox="555 1480 836 1514">Huruf Vokal Gabungan</p> <div data-bbox="555 1525 1046 1794"> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">text</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Image</div> </div> <p style="text-align: center;">애 애 에 예 와 왜</p> <p style="text-align: center;">외 워 웨 위 의</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">← back</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">Menu</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">next →</div> </div> </div> <p data-bbox="555 1805 660 1872">Link : 2.2 2.4</p>	Musik instrumen "Musik"	

2.4	<p>PENGENALAN HURUF HANGUL</p> <p>Huruf Vokal Gabungan</p>  <p>Link: 2.3 1</p>	Musik instrumen "Musik"	
-----	--	----------------------------	--

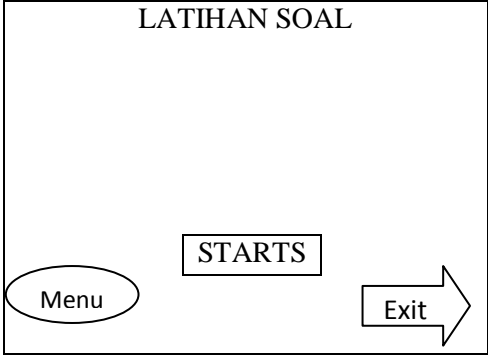
Gambar 3.12 Storyboard scene Pengenalan Huruf Hangul

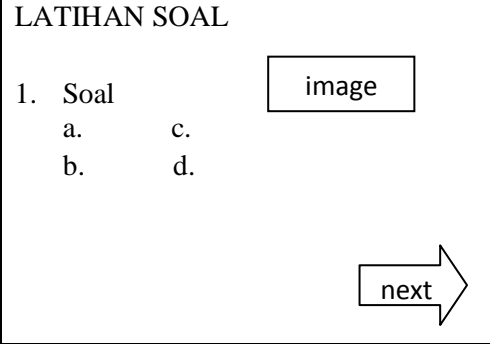
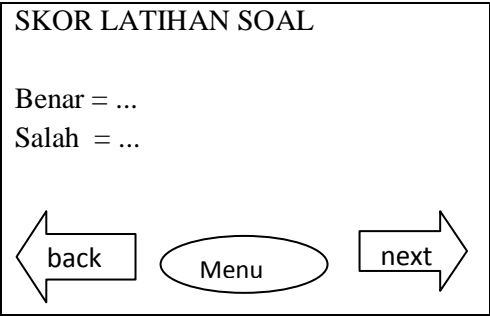
SCENE	VISUAL	AUDIO	DURASI
3.1	<p>MEMBACA KOSAKATA KOREA</p> <p>Kosakata latin = arti</p> <p>안녕하세요 Annyeong haseyo = selamat pagi</p>  <p>Link : 1 3.2</p>	Musik instrumen "Musik"	
3.2	<p>MEMBACA KOSAKATA KOREA</p> <p>Kosakata latin = arti</p> <p>감사합니다 Gamsahamnida = terimakasih</p>  <p>Link:3.1 3.3</p>	Musik instrumen "Musik"	

Gambar 3.13 Storyboard Scene Membaca Kosakata

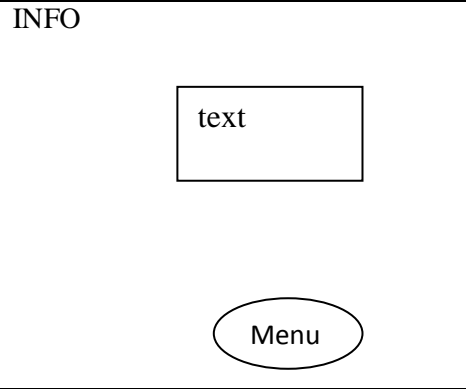
SCENE	VISUAL	AUDIO	DURASI
4.1	<p>MENGENAL TANDA-TANDA PENTING</p> <p>Kosakata latin = arti</p>  <p>Link : 1 4.2</p>	<p>Musik instrumen "Musik"</p>	
4.2	<p>MENGENAL TANDA-TANDA PENTING</p> <p>Kosakata latin = arti</p>  <p>Link:4.1 4.4</p>	<p>Musik instrumen "Musik"</p>	

Gambar 3.14. Storyboard Scene Tanda – tanda ditempat Umum

SCENE	VISUAL	AUDIO	DURASI
5.	<p>LATIHAN SOAL</p>  <p>Link : 1 5.1 5.2</p>	<p>Musik instrumen "Musik"</p>	

<p>5.1</p>	<p>LATIHAN SOAL</p>  <p>Link: 5 5.2</p>	<p>Musik instrumen “Musik”</p>	
<p>5.2</p>	<p>SKOR LATIHAN SOAL</p> <p>Benar = ... Salah = ...</p>  <p>Link : 1 5</p>	<p>Musik instrumen “Musik”</p>	

Gambar 3.15 Storyboard Scene Latihan Soal

<p>6.</p>	<p>INFO</p>  <p>Link : Scene 1</p>	<p>Musik Instrumen “Music”</p>
-----------	--	--

Gambar 3.16 Storyboard Scene Info

7.	<div data-bbox="545 340 1021 734"> <p>Help</p> <div data-bbox="726 430 912 526">Image</div> <div data-bbox="762 622 912 694">Menu</div> </div> <p>Link : Scene 1</p>	Musik Instrumen "Music"	
----	--	-------------------------------	--

