

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA
KOREA MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI
OCTALYSIS BERBASIS WEBSITE**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Stiven
00000052223

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA
KOREA MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI
OCTALYSIS BERBASIS WEBSITE**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Stiven

00000052223

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Stiven
NIM : 00000052223
Program Studi : Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:
Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Menggunakan Metode Gamifikasi Octalysis Berbasis Website

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 22 Mei 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Stiven)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA
KOREA MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI
OCTALYSIS BERBASIS WEBSITE**

oleh

Nama : Stiven
NIM : 00000052223
Program Studi : Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika


Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Mei 2024

Pukul 10.00 s/s 12.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang



(Sy Yuliani Yakub, S.Kom., M.T.
PhD)

NIDN: 0411037904

Penguji



(Angga Aditya Permuna, S.Kom.,
M.Kom.)

NIDN: 0407128901

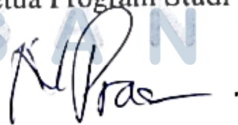
Pembimbing



(Dr. Ir. Winarno, M.Kom.)

NIDN: 330106002

Pjs. Ketua Program Studi Informatika,



(Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc.)

NIDN: 0419128203

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stiven
NIM : 00000052223
Program Studi : Informatika
Jenjang : S1
Jenis Karya : Skripsi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.
- Saya tidak bersedia karena dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 22 Mei 2024

Yang menyatakan

UMN



Stiven

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama enam bulan ke depan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

Halaman Persembahan / Motto

"Whatever you lose, you'll find it again. But what you throw away you'll never get back."

Albert

"If you don't take risks, you can't create a future! I am the night, I am vengeance, I'm Batman"

Louis

"I am the hope of the universe. I am the answer to all living things that cry out for peace. I am protector of the innocent. I am the light in the darkness. I am truth. Ally to good! Nightmare to you!"

Andrew

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Skripsi ini dengan judul: Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Menggunakan Metode Gamifikasi Octalysis Berbasis Website dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Pjs. Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Dr. Ir. Winarno, M.Kom., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 22 Mei 2024

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Stiven

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA
KOREA MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI
OCTALYSIS BERBASIS WEBSITE**

Stiven

ABSTRAK

Bahasa Korea merupakan bahasa utama penduduk Korea Selatan dan Korea Utara sebagai media komunikasi. Dari negara tersebut terdapat gelombang Korea atau Hallyu merupakan fenomena global saat ini. Budaya tersebut menyebar ke seluruh dunia mulai dari Asia, Eropa dan Amerika. Berdasarkan penelitian yang ada, menonton drama televisi dari Korea memberikan pengaruh sebesar 12.7% terhadap peningkatan motivasi belajar generasi-Z. Saat ini sudah tersedia banyak media pembelajaran bahasa Korea baik itu dalam bentuk aplikasi *mobile* ataupun berbasis **website**. Akan tetapi media pembelajaran tersebut masih menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Korea dengan menggunakan metode gamifikasi Octalysis berbasis website dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa utamanya untuk meningkatkan minat belajar pengguna. Dilakukan pengujian aplikasi oleh beberapa pengguna dengan cara mengisi kuesioner dengan model Hedonic Motivation System Adoption Model. Dalam tahap pengujian, didapatkan rata-rata sebesar 83,88% untuk aspek *behavioral intention to use* yang berarti pengguna sangat setuju bahwa aplikasi membuat pengguna ingin menggunakannya kembali di masa yang akan datang dan 81,86% untuk aspek *immersion* yang berarti pengguna sangat setuju bahwa aplikasi menimbulkan perasaan terbawa suasana saat mempelajari bahasa Korea.

