

KAMUS SAKU POPULER BAHASA KOREA PADA HANDPHONE BERBASIS SISTEM OPERASI ANDROID

Anggun Roseline R.h.¹, Bambang Hidayat², Inung Wijayanto³

¹Teknik Telekomunikasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

Abstrak

Akhir - akhir ini kebudayaan Korea semakin marak di Indonesia. Semakin maraknya kebudayaan Korea tersebut membawa pengaruh yang cukup besar untuk masyarakat Indonesia. Dan seiring berkembangnya teknologi informasi, semakin banyak sistem yang berbasis jaringan komputer membutuhkan aplikasi yang cukup praktis pada handphone seperti kamus saku.

Pada Proyek Akhir ini telah dibuat aplikasi berupa kamus saku pada handphone berbasis sistem operasi Android. Aplikasi ini bernama Korean Pocket, yaitu aplikasi yang berfungsi sebagai kamus. Akan tetapi kamus di sini hanya kamus saku karena kata - kata yang tersedia sangat terbatas. Dimana penggunaanya dapat mengetahui arti, pelafalan, maupun huruf Korea itu sendiri

Dari hasil akhir yang didapat, aplikasi ini berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan, dimana penggunaanya dapat dengan mudah memahami Bahasa Korea pada handphone berbasis sistem operasi Android.

Kata Kunci : kamus saku, Bahasa Korea, Korean Pocket, Android

Abstract

Recently, Korean culture is more happening in Indonesia. That brings big influence for Indonesian people. And as information technology develops, more system based on computer network need practical application on handphone like pocket dictionary.

In this Final Project, the writer will make pocket dictionary application on handphone based on Android operation system. This application is called Korean Pocket, an application that its function is as dictionary. But dictionary here is only pocket dictionary because the words are very limited. Where user knows the meaning, pronunciation, and Korean letter itself.

From the final result that I got, this application works well just like I expected, where user can understand Korean language easily on handphone based on Android operation system.

Keywords : pocket dictionary, Korean language, Korean Pocket, Android

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi informasi, saat ini banyak sistem berbasis jaringan komputer yang mulai mengembangkan aplikasi pada *handphone*. Aplikasi merupakan suatu implementasi yang dibuat untuk dapat digunakan oleh orang banyak. Aplikasi juga merupakan suatu wadah untuk mengembangkan kreativitas seseorang dalam berkarya. Saat ini banyak orang yang berlomba dalam membuat aplikasi di *Android*. Seperti aplikasi sebagai pembelajaran bahasa asing, aplikasi sebagai media informasi, dll. *Android* adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux*. *Android* menyediakan *platform* yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi sendiri.

Seperti kita ketahui, akhir – akhir ini kebudayaan Korea semakin marak di Indonesia dan membawa pengaruh yang cukup besar bagi masyarakat Indonesia. Bahasa Korea merupakan salah satu bahasa yang baik dan unik untuk dipelajari. Di samping itu, antusias masyarakat Indonesia khususnya para remaja dalam mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan kebudayaan Korea semakin meningkat terkhusus pada bahasa Korea itu sendiri. Bahasa Korea tersebut memiliki karakteristik yang unik dalam intonasi, pengucapan, dan penulisannya.

Pada Proyek Akhir ini telah dibuat sebuah aplikasi berupa kamus saku dalam Bahasa Korea. Aplikasi tersebut berfungsi untuk memperkenalkan Bahasa Korea sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami Bahasa Korea itu sendiri. Aplikasi ini berfungsi sebagai kamus. Akan tetapi kamus di sini hanya kamus saku karena kata - kata yang tersedia sangat terbatas. Dimana penggunanya dapat mengetahui arti, pelafalan, maupun huruf Korea itu sendiri. Karena aplikasi ini berbasis sistem operasi *Android*, maka aplikasi ini hanya dapat diakses oleh *handphone* berbasis sistem operasi *Android*.

1.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai pada Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat aplikasi dalam bentuk kamus saku.
2. Mempermudah pengguna untuk memahami Bahasa Korea.
3. Mengimplementasikan aplikasi *Korean Pocket* pada handphone berbasis sistem operasi *Android*.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam Proyek Akhir ini antara lain:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi kamus saku Bahasa Korea pada handphone berbasis sistem operasi *Android*?
2. Bagaimana membuat tampilan pada aplikasi *Korean Pocket*?

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang digunakan pada Proyek Akhir ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya direalisasikan pada *handphone* berbasis sistem operasi *Android*.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Bahasa *Android*.
3. Aplikasi ini menggunakan teks yang tersedia di kategori yang sudah ditentukan.
4. Fonem yang digunakan adalah fonem Bahasa Korea.
5. Suara direkam menggunakan *RecForge Lite*.
6. *Noise* tidak diperhitungkan.
7. Hanya membahas kata-kata yang tersedia dalam menu kategori.
8. Jumlah kata yang disediakan sebanyak 100 kata.
9. Jenis font yang digunakan adalah Korean-Sorawin.

1.5 Metode Penelitian

1. Studi Literatur

Dilakukan untuk memahami konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan pelafalan kata dan sistem operasi *Android* melalui berbagai pustaka yang bersangkutan baik berupa buku, jurnal-jurnal ilmiah, maupun sumber-sumber lain yang relevan.

2. Observasi

Diskusi dan pembahasan masalah baik dengan pembimbing, rekan mahasiswa, maupun orang yang berkompeten dalam kasus-kasus khusus seperti ini.

3. Pengumpulan Suara

Bertujuan untuk mendapatkan *database* suara menggunakan Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Korea yang akan digunakan sebagai *database* referensi.

4. Pengujian

Melakukan pengujian jalannya aplikasi pada *handphone*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Proyek Akhir ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang latar belakang permasalahan, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian serta sistematika penulisan Proyek Akhir.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini akan dibahas tentang teori-teori dasar yang digunakan dalam penelitian Proyek Akhir ini.

BAB III PERANCANGAN DAN REALISASI

Pada bab ini akan dibahas mengenai perancangan dan realisasi sistem secara keseluruhan.

BAB IV HASIL DAN ANALISIS

Pada bab ini akan diberikan gambaran hasil dari implementasi sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan mengenai hal-hal yang telah dibahas dalam Proyek Akhir ini dan saran untuk pengembangannya.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, pengujian hingga analisis, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi *Korean Pocket* dapat dijalankan pada *handphone* berbasis sistem operasi *Android*.
2. Dengan aplikasi ini pengguna dapat belajar Bahasa Korea secara efektif karena praktis dan sifatnya *mobile*.
3. Dari hasil pengujian subjektif, aplikasi ini mempunyai manfaat yang sangat baik dimana penggunanya dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah, nyaman, dan dengan tampilan yang menarik.

5.2 Saran

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan aplikasi ini dan untuk penyempurnaan aplikasi ini antara lain:

1. Sebaiknya fitur aplikasi ini lebih dikembangkan lagi agar pengguna lebih tertarik lagi dalam menggunakan aplikasi ini.
2. Sebaiknya aplikasi ini dapat digunakan selain di *handphone* berbasis sistem operasi *Android*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] <http://developer.android.com/guide/developing/tools/index.html>
- [2] Hastari, Isha Nindya. 2010. Pengenalan Pola Huruf Korea Menggunakan Jaringan Syaraf Tiruan Propagasi Balik dan Pegalih Bahasa Korea-Indonesia. Tugas Akhir pada IT Telkom Bandung: tidak diterbitkan.
- [3] Safaat, Nazruddin H. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.