Gambar 3.17 Storyboard Scene Help

8.	<div data-bbox="545 891 1021 1285"> <p>PROFIL</p> <p>Biodata</p> <div data-bbox="726 981 912 1077">Image</div> <div data-bbox="762 1173 912 1245">Menu</div> </div> <p>Link : Scene 1</p>	Musik Instrumen "Music"	
----	---	-------------------------------	--

Gambar 3.18 Storyboard Scene Profil

9.	<div data-bbox="545 1440 1021 1834"> <p>KELUAR</p> <div data-bbox="673 1485 860 1581">Text</div> <div data-bbox="577 1619 727 1682">ya</div> <div data-bbox="807 1619 957 1682">tidak</div> </div> <p>Link : Scene 1</p>	Musik Instrumen "Music"	
----	--	-------------------------------	--


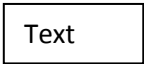
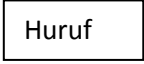
Gambar 3.19 Storyboard Scene Exit

Keterangan:

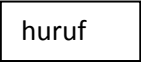
VISUAL – SCENE 1

PROGRAM BANTU BELAJAR BAHASA KOREA	: Text
Mengenal Huruf Hangul	: button text
Membaca Kosakata Korea	: button text
Mengenal Tanda – tanda penting	: button text
Latihan Soal	: button text
Info	: button text
Keluar	: simbol button


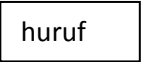
VISUAL – SCENE 2

PENGENALAN HURUF HANGUL	: button text
	: gambar huruf
	: nama huruf
	: huruf latin
Menu	: button text menu utama
Back	: simbol button kembali ke halaman sebelumnya
Next	: simbol button lanjut ke halaman selanjutnya


VISUAL – SCENE 3

MENGENAL KOSAKATA KOREA	: Text
	: gambar huruf
Latin dan arti	: button text
Menu	: button text menu utama
Back	: simbol button kembali ke halaman sebelumnya
Next	: simbol button lanjut ke halaman selanjutnya

VISUAL – SCENE 4

MENGENAL TANDA – TANDA	: Text
PENTING	
	: gambar yang menjelaskan kata, misalnya gb.exit
	: gambar huruf korea
Latin dan arti	: Text
Menu	: button text menu utama
Back	: simbol button kembali ke halaman sebelumnya
Next	: simbol button lanjut ke halaman selanjutnya


VISUAL – SCENE 5.1

LATIHAN SOAL	: Text
	: gambar untuk membantu soal latihan
Soal	: button text
Menu	: button text menu utama
Next	: simbol button lanjut ke halaman selanjutnya

VISUAL – SCENE 5.2

SKOR LATIHAN SOAL	: Text
Menu	: button text menu utama
Keluar	: button text untuk keluar program

VISUAL – SCENE 6

INFO	: Text
	: image /text
Menu	: button text menu utama

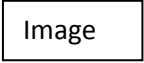


VISUAL – SCENE 7

Help	: Text
	: image / text
Menu	: button text menu utama

VISUAL – SCENE 8

Profil	:	Text
	:	image pembuat program
Menu	:	button text menu utama

VISUAL – SCENE 9

KELUAR	:	Text
	:	Text
	:	button text untuk kembali ke menu
	:	button text untuk keluar program

Storyboard dikembangkan untuk setiap materi, yaitu:

- Scene 1 – Menu Bahan Ajar
Menampilkan materi bahan ajar dengan menu option.
- Scene 2 – Pengenalan huruf hangul
Merupakan tahap awal dalam belajar membaca bahasa Korea. Pada scene ini membahas mengenai membaca huruf hangul
- Scene 3 – Membaca Kosakata Korea
Pada tahap ini membahas tentang bagaimana membaca kosakata Bahasa Korea dimana jika user mengklik gambar huruf akan mengeluarkan suara.
- Scene 4 – Mengenal tanda - tanda penting

Pada tahap ini membahas tentang tanda – tanda penting di tempat umum jika gambar icon di klik akan mengeluarkan suara.

e. Scene5 – Latihan Soal

Pada tahap ini membahas latihan soal dan skor yang di capai pembelajar dalam mengerjakan soal.

f. Scene 6 – Info

Pada tahap ini berisi tentang into mensetting huruf hangul di PC

g. Scene 6 – Help

Pada tahap ini berisi tentang bantuan cara penggabungan huruf hangul

h. Scene 6 – Info

Pada tahap ini berisi tentang profil penulis

i. Scene 6 – Exit

Pada tahap ini berisi pilihan menu keluar

Untuk scene 2 sampai 4 terdapat button suara petunjuk untuk mendengarkan petunjuk guna membantu kelancaran user dalam pengoperasian program. Setiap bahan ajar akan dihubungkan dengan tampilan baru yang membahas secara detail, dimana mempunyai button untuk menggabungkan ke scene sebelum dan sesudahnya juga button untuk kembali ke menu utama.

Pada scene 1 (Menu Bahan Ajar Bahasa Korea) selama program berjalan akan diiringi dengan musik pengiring yaitu musik instrument. Pada scene ini terdapat bahan ajar Mengenal Huruf Hangul, Membaca Kosakata Korea, Mengenal Tanda – tanda Penting, dan Percakapan Singkat sehari - hari,

dan profil. Pada menu bahan ajar dibuat menggunakan menu option, dimana apabila menu bahan ajar terdapat dalam menu utama yang menunjuk ke pilihan menu bahan ajar. (Gambar 3.11. Scene 1).