Kata kunci: Aplikasi Pembelajaran, Bahasa Korea, *Framework* Octalysis, Gamifikasi, *Website*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

***Design and Development of a Web-Based Korean
Language Learning Application Using
the Octalysis Gamification Method***

Stiven

ABSTRACT

The Korean language serves as the main communication medium in South Korea and North Korea, contributing to the global phenomenon known as the Korean Wave or Hallyu. Research indicates that watching Korean TV dramas boosts motivation for learning among Generation Z by 12.7%. Despite the availability of numerous Korean language learning platforms, they predominantly use English for instruction. To address this gap, a study aims to develop a website based Korean language learning application using the Octalysis Gamification method, with Indonesian as the primary language to bolster user interest. Testing involved user questionnaires based on the Hedonic Motivation System Adoption Model. Results showed strong agreement among users, with an average score of 83.88% for behavioral intention to use, indicating a desire to continue using the app, and 81.86% for immersion, suggesting that users felt fully engaged while learning Korean. This approach aims to make Korean language learning more accessible and engaging for a broader audience.

Keywords: *Gamification, Korean Language, Learning Application, Octalysis Framework, Website*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Permasalahan	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB 2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Bahasa Korea	5
2.2 Gamifikasi	5
2.3 Octalysis	5
2.4 Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM)	7
2.5 Skala Likert	11
2.6 Black Box Testing	12
2.7 Activity Diagram	13
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Metodologi Penelitian	16
3.2 Perancangan Aplikasi	17
3.2.1 Rancangan Fitur dengan Metode Gamifikasi Octalysis	17
3.2.2 Model Aplikasi	18
3.2.3 UML Diagram	20
3.2.4 Desain antarmuka	55
3.2.5 Pemilihan Aset	64
BAB 4 HASIL DAN DISKUSI	66
4.1 Spesifikasi Sistem	66
4.2 Implementasi Gamifikasi	66
4.3 Implementasi Aplikasi	68
4.4 Pengujian Aplikasi	80
4.4.1 Pengujian Black Box Testing Halaman Beranda	80
4.5 Evaluasi Hasil Pengujian Aplikasi	86
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	98
5.1 Simpulan	98
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Core Drives Octalysis	6
Gambar 2.2	Model HMSAM	8
Gambar 2.3	Decision Node	13
Gambar 2.4	Merge Node	13
Gambar 2.5	Fork Node	14
Gambar 2.6	Join Node	14
Gambar 2.7	Simbol Action, Activity dan Object Node	14
Gambar 2.8	Swimlane	15
Gambar 2.9	Initial Node	15
Gambar 2.10	Final Activity Node	15
Gambar 2.11	Final Flow Node	15
Gambar 3.1	Use Case Diagram Rumah Hangeul	20
Gambar 3.2	Activity Diagram Halaman Beranda	21
Gambar 3.3	Activity Diagram Halaman Materi	22
Gambar 3.4	Activity Diagram Halaman Peringkat	23
Gambar 3.5	Activity Diagram Halaman Toko	23
Gambar 3.6	Activity Diagram Halaman Pelajaran	24
Gambar 3.7	Activity Diagram Halaman Kuis	24
Gambar 3.8	Activity Diagram Halaman Profil Pengguna	25
Gambar 3.9	Activity Diagram Halaman Profil Pengguna Lain	26
Gambar 3.10	Activity Diagram Register	27
Gambar 3.11	Activity Diagram Login	28
Gambar 3.12	Activity Diagram Logout	29
Gambar 3.13	Activity Diagram Beli Barang	30
Gambar 3.14	Activity Diagram Pakai Barang	31
Gambar 3.15	Activity Diagram Ubah Data Pengguna	32
Gambar 3.16	Activity Diagram Ubah Profil Pengguna	33
Gambar 3.17	Sequence Diagram Halaman Beranda	34
Gambar 3.18	Sequence Diagram Halaman Materi	35
Gambar 3.19	Sequence Diagram Halaman Peringkat	36
Gambar 3.20	Sequence Diagram Halaman Toko	37
Gambar 3.21	Sequence Diagram Halaman Pelajaran	38
Gambar 3.22	Sequence Diagram Halaman Kuis	39
Gambar 3.23	Sequence Diagram Halaman Profil Pengguna	40
Gambar 3.24	Sequence Diagram Halaman Profil Pengguna Lain	41
Gambar 3.25	Sequence Diagram Register	42
Gambar 3.26	Sequence Diagram Login	43
Gambar 3.27	Sequence Diagram Logout	44
Gambar 3.28	Sequence Diagram Beli Barang	45
Gambar 3.29	Sequence Diagram Pakai Barang	46
Gambar 3.30	Sequence Diagram Ubah Data Pengguna	47
Gambar 3.31	Sequence Diagram Ubah Profil Pengguna	48
Gambar 3.32	Class Diagram DTO Aplikasi Rumah Hangeul	49
Gambar 3.33	Class Diagram Entity Aplikasi Rumah Hangeul	50
Gambar 3.34	Class Diagram Interface Aplikasi Rumah Hangeul	51
Gambar 3.35	Class Diagram Controller Aplikasi Rumah Hangeul	51
Gambar 3.36	Class Diagram Repository Aplikasi Rumah Hangeul	52
Gambar 3.37	Class Diagram Service Aplikasi Rumah Hangeul	53

