

LAPORAN SKRIPSI

KOMU: Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Korea



Oleh:

Tjia David Kurniawan

18.N2.0003

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2022

KOMU: Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Korea

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik
Soegijapranata



Oleh:

Tjia David Kurniawan

18.N2.0003

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tjia David Kurniawan
NIM : 18.N2.0003
Progdi/Konsentrasi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Skripsi dengan judul “KOMU: Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Korea” benar-benar bebas dari plagiasi, dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 27 Juli 2022

Yang menyatakan,



Tjia David Kurniawan

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : KOMU: Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Korea
Diajukan oleh : Tjia David Kurniawan
NIM : 18.N2.0003
Tanggal disetujui : 15 Juli 2022
Telah setuju oleh
Pembimbing 1 : Erdhi Widyarto Nugroho S.T., M.T.
Pembimbing 2 : Dr. T. Brenda Ch S.T., M.T.
Penguji 1 : Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T.
Penguji 2 : Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T.
Penguji 3 : Erdhi Widyarto Nugroho S.T., M.T.
Ketua Program Studi : Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T.
Dekan : Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.N2.0003

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Katolik Soegijapranata, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tjia David Kurniawan
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Non-eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“KOMU: Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Korea”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 27 Juli 2022

Yang menyatakan,



Tjia David Kurniawan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang telah diberikan oleh-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul “KOMU: Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Korea” dengan baik, kota Jakarta dapat terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini, saya ingin mengutarakan rasa terima kasih saya terhadap semua yang telah mendukung dan memberikan jalan bagi saya, antara lain:

1. Tuhan karena atas berkat kasih karunia-Nya saya dapat menyelesaikan kegiatan magang dan laporan magang ini dengan baik dan lancar.
2. Agus Cahyo Nugroho, S.Kom, M.T selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
3. Erdhi Widiyanto Nugroho, ST., MT selaku Dosen Pembimbing pertama yang telah membimbing penyusunan laporan skripsi.
4. Dr. T. Brenda Ch S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing kedua yang telah membimbing penyusunan laporan skripsi.
5. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan doa dan motivasi serta memenuhi fasilitas yang dibutuhkan untuk menyelesaikan laporan skripsi.

Dalam penulisan laporan skripsi ini, saya menyadari masih jauh dari sempurna karena saya sebagai penulis masih memiliki ruang untuk untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang saya miliki. Segala kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan sehingga di masa yang akan datang, saya menjadi lebih baik lagi Terima Kasih.

Semarang, 27 Juli 2022

Penulis,



Tjia David Kurniawan

NIM. 18.N2.0003

ABSTRAK

Di Era Digital 4.0, perkembangan teknologi telah berdampak pada masyarakat dan lingkungan. Teknologi dapat mendukung sistem pembelajaran seperti proses pembelajaran melalui media aplikasi maupun game. Proses pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di Era Digital 4.0 ini, pandemi Covid-19 memungkinkan orang untuk berkomunikasi dan menjauh dari orang lain, baik di dalam negeri maupun dari negara lain. Hal ini menyebabkan banyak aplikasi yang mulai banyak dicari untuk berkomunikasi dengan hanya menggunakan suara maupun dengan panggilan video secara daring. Pada tahun 2022, persentase responden yang menonton drama Korea tampaknya menurun, namun pada masa pandemi 2020-2022 menunjukkan bahwa budaya Korea masih diminati oleh masyarakat.

Pada penelitian ini, dikembangkan sebuah aplikasi bernama “KOMU: Korea Mudah” dengan gamifikasi didalamnya. Gamifikasi membuat pengguna tidak cepat bosan terhadap aplikasi. Gamifikasi yang digunakan pada aplikasi antara lain hadiah harian, kuis pada materi pembelajaran, dan papan peringkat. Penelitian diawali dengan menyusun konsep dasar, yaitu jenis dan gambaran umum aplikasi. Tahap analisa yang dilakukan untuk mengembangkan aplikasi. GDD dilakukan untuk merancang aplikasi KOMU. Metode Waterfall digunakan untuk mengembangkan aplikasi dengan perencanaan dan jadwal terhadap semua aktivitas yang harus dilakukan. Pengembangan aplikasi menggunakan Bahasa pemrograman Flutter. Pengembangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Flutter. Flutter dapat membangun aplikasi mobile secara android maupun iOS. Flutter dapat membuat aplikasi dengan tampilan yang responsif.