Pada scene 2 (Mengenal Huruf Hangul) selama program berjalan akan diiringi dengan musik instrument. Dan setiap kursor yang melewati akan muncul image huruf yang apabila huruf itu ditekan akan mengeluarkan bunyi huruf tersebut.(Gambar 3.12. Scene 2.1, 2.2, 2.3)

Pada scene 3 (Membaca Kosakata Korea) selama program berjalan akan diiringi dengan musik instrument. Pada scene ini terdapat image dan button-button huruf dimana imege itu ditekan akan mengeluarkan bunyi kosakata tersebut.(Gambar 3.13. Scene Scene 3.1 dan 3.2)

Pada scene 4 (Mengenal tanda – tanda penting) selama program berjalan akan diiringi dengan musik instrument. Pada scene ini terdapat image yang mana merupakan simbol dari tanda – tanda penting di tempat umum dan jika image tersebut di tekan akan mengeluarkan huruf korea dan cara pengucapannya.(Gambar 3.14. Scene 4.1 dan 4.2)

Pada scene 5 (Evaluasi) selama program ini berjalan akan diiringi oleh musik instrument. Pada pertanyaan terdapat button – button kalimat serta jawaban dan image soal dimana jika button jawaban di klik akan mengarah ke soal selanjutnya. Dan nilai yang diperoleh pengguna akan muncul pada skor latihan soal (Gambar 3.15. Scene 5.1 dan 5.2)

Pada scene 6,7,8,9 selama program berjalan akan diiringi oleh musik instrument. Pada tahap ini berisi tentang info, help, profil dan exit storyboard ditunjukkan oleh Gambar 3.16; 3.17; 3.18 dan 3.19).

BAB IV

IMPLEMENTASI PROGRAM

Tahap implementasi merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan. Pada tahap ini merupakan hasil dari rancangan flowchart dan storyboard yang telah dirancang sebelumnya.

4.1. Menu Utama

Tampilan ini adalah tampilan yang akan muncul pertama kali saat program dieksekusi, tampilan ini merupakan hasil dari pengimplementasian flowchart menu utama dan storyboard scene1



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

Pada tampilan diatas berisi tombol - tombol menu Belajar Bahasa Korea yang terdiri dari :

1. Pengenalan huruf Korea

Ketika cursor menyentuh tombol dengan tulisan bahasa Indonesia akan berubah menjadi tombol dalam tulisan Hangul dengan suara

pengucapan Korea dan ketika menu di klik akan memerintahkan program menuju ke menu Pengenalan Huruf Korea.

2. Membaca kosakata Korea

Ketika kursor menyentuh tombol dengan tulisan bahasa Indonesia akan berubah menjadi tombol dalam tulisan Hangul dengan suara pengucapan Korea dan ketika menu di klik akan memerintahkan program menuju ke menu Membaca kosakata Korea.

3. Tanda – tanda di tempat umum

Ketika kursor menyentuh tombol dengan tulisan bahasa Indonesia akan berubah menjadi tombol dalam tulisan Hangul dengan suara pengucapan Korea dan ketika menu di klik akan memerintahkan program menuju ke menu Tanda – tanda di tempat umum

4. Evaluasi

Ketika kursor menyentuh tombol dengan tulisan bahasa Indonesia akan berubah menjadi tombol dalam tulisan Hangul dengan suara pengucapan Korea dan ketika menu di klik akan memerintahkan program menuju ke menu Latihan Soal.

5. Info

Pada menu ini terdapat info tentang cara mensetting huruf hangul di pc dan informasi hurufnya.

6. Help

Pada menu ini terdapat bantuan cara menggabungkan huruf hangul atau menulis huruf hangulnya itu sendiri.

7. Profil

Ketika kursor menyentuh tombol dengan tulisan Hangul akan berubah menjadi tombol dalam tulisan bahasa Indonesia dengan suara pengucapan Korea dan ketika menu di klik akan memerintahkan program menuju ke menu Profil.

8. Keluar

Ketika kursor menyentuh tombol dengan tulisan Hangul akan berubah menjadi tombol dalam tulisan bahasa Indonesia dengan suara pengucapan Korea dan ketika menu di klik akan memerintahkan program menuju ke menu keluar

Juga terdapat animasi waktu dan tanggal dalam bahasa Korea, kursor, boneka berkedip dan judul yang berjalan per huruf serta berubah warnanya.

4.2. Pengenalan huruf korea

Merupakan hasil implementasi dari flowchart menu pengenalan huruf storyboard scene 2. Berisi pengelompokan huruf – huruf Hangul seperti huruf vokal, vokal gabungan, konsonan, dan konsonan gabungan. Terdapat juga tombol menu, next, dan back.



Gambar 4.2 Tampilan Pengenalan Huruf Vokal



Gambar 4.3 Tampilan Huruf Vokal Gabungan



Gambar 4.4 Tampilan Huruf Konsonan



Gambar 4.5 Tampilan Huruf Konsonan Gabungan

Jika kursor mengenai salah satu huruf tersebut akan menampilkan huruf latin dan mengeluarkan suara sesuai masing – masing huruf. Jika tombol menu di tekan akan kembali ke halaman awal, jika tombol next di tekan akan ke halaman selanjutnya, dan jika tombol back di tekan akan kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 4.6 Tampilan Latihan Soal Pengenalan Huruf

Terdapat soal dengan tombol scrolltext agar soal mudah dibaca dalam satu layar, terdapat pula skore dan tombol home untuk kembali ke menu utama.