Gambar 3.38	Relationship Class Diagram Aplikasi Rumah Hangeul . . .	54
Gambar 3.39	Desain Antarmuka Halaman Beranda	55
Gambar 3.40	Desain Antarmuka Halaman Register	56
Gambar 3.41	Desain Antarmuka Halaman Login	56
Gambar 3.42	Desain Antarmuka Halaman Materi	57
Gambar 3.43	Desain Antarmuka Halaman Peringkat	58
Gambar 3.44	Desain Antarmuka Halaman Toko	59
Gambar 3.45	Desain Antarmuka Halaman Profil Pengguna	59
Gambar 3.46	Desain Antarmuka Halaman Profil Pengguna Lain	60
Gambar 3.47	Desain Antarmuka Halaman Ubah Data Pengguna	61
Gambar 3.48	Desain Antarmuka Halaman Ubah Profil Pengguna	61
Gambar 3.49	Desain Antarmuka Halaman Pelajaran	62
Gambar 3.50	Desain Antarmuka Halaman Kuis	63
Gambar 4.1	Implementasi Aplikasi Halaman Beranda	69
Gambar 4.2	Implementasi Aplikasi Halaman Beranda	69
Gambar 4.3	Implementasi Aplikasi Halaman Beranda Belum Login . .	70
Gambar 4.4	Implementasi Aplikasi Halaman Register	70
Gambar 4.5	Implementasi Aplikasi Halaman Login	71
Gambar 4.6	Implementasi Aplikasi Halaman Materi	72
Gambar 4.7	Implementasi Aplikasi Halaman Peringkat	72
Gambar 4.8	Implementasi Aplikasi Halaman Peringkat	73
Gambar 4.9	Implementasi Aplikasi Halaman Peringkat Belum Login .	73
Gambar 4.10	Implementasi Aplikasi Halaman Toko	74
Gambar 4.11	Implementasi Aplikasi Halaman Profil Pengguna	75
Gambar 4.12	Implementasi Aplikasi Halaman Profil Pengguna Lain . . .	75
Gambar 4.13	Implementasi Aplikasi Halaman Ubah Data Pengguna . . .	76
Gambar 4.14	Implementasi Aplikasi Halaman Ubah Profil Pengguna . .	77
Gambar 4.15	Implementasi Aplikasi Halaman Pelajaran	78
Gambar 4.16	Implementasi Aplikasi Halaman Kuis	79
Gambar 4.17	Implementasi Aplikasi Halaman Belum Login	79