Aplikasi “KOMU: Korea Mudah” diujikan terhadap 84 responden yang berumur 15-26 tahun, dan dari hasil pengujian dapat dilihat bahwa nilai kebergunaan dari aplikasi, kemudahan menggunakan aplikasi, dan hiburan di dalam aplikasi yang berkorelasi dengan nilai keinginan dalam kontinuitas penggunaan aplikasi.

Kata kunci: Pandemi, Media pembelajaran, Flutter, Gamifikasi.

ABSTRACT

In the Digital Era 4.0, technological developments have had an impact on society and the environment. Technology can support learning systems such as the learning process through applications and game media. The learning process is an interaction activity between teachers and students that takes place in the context of education to achieve learning objectives. In this Digital Era 4.0, the Covid-19 pandemic allows people to communicate and stay away from other people, both within the country and from other countries. This has led to many sought-after applications to communicate using only voice and video calls online. In 2022, the percentage of respondents who watch Korean dramas seems to decrease, but during the 2020-2022 pandemic, it shows that Korean culture is still in demand by the public.

In this study, an application called “KOMU: Korea Mudah” was developed with gamification in it. Gamification makes it easy for users to get bored with the app. The gamifications used in the app include daily rewards, learning material quizzes, and leaderboards. The research begins by compiling the basic concepts, namely the types and general description of the application. The analysis phase is carried out to develop the application. GDD was carried out to design the KOMU application. The Waterfall method is used to develop applications by planning and scheduling all activities that must be carried out. Application development using the Flutter programming language. The development of this application uses the Flutter programming language. Flutter can create mobile apps for Android and iOS. Flutter can create applications with a responsive appearance.

The application “KOMU: Korea Mudah” was tested on 84 respondents aged 15-26 years, and from the test results it can be seen that the usability of the application, the ease of use of the application, and the entertainment in the application are correlated with the value of desire in the continuity of using the application.