4.3. Membaca kosakata Korea

Dalam menu ini terdapat 5 kosakata dalam 1 halaman yang terdiri dari kosakata Indonesia, kosakata Korea, dan ejaan penulisan serta pengucapannya dalam bahasa Korea. Tampilan ini mengacu pada flowchart menu membaca kosakata dan storyboard scene 3.



Gambar 4.7 Tampilan Membaca Kosakata Korea

Jika kursor mengenai salah satu kosakata akan muncul ejaannya dan cara membacanya. Terdapat juga tombol menu untuk kembali ke halaman utama, tombol next untuk ke halaman selanjutnya, dan tombol back untuk kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 4.8 Tampilan Latihan Soal Membaca Kosakata Korea

Terdapat soal dengan jawaban inputan agar pengguna bisa menuliskan jawaban pada program, terdapat pula score dan tombol home untuk kembali ke menu utama.

4.4. Tanda – Tanda di Tempat Umum

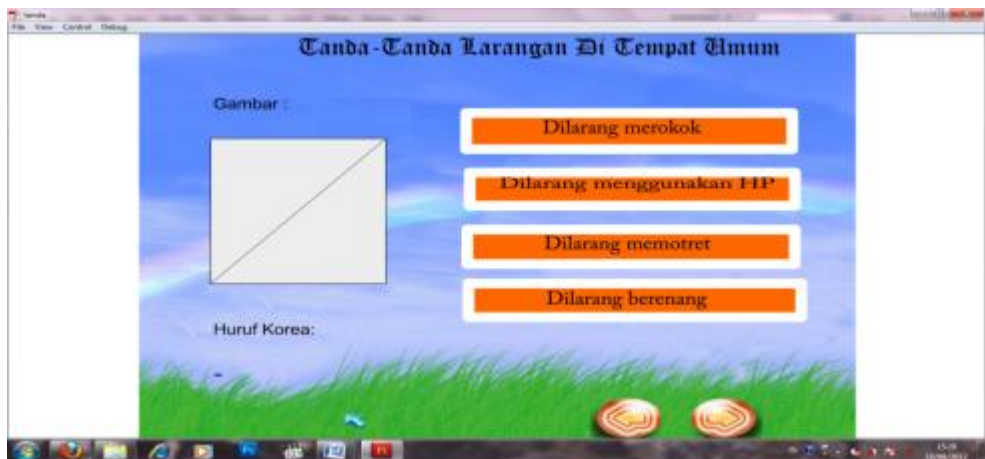
Merupakan implementasi dari flowchart menu pengenalan tanda dan storyboard scene 4. Pada menu tanda – tanda di tempat umum terdapat 4 buah tanda yang telah di kelompokkan pada menu tanda berisi tulisan Indonesia, huruf Korea, gambar dan suara.



Gambar 4.9 Tampilan Tanda – Tanda di Tempat Umum



Gambar 4.10 Tampilan Simbol Tempat Umum



Gambar 4.11 Tampilan Tanda – Tanda Larangan di Tempat Umum



Gambar 4.12 Tampilan Tanda – Tanda Lalu Lintas

Pengoperasiannya jika tulisan Indonesia diklik akan muncul suara, gambar serta tulisan dalam Huruf Korea. Terdapat tombol next untuk halaman selanjutnya dan tombol back untuk kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 4.13 Tampilan Latihan Soal Tanda – tanda di tempat umum

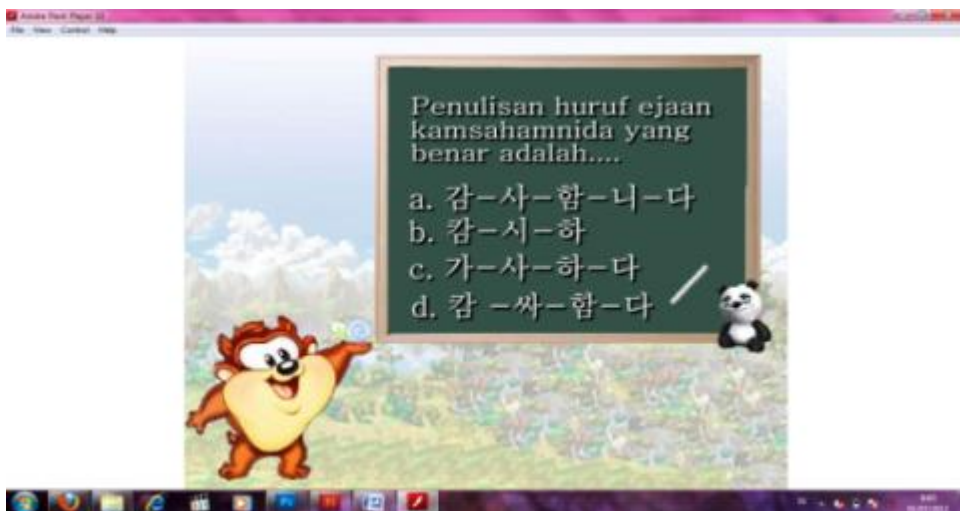
4.5. Evaluasi

Merupakan hasil dari rancangan storyboard yang diperoleh dari flowchart evaluasi. Dalam menu latihan soal terdapat 25 soal pilihan ganda yang random setiap kali membuka aplikasi Program Bantu Belajar Bahasa Korea yang pada akhir soal terdapat skor benar dan salah jadi bisa mengetahui hasil pemahaman belajar bahasa Korea untuk seorang pemula



Gambar 4.14 Tampilan awal soal

Pada gambar diatas terdapat tombol mulai yang berfungsi untuk mengerjakan soal tekan / klik tombol mulai.