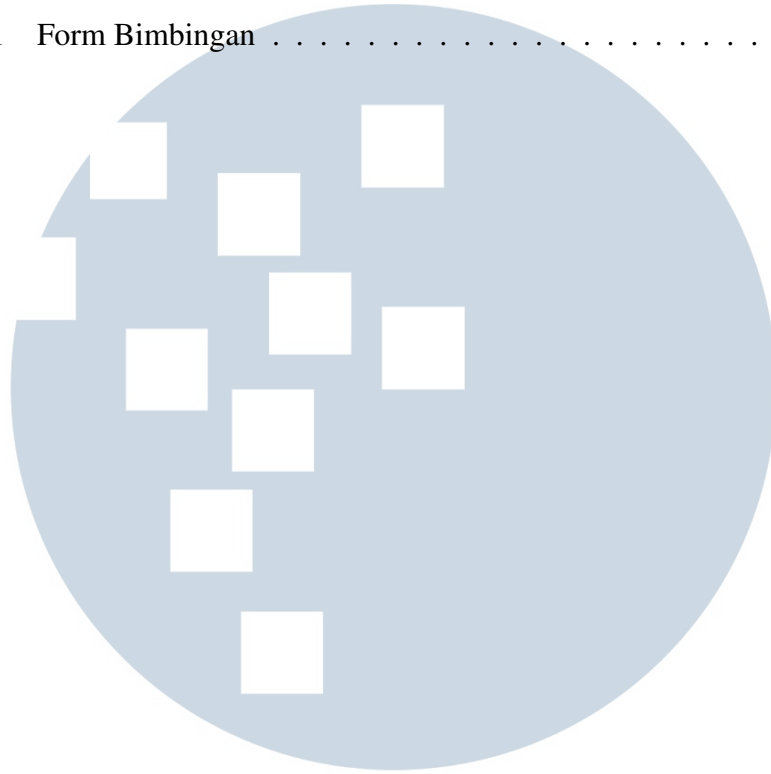
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Kegiatan Kerja Magang tiap Minggu	9
Tabel 2.2	Tabel <i>Interval Persentase Kategori</i>	12
Tabel 3.1	Tabel Kegiatan Kerja Magang tiap Minggu	64
Tabel 4.1	Tabel Kegiatan Kerja Magang tiap Minggu	67
Tabel 4.2	Tabel Hasil Black Box Testing Halaman Beranda	80
Tabel 4.3	Tabel Hasil Black Box Testing Halaman Register	81
Tabel 4.4	Tabel Hasil Black Box Testing Halaman Login	81
Tabel 4.5	Tabel Hasil Black Box Testing Fitur Navbar	82
Tabel 4.6	Tabel Hasil Black Box Testing Menu Profil	82
Tabel 4.7	Tabel Hasil Black Box Testing Halaman Materi	83
Tabel 4.8	Tabel Hasil Black Box Testing Halaman Peringkat	83
Tabel 4.9	Tabel Hasil Black Box Testing Halaman Profil Pengguna	84
Tabel 4.10	Tabel Hasil Black Box Testing Halaman Profil Pengguna Lain	84
Tabel 4.11	Tabel Hasil Black Box Testing Halaman Profil Pengguna Lain	84
Tabel 4.12	Tabel Hasil Black Box Testing Halaman Ubah Data Pengguna	85
Tabel 4.13	Tabel Hasil Black Box Testing Halaman Ubah Profil Pengguna	85
Tabel 4.14	Tabel Hasil Jawaban Kuesioner	86
Tabel 4.15	Hasil Perhitungan Persentase Jawaban Perceived Ease of Use	90
Tabel 4.16	Hasil Perhitungan Persentase Jawaban Perceived Usefulness	91
Tabel 4.17	Hasil Perhitungan Persentase Jawaban Curiosity	92
Tabel 4.18	Hasil Perhitungan Persentase Jawaban Joy	93
Tabel 4.19	Hasil Perhitungan Persentase Jawaban Control	94
Tabel 4.20	Hasil Perhitungan Persentase Jawaban Behavioral Intention to Use	95
Tabel 4.21	Hasil Perhitungan Persentase Jawaban Immersion	96
Tabel 4.22	Hasil Perhitungan Persentase Jawaban Immersion	97

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Form Bimbingan 102



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA