

SKRIPSI

**Rancang Bangun Aplikasi Tebak Huruf HangulBerbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Lembaga Bahasa Korea-Jepang Ansan Makassar**

**OLEH:**

**NUR ZAKINAH**

**1329042085**

**PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN TEKNIK PENDIDIKAN ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2017**

**ABSTRAK**

**Nur Zakinah, 2017.** Rancang Bangun Aplikasi Tebak huruf Hangul Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Lembaga Bahasa Korea-Jepang Ansan Makassar. Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pembimbing: Harifuddin dan Dyah Vitalocca.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi tebak huruf hangul berbasis Android sebagai media pembelajaran lembaga bahasa Korea-Jepang Ansan Makassar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model *Prototype* yang terdiri dari proses analisis, desain, implementasi, dan pengujian. Metode pengujian yang digunakan adalah berdasarkan Standar ISO 9126. Tahapan pengujian dilakukan pada empat aspek, yaitu *functionality, maintability, portability, dan usability.*

Hasil dari peneilitian ini adalah sebuah aplikasi tebak huruf hangul berbasis *android* yang dapat digunakan oleh murid Ansan dan *Korean Corner* untuk mendapatkan infomasi dan menguji pengetahuan berbahasa Korea. Pengujian dengan menggunakan Standar ISO 9126 menunjukkan hasil yang sangat baik disetiap aspek yang diuji, yaitu aspek *functionality*, aspek *usability,* aspek *maintability*, dan aspek *portability.*

**Kata Kunci:** Aplikasi, Tebak Huruf Hangul, *Android*, R&D,*Prototype*, ISO 9126.

**DAFTAR PUSTAKA**

[1][2][3][4][5][6]

[1] S. Haryoko and H. Jaya, “MULTIMEDIA ANIMASI BERBASIS ANDROID ‘MABA’ UNTUK MATA PELAJARAN PRODUKTIF DI SMK,” *Paedagogia*, vol. 19, no. 2, pp. 102–118, 2016.

[2] H. Jaya, “Attitude Assesment Students Of Vocational School Toward Using Android Based Simulation Laboratory,” 2015.

[3] S. Suhartono, “DESAIN SISTEM MOBILE WEB STORE MENGGUNAKAN CODEIGNITER, MYSQL, DAN JQUERY MOBILE,” *Din. J. Ilm. Tek. Mesin*, vol. 6, no. 2, 2015.

[4] A. S. Ahmar, A. Rahman, A. N. M. Arifin, and A. A. Ahmar, “Predicting movement of stock of ‘Y’ using Sutte indicator,” *Cogent Econ. Financ.*, vol. 5, no. 1, p. 1347123, 2017.

[5] A. S. Ahmar, “α-Sutte Indicator: Suatu Pendekan Baru dalam Peramalan Data,” 2017.

[6] U. S. Sidin, “MEDIA EDUKASI PENGENALAN HURUF LONTARA MAKASSAR BERBASIS HTML5,” *semanTIK*, vol. 2, no. 2, 2016.