Gambar 4.15 Tampilan Soal Pilihan Ganda

Saat pengguna menjawab / mengklik salah satu tombol pilihan ganda akan otomatis lanjut ke soal berikutnya.



Gambar 4.16 Tampilan Nilai

Pada menu diatas terdapat tombol ulangi yang berfungsi untuk mengulang mengerjakan soal yang berbeda dari sebelumnya, dan tombol menu berfungsi untuk kembali ke halaman utama.

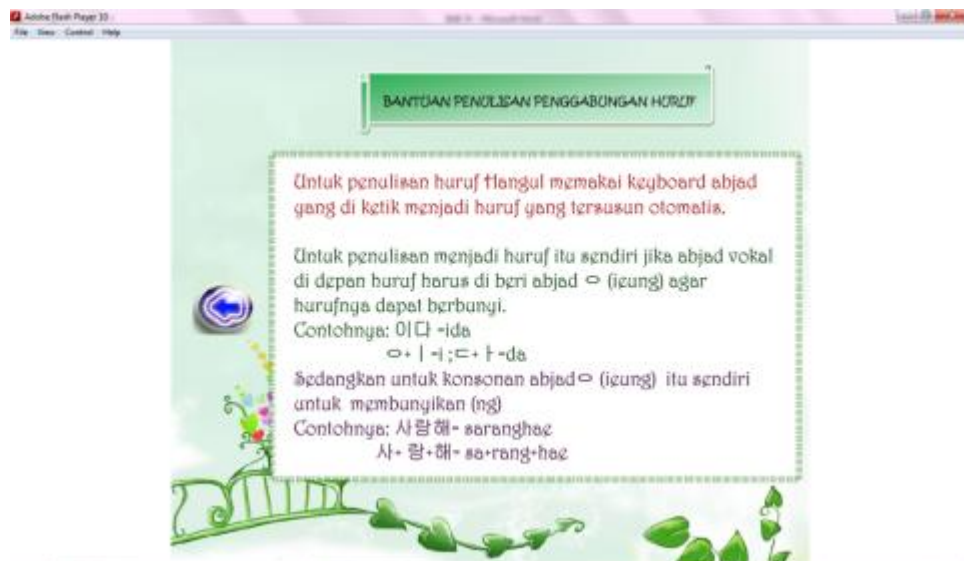
4.6. Info



Gambar 4.17 Menu Info

Terdapat tombol scrolltext yang dapat di tarik ke bawah untuk menunjukkan cara mensetting huruf hangul di PC. Dan juga terdapat tombol next yang mengarah ke tabel konversi keyboard ke huruf Hangul.

4.7. Help



Gambar 4.18 Menu Help

Terdapat tampilan yang menunjukkan cara penulisan penggabungan huruf hangul.

4.8. Profil

Pada menu ini menerapkan rancangan storyboard scene 6. Menu ini berisi biodata dan foto penuli serta animasi boneka berjalan yang jika diklik akan kembali ke menu utama dan juga ada animasi daun berjatuhan karena Negara Korea di kenal dengan keindahan musim gugurnya.



Gambar 4.19 Tampilan Profil

4.9. Menu keluar

Pada menu ini berisi sebuah kalimat untuk menyakinkan pengguna apakah pengguna ingin menutup aplikasi. Terdapat 2 buah tombol dimana jika tombol tersebut tersentuh oleh mouse akan mengeluarkan suara seperti arti tombol tersebut yaitu tombol centang untuk menutup aplikasi dan tombol silang untuk kembali ke menu utama.



Gambar 4.20 Menu Keluar

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan selama perancangan dan pembuatan program ini, maka dapat disimpulkan:

1. Program pembelajaran ini dapat digunakan oleh remaja maupun orang dewasa yang tertarik belajar bahasa Korea.
2. Program pembelajaran di buat per scene agar mempermudah proses pengeditan.
3. Aplikasi program di buat simple sesuai target usia pengguna tetapi tetap menarik untuk belajar karena di lengkapi animasi dan audio.
4. Pembuatan latihan soal yang random agar manarik saat belajar dan membuat tidak bosan karena soal akan berganti setiap membuka aplikasi.
5. Program bantu belajar bahasa Korea untuk pemula tidak menampilkan penyusunan kalimat atau percakapan dalam bahasa Korea karena perlu tingkatan lebih lanjut untuk memahami kosakatanya, maka dari itu program hanya menampilkan pengenalan huruf hangul, membaca kosakata, tanda – tanda di tempat umum dalam bahasa Korea dan latihan soal untuk menguji para pengguna.

5.2. Saran

Beberapa saran yang diberikan untuk menyempurnakan program adalah sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut tidak hanya membaca kosakata saja tetapi sampai penyusunan kalimat dan percakapan untuk tingkat intermedian.
2. Untuk materi lainnya bisa di tambahkan mengenal angka, satuan dan penanggalan dalam bahasa Korea.
3. Program pembelajaran agar dibuat lebih menarik lagi agar dapat menambah motivasi belajar bahasa asing terutama bahasa Korea.