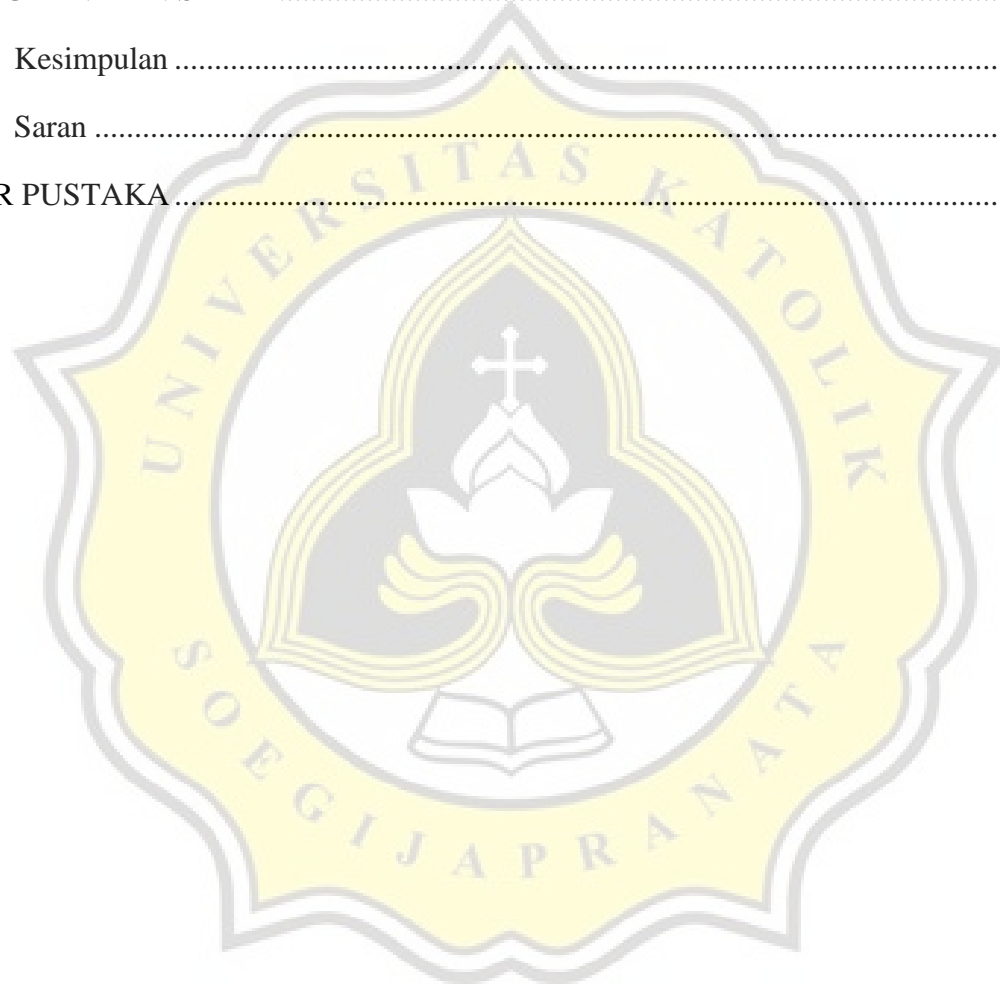
Keywords: Pandemic, Learning media, Flutter, Gamification.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	iii
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Penelitian	2
BAB II.....	4
TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Pengertian Gamifikasi.....	4
2.2. <i>Serious Game</i>	5
2.3. Game Edukasi	6
2.4. Bahasa Korea	6
2.5. Figma	6

2.6.	Dart	7
2.7.	Flutter	7
2.8.	Firebase	8
BAB III		9
METODOLOGI PENELITIAN.....		9
3.1.	Populasi dan Sampel	9
3.2.	Sumber Data.....	9
3.2.1.	Sumber Data Primer.....	9
3.2.2.	Sumber Data Sekunder	9
3.3.	Metode Pengumpulan Data.....	9
3.3.1.	Metode Angket (Kuesioner)	9
3.4.	Metode Penelitian	10
3.5.	Metode Pengembangan Aplikasi	11
BAB IV		13
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		13
4.1.	Perancangan Gamifikasi Pada Aplikasi Edukasi “KOMU: Korea Mudah”	13
4.2.	Perancangan Aplikasi.....	13
4.2.1.	Rancangan Database	13
4.2.2.	<i>Flowchart</i>	14
4.3.	Pengembangan Aplikasi.....	16
4.3.1.	Persiapan Pengembangan Aplikasi	16
4.3.2.	Tampilan Aplikasi.....	16
4.4.	Pengujian Aplikasi	57
4.4.1.	Statistik Deskriptif	57
4.4.2.	Profil Responden.....	58

4.4.3.	Pembahasan Data Responden	60
4.4.4.	Uji Validitas	66
4.4.5.	Uji Reliabilitas	68
4.4.6.	Uji Korelasi.....	70
BAB V	72
KESIMPULAN DAN SARAN.....		72
5.1.	Kesimpulan	72
5.2.	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....		73