DAFTAR PUSTAKA

Anggra. (2008), *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*, Gava Media, Cetakan pertama, Yogyakarta.

Ariesto Hadi Sutopo. (2003), *Multimedia Interaktif Dengan Flash*, Graha Ilmu cetakan pertama, Yogyakarta.

Boye Lafayette De Mente. (2003), *Belajar Cepat Bahasa Korea*, Think, Yogyakarta.

Dony Ariyus. (2009), *Keamanan Multimedia*, Andi Offset, Yogyakarta.

DR.Novi Indrastuti, M.Hum. (2001), *Percakapan Korea Sehari – hari*, Indonesia Tera, Yogyakarta.

Hana Melita Ekasari. (2009), *Belajar Bahasa Korea untuk Pemula*, Graha Ilmu, cetakan pertama, Yogyakarta.

http://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Korea

<http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>

http://wikieducator.org/Using_Audacity/The_Interface/

Iwan Binanto. (2010), *Multimedia Digital Dasar dan Teori Pengembangannya*, Andi Offset, Yogyakarta.

Jayan. (2009), *7Jam Belajar Interaktif Flash CS4 untuk orang awam*, Maxikon, Palembang.

Koh Yong Hoon, percakapan bahasa Korea, PT.Dian Rakyat, Jakarta

Pong Kook Lee dan Chi Sik Ryu. (1996), Cara Praktis Berbahasa Korea , cetakan ke2, Kesaint Blanc, Jakarta

Sutejo dan Budi. (2004), *Algoritma dan Teknik Pemrograman Konsep, Implementasi, dan Aplikasi*, Andi Offset, Yogyakarta.

Wahana Komputer. (2008), *Menguasai Adobe Photoshop CS3*, Andi Offset, Yogyakarta.

LISTING PROGRAM

Halaman Utama

1. Layer Background – Action Frame1

```
fscommand("fullscreen","true");  
  
fscommand("scaleallow","true");  
  
//untuk tampilan klik kanan  
  
var myMenu = new ContextMenu();  
  
_root.menu = myMenu;  
  
myMenu.hideBuiltInItems();  
  
//script untuk menambahkan menu  
  
myMenu.customItems.push(new ContextMenuItem("Blogku",  
menu_baru0));  
  
myMenu.customItems.push(new ContextMenuItem("Find us FB",  
menu_baru1));  
  
//script untuk menjalankan menu yang baru dibuat  
  
function menu_baru0() {  
  
    getURL("http://cahdungmundu.blogspot.com");  
  
}  
  
function menu_baru1() {  
  
    getURL("http://www.facebook.com/cahdungmundu");  
  
}
```

2. Layer mouse – Action Movie Clip

```
onClipEvent (enterFrame) {  
    startDrag(this,true);  
    Mouse.hide();  
}
```

3. Layer waktu – Action Movie Clip

```
onClipEvent (enterFrame) {  
    myTime = new Date ();  
    jam = myTime.getHours ();  
    menit = myTime.getMinutes ();  
    detik = myTime.getSeconds ();  
    if (jam>24) {  
        jam=jam-24;  
    } else if (jam==0) {  
        jam=24;  
    }if (menit<10) {  
        menit="0"+menit;  
    }  
    if (detik<10) {  
        detik="0"+detik;  
    }  
    waktu=jam+" : "+menit+" : "+detik;  
}
```

4. Layer tanggal – Action Frame1

```
namahari = new Array();  
namahari[0] = "Iryoil";  
namahari[1] = "Woryoil";  
namahari[2] = "Hwayoil";  
namahari[3] = "Suyoil";  
namahari[4] = "Mogyoil";  
namahari[5] = "Gemyoil";  
namahari[6] = "Thoyoil";  
namabulan = new Array();  
namabulan[0] = "Irwol";  
namabulan[1] = "Iwol";  
namabulan[2] = "Samwol";  
namabulan[3] = "Sawol";  
namabulan[4] = "Wol";  
namabulan[5] = "Yuwol";  
namabulan[6] = "Chirwol";  
namabulan[7] = "Pharwol";  
namabulan[8] = "Guwol";  
namabulan[9] = "Siwol";  
namabulan[10] = "Sibirwol";  
namabulan[11] = "Sibiwol";
```

5. Layer button – Action Button menu1

```
on (press){  
    loadMovieNum("vokal.swf",0);  
}
```

Action Button menu2

```
on (press){  
    loadMovieNum("membaca.swf",0);  
}
```

Action Button menu3

```
on (press){  
    loadMovieNum("tanda.swf",0);  
}
```

Action Button menu4

```
on (press){  
    loadMovieNum("latihansoal.swf",0);  
}
```

Action Button profil

```
on(press){  
    loadMovieNum("profil.swf",0);  
}
```

Action Button exit

```
on(press){  
    loadMovieNum("exit.swf",0);  
}
```



```
}
```

Pengenalan Huruf Hangul – huruf vokal

1. Layer background – Action Frame1

```
fscommand("fullscreen", "true");
```

```
fscommand("allowscale", "true");
```

```
Stage.showMenu = false;
```

2. Layer button - Action Button menu

```
on (press){
```

```
    loadMovieNum("menu.swf",0);
```

```
}
```

Action Button next

```
on (press){
```

```
    loadMovieNum("vocgabung.swf",0);
```

```
}
```

3. Layer mouse – Action Movie Clip

```
onClipEvent (enterFrame) {
```

```
    startDrag(this,true);
```

```
    Mouse.hide();
```

```
}
```

Pengenalan Huruf Hangul – huruf vokal gabungan

1. Layer background – Action Frame1

```
fscommand("fullscreen", "true");  
fscommand("allowscale", "true");  
Stage.showMenu = false;
```

2. Layer button - Action Button menu

```
on (press){  
    loadMovieNum("menu.swf",0);  
}
```

Action Button next

```
on (press){  
    loadMovieNum("konsonan.swf",0);  
}
```

Action Button back

```
on (press){  
    loadMovieNum("vokal.swf",0);  
}
```

3. Layer mouse – Action Movie Clip

```
onClipEvent (enterFrame) {  
    startDrag(this,true);  
    Mouse.hide();  
}
```

Pengenalan Huruf Hangul – huruf konsonan

1. Layer background – Action Frame 1

```
fscommand("fullscreen", "true");  
fscommand("allowscale", "true");  
Stage.showMenu = false;
```

2. Layer button – Action Button menu

```
on (press){  
    loadMovieNum("menu.swf",0);  
}
```

Action Button next

```
on (press){  
    loadMovieNum("kongabung.swf",0);  
}
```

Action Button back

```
on (press){  
    loadMovieNum("vocgabung.swf",0);  
}
```

3. Layer mouse – Action Movie Clip

```
onClipEvent (enterFrame) {  
    startDrag(this,true);  
    Mouse.hide();  
}
```

Pengenalan Huruf Hangul – huruf konsonan gabungan

1. Layer background – Action Frame 1

```
fscommand("fullscreen", "true");  
fscommand("allowscale", "true");  
Stage.showMenu = false;
```

2. Layer button – Action Button menu

```
on (press){  
    loadMovieNum("menu.swf",0);  
}
```

Action Button back

```
on (press){  
    loadMovieNum("konsonan.swf",0);  
}
```

3. Layer mouse – Action Movie Clip

```
onClipEvent (enterFrame) {  
    startDrag(this,true);  
    Mouse.hide();  
}
```

Membaca Kosakata

1. Layer background – Action Frame 1

```
fscommand("fullscreen", "true");  
fscommand("allowscale", "true");
```

```
Stage.showMenu = false;
```

2. Layer button – Action Button menu

```
on (press){  
    loadMovieNum("menu.swf",0);  
}
```

Action Button next

```
on (press){  
    loadMovieNum("membaca2.swf",0);  
}
```

3. Layer mouse – Action Movie Clip

```
onClipEvent (enterFrame) {  
    startDrag(this,true);  
    Mouse.hide();  
}
```

Tanda – tanda di tempat umum

1. Layer background – Action Frame 1

```
fscommand("fullscreen", "true");  
fscommand("allowscale", "true");  
Stage.showMenu = false;
```

2. Layer tanda – Action frame 1

```
suara1 = new Sound();  
suara1.attachSound("toilet");
```

```

suara2 = new Sound();

suara2.attachSound("lift");

suara3 = new Sound();

suara3.attachSound("tabung pemadam");

suara4 = new Sound();

suara4.attachSound("pintu darurat");

array_huruf = ["화장실", "엘리베이터", "항재 소화기", "비상 출구"];

huruf_tampil = "-";

for (i = 1; i <= 4; i++)

{

    _root[i + "_btn"].no = i;

    _root[i + "_btn"].onPress = function()

    {

        huruf_tampil = array_huruf[this.no - 1];

        masukkan_gambar(this.no);

        _root["suara" + this.no].start(0,1);

    };

}

function masukkan_gambar(angka)

{

    removeMovieClip(gambar);

```

```
gambar = attachMovie("gambar" + angka, "gambar",
_root.getNextHighestDepth(), {_x:gambar_tampil._x,
_y:gambar_tampil._y});
}
```

3. Layer button – Action button menu

```
on (press){
    loadMovieNum("menu.swf",0);
}
```

Action Button next

```
on (press){
    loadMovieNum("tanda2.swf",0);
}
```

4. Layer mouse – Action Movie Clip

```
onClipEvent (enterFrame) {
    startDrag(this,true);
    Mouse.hide();
}
```

Latihan Soal

1. Layer background – Action Frame 1

```
fscommand("fullscreen", "true");
fscommand("allowscale", "true");
Stage.showMenu = false;
```

2. Layer soal- Action Frame 1

```
stop();

benar = 0;

salah = 0;

total_frame = 11;

array_frame = [];

for (i=2; i<=total_frame; i++) {

    array_frame.push(i);

}

array_frame.sort(function () {

    return random(2) ? 1 : -1;

});

jumlah_frame = array_frame.length;
```

3. Layer Soal – Action Frame 2 sampai dengan Frame 11

```
stop();
```

4. Layer soal – Action Frame 12

```
stop();

benar_tampil = benar;

salah_tampil = salah;
```

5. Action button – Action Button menu

```
on (press){

    loadMovieNum("menu.swf",0);

}
```


Profil

1. Layer background – Action Frame 1

```
fscommand("fullscreen", "true");  
fscommand("allowscale", "true");  
Stage.showMenu = false;
```