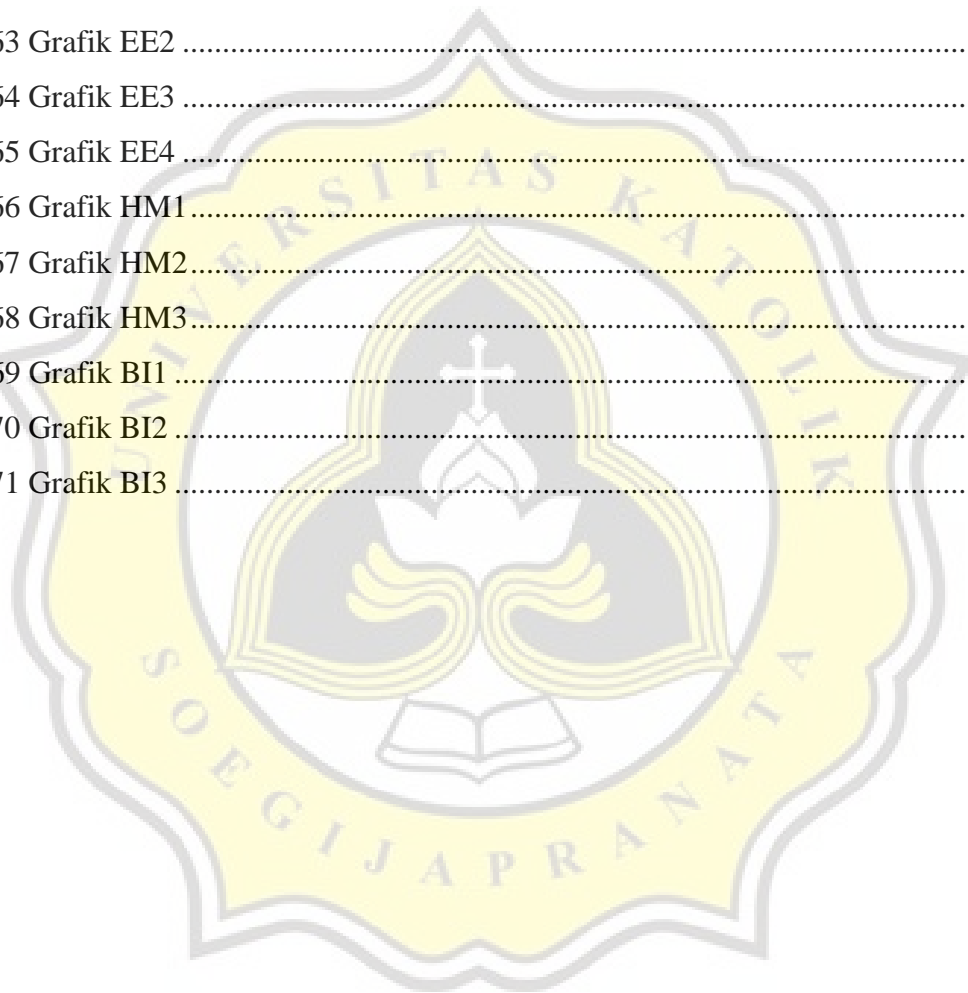


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Area Penerapan <i>Serious Game</i>	5
Gambar 3.1 Diagram Model Pengujian	10
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian	11
Gambar 3.3 Alur Proses <i>Waterfall</i>	12
Gambar 4.1. Database Aplikasi Edukasi “KOMU: Korea Mudah”	14
Gambar 4.2 Flowchart Aplikasi Edukasi “KOMU: Korea Mudah”	15
Gambar 4.3 Halaman <i>Splash Screen</i>	17
Gambar 4.4 Halaman <i>Onboarding</i>	18
Gambar 4.5 Halaman <i>Sign In</i>	19
Gambar 4.6 Kode Program Proses <i>Sign In</i>	21
Gambar 4.7 Peringatan Jika Tidak Mengisi Apapun	21
Gambar 4.8 Peringatan Validasi Bidang Teks	22
Gambar 4.9 Peringatan Jika Email atau Kata Sandi Salah	23
Gambar 4.10 <i>Pop-Up Modal</i> Untuk <i>Sign In</i> Dengan Google.....	23
Gambar 4.11 Kode Program Proses Masuk Dengan Google.....	25
Gambar 4.12 Halaman <i>Forgot Password</i>	26
Gambar 4.13 Email Lupa Kata Sandi Sudah Terkirim	26
Gambar 4.14 Link Ganti Kata Sandi Pada Email	27
Gambar 4.15 Ganti Kata Sandi	27
Gambar 4.16 Konfirmasi Perubahan Kata Sandi Berhasil.....	28
Gambar 4.17 Halaman <i>Register</i> akun	29
Gambar 4.18 Kode Program Proses <i>Register</i>	30
Gambar 4.19 Peringatan Validasi Pada Halaman <i>Register</i>	31
Gambar 4.20 Peringatan Email Sudah Terpakai	31
Gambar 4.21 Halaman <i>Email Verification</i>	32
Gambar 4.22 Link Email Verifikasi.....	33
Gambar 4.23 Konfirmasi Email Berhasil Diverifikasi	33
Gambar 4.24 Halaman <i>Home</i>	34
Gambar 4.25 Halaman <i>Daily Reward</i>	35