2. Layer daun – Action Frame 1

```
jumlah_animasi = 0;  
onEnterFrame = function () {  
    if (jumlah_animasi<20) {  
        daun = attachMovie("id_daun",  
"id_daun"+_root.getNextHighestDepth(), _root.getNextHighestDepth(),  
{_x:random(Stage.width), _y:0});  
        daun._xscale = daun._yscale=random(20)+40;  
        daun.kecepatan = random(6)+2;  
        jumlah_animasi += 1;  
        daun.onEnterFrame = function() {  
            this._y += this.kecepatan;  
            if (this._y>Stage.height) {  
                this.removeMovieClip();  
                jumlah_animasi -= 1;  
            }  
        };  
    }  
}
```

```
};
```

3. Layer button – Action Movie Clip

```
onClipEvent (load) {
```

```
    gerak = 1;
```

```
}
```

```
onClipEvent (enterFrame) {
```

```
    //jika koordinat x mc ini berada lebih dari 255
```

```
    if (_x>1000) {
```

```
        gerak = 2;
```

```
    }
```

```
    //jika koordinat x mc ini berada kurang dari 45
```

```
    if (_x<45) {
```

```
        gerak = 1;
```

```
    }
```

```
    //jika gerak sama dengan 1
```

```
    if (gerak == 1) {
```

```
        //koordinat x mc ini akan ditambah 20 (mc ini akan  
bergerak kekanan)
```

```
        //semakin besar nilainya semakin cepat gerakannya
```

```
        _x += 2;
```

```
    }
```

```
    //jika gerak sama dengan 2
```

```
    if (gerak == 2) {
```

```

        //koordinat x mc ini akan dikurangi 20 (mc ini akan
bergerak kekiri)

        //semakin besar nilainya semakin cepat gerakannya
        _x -= 2;
    }
}

```

Layer button – Action Button Back

```

on (press){
    loadMovieNum("menu.swf",0);
}

```

4. Layer mouse – Action Movie clip

```

onClipEvent (enterFrame) {
    startDrag(this,true);
    Mouse.hide();
}

```

Exit

1. Layer background – Action Frame 1

```

fscommand("fullscreen", "true");
fscommand("allowscale", "true");
Stage.showMenu = false;

```

2. Layer button – Action button silang

```

on (press){

```

```
        loadMovieNum("menu.swf",0);  
    }
```


Action button centang

```
on(press){  
    fscommand("quit",true);  
}
```

NAMA	: NUR ISROATI HIDAYAH
NIM	: 08.01.53.0161
JUDUL	: PROGRAM BANTU BELAJAR BAHASA KOREA UNTUK PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA
Pembimbing I	: Heribertus Yulianton, S.Si, M.Cs
Pembimbing II	: Wewien Hadikurniawati, ST, M.Kom
Tanggal Pengambilan KRS :	:

Semarang, .. Oktober 2017 ..




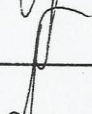
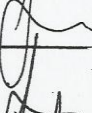
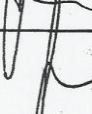
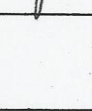
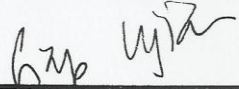
Ketua Program Studi :
Teknik Informatika


(Dewi Handayani U.N, S.Kom, M.I)

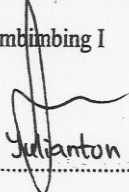
CATATAN :

LEMBAR BIMBINGAN

NAMA : NUR ISROATI HIDAYAH
 NIM : 08-01530161
 Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
 Jenjang Program : S1
 Judul : PROGRAM BANTU BELAJAR BAHASA KOREA
 UNTUK PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA

Tgl	MATERI	SARAN	Paraf
6 Okt	proposal	kenzi	
17 Okt	proposal	Ace	
27 Okt	Bab I	Ace	
19 Des	Bab II	Ace	
12 Jan	Bab III	kenzi	
18 Jan	Bab IV	Ace	
3 Juli	Bab V, VI	Ace	
			

Pembimbing I


 Heribertus Julianton, S.Si, M.Cs

LEMBAR BIMBINGAN

NAMA : NUR ISROATI HIDAYAH
NIM : 08.01.53.0161
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
Jenjang Program : S1
Judul : PROGRAM BANTU BELAJAR BAHASA FOREA
UNTUK PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA




Tgl	MATERI	SARAN	Paraf
6/10-11	proposal	metode pit-potor	[Signature]
18/10-11	proposal	ganti judul, acc	[Signature]
25/10-11	bab I	revisi	[Signature]
27/10-11	bab I	acc	[Signature]
20/12	bab II	revisi	[Signature]
22/12	bab III	acc	[Signature]
17/1-12	bab III	revisi	[Signature]
24/1-12	bab IV	acc	[Signature]

Pembimbing II


[Signature]
(Wiwien Hadikurniawati, ST, M.Kom)

LEMBAR BIMBINGAN

NAMA : NUR ISROATI HIDAYAH
NIM : 08.01.53.0161
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
Jenjang Program : S-1
Judul : PROGRAM BANTU BELAJAR BAHASA KOREA
UNTUK PEMULA BERBASIS MULTIMEDIA

Tgl	MATERI	SARAN	Paraf
4/7-12	Bab IV, V	Bab IV acc, Bab V revisi	
5/7-12	Bab V	acc	
		Siap ujian	

Pembimbing II


(LWIEN HADIKURNIAWATI, ST.) M.KOM