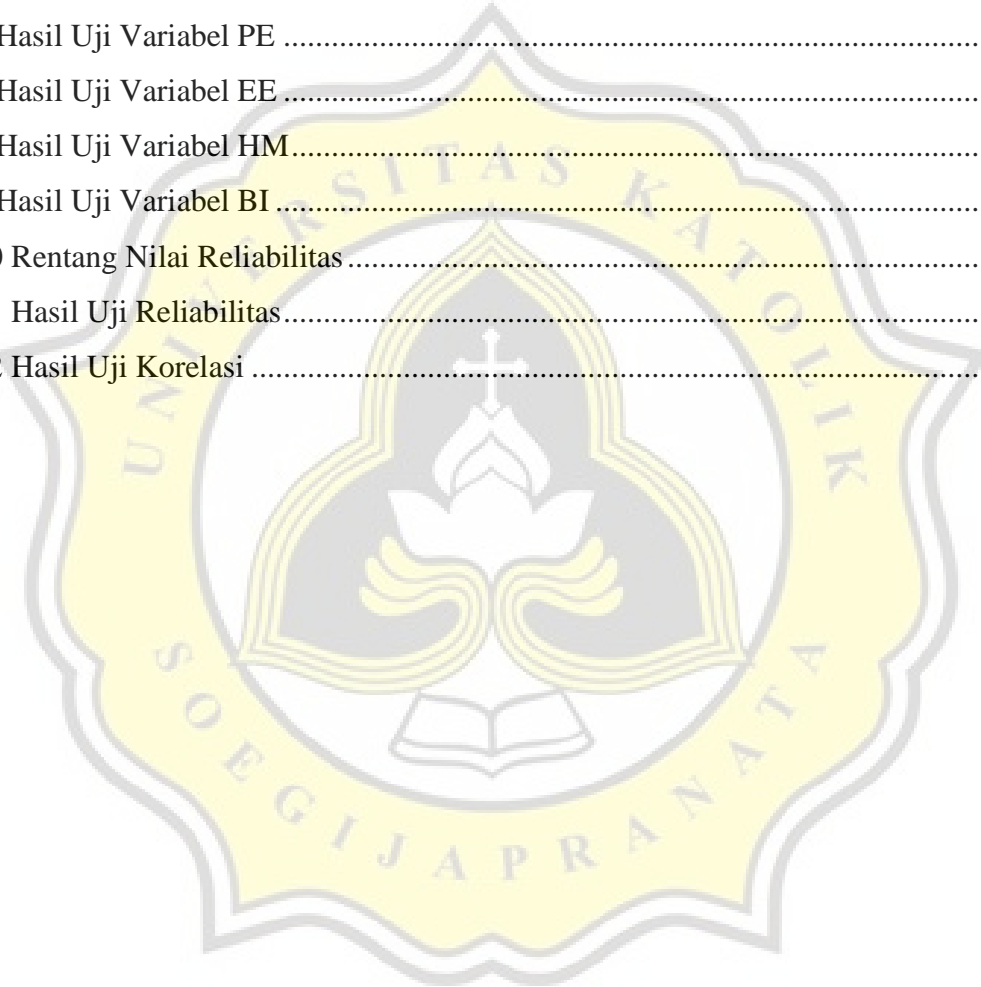
Gambar 4.26 Halaman Kotak Terbuka	35
Gambar 4.27 Kode Program Membuka Kotak	36
Gambar 4.27 Halaman <i>About Korean</i>	37
Gambar 4.28 Halaman <i>Course</i>	38
Gambar 4.29 Halaman Daftar Hangeul	39
Gambar 4.30 Halaman Daftar Bilangan	40
Gambar 4.31 Halaman Daftar Kosa Kata	40
Gambar 4.32 Halaman <i>Detail Course</i>	41
Gambar 4.33 Tombol Lanjutkan	42
Gambar 4.34 Kuis Pada Aplikasi	43
Gambar 4.35 Jawaban Salah Pada Kuis	43
Gambar 4.36 Kode Program Pengurangan Kesempatan	44
Gambar 4.37 <i>Pop-Up</i> Mendapatkan Poin	45
Gambar 4.38 Kode Program Jawaban Benar	46
Gambar 4.39 <i>Pop-Up</i> Peringatan Waktu Telah Habis	47
Gambar 4.40 <i>Pop-Up</i> Peringatan Kesempatan Sudah Habis	47
Gambar 4.41 Halaman <i>Leaderboard</i>	48
Gambar 4.42 Kode Program Menampilkan <i>List</i> Skor Pengguna	49
Gambar 4.43 Halaman <i>profile</i>	49
Gambar 4.44 <i>Pop-Up</i> Keluar Akun	50
Gambar 4.45 Halaman Edit Profil	50
Gambar 4.46 Validasi Pada Bidang Nama	51
Gambar 4.47 Pilihan Pada Ganti Foto Profil	52
Gambar 4.48 <i>Pop-Up</i> Batal Edit Profil	52
Gambar 4.49 Halaman <i>Change Password</i>	53
Gambar 4.50 Halaman Email Penggantian Kata Sandi Sudah Terkirim	54
Gambar 4.51 Link Lupa Kata Sandi Pada Email	54
Gambar 4.52 Ganti Kata Sandi	55
Gambar 4.53 Konfirmasi Penggantian Kata Sandi Berhasil	55
Gambar 4.54 Halaman <i>About App</i>	56
Gambar 4.55 Hasil Statistik Deskriptif melalui SPSS	58

Gambar 4.56 Persentase Umur Responden.....	59
Gambar 4.57 Persentase Jenis Kelamin Responden	59
Gambar 4.58 Grafik PE1.....	60
Gambar 4.58 Grafik PE2.....	60
Gambar 4.60 Grafik PE3.....	61
Gambar 4.61 Grafik PE4.....	61
Gambar 4.62 Grafik EE1	62
Gambar 4.63 Grafik EE2	62
Gambar 4.64 Grafik EE3	63
Gambar 4.65 Grafik EE4	63
Gambar 4.66 Grafik HM1	64
Gambar 4.67 Grafik HM2.....	64
Gambar 4.68 Grafik HM3.....	65
Gambar 4.69 Grafik BI1	65
Gambar 4.70 Grafik BI2	66
Gambar 4.71 Grafik BI3	66



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Statistik Deskriptif Melalui SPSS	57
Tabel 4.2 Jumlah Responden Pada Setiap Umur	58
Tabel 4.3 Jumlah Responden Pada Jenis Kelamin.....	59
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Validitas Pertama	67
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Validitas Kedua	68
Tabel 4.6 Hasil Uji Variabel PE	68
Tabel 4.7 Hasil Uji Variabel EE	69
Tabel 4.8 Hasil Uji Variabel HM.....	69
Tabel 4.9 Hasil Uji Variabel BI	69
Tabel 4.10 Rentang Nilai Reliabilitas	70
Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas.....	70
Tabel 4.12 Hasil Uji Korelasi	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner.....	75
Lampiran 2 Izin Penggunaan Konten	90

