

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan dari pembangunan aplikasi mobile translator bahasa Indonesia-Korea:

1. Penulis dapat menerapkan dan mengintegrasikan fungsi-fungsi dari berbagai *library* java yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi *m-translator*.
2. Aplikasi yang telah dikembangkan cukup berkemampuan sebagai translator terutama dalam penerjemahan perkata ditambah adanya fitur pelafalan dan romanisasi.
3. Keakuratan pembacaan karakter pada aplikasi ini bergantung pada kualitas input yang dipengaruhi beberapa variabel seperti resolusi gambar, resolusi kamera, pencahayaan, kejelasan tulisan, kemiringan bidang tulisan, jenis *font*, ukuran huruf, tanda baca, warna tulisan, warna latar belakang, dan lain-lain.

6.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan dari proses analisa sampai pada pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Perbaiki antarmuka sehingga lebih menarik.
2. Aplikasi diharap dapat berjalan secara *offline*.
3. Peningkatan keakuratan penerjemahan.
4. Aplikasi menyediakan input berupa teks.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Maulana Wahid. 2012. *Pengembangan Aplikasi Translator Sunda-Indonesia-Inggris Menggunakan Capture Camera Pada Smartphone Android*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- ABI research's Analyst. 2013. *45 Million Windows Phone and 20 Million BlackBerry 10 Smartphones in Active Use at Yearend; Enough to Keep Developers Interested*, (Online), (<https://www.abiresearch.com/press/45-million-windows-phone-and-20-million-blackberry>, diakses tanggal 29 Oktober 2013).
- Aprilia, Priska. 2012. *Perancangan Aplikasi Pengenalan Karakter Korea pada Platform Android menggunakan Metode OCR Adaptive Classiifier*. Thesis tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.
- Arman, Arry Akhmad. 2002. *Konversi dari Teks ke Ucapan*. (Online).
<http://indotts.melsa.net.id/Konversi%20dari%20Teks%20ke%20Ucapan.pdf>. Diakses pada tanggal 02 Januari 2014 pukul 00.23 WIB.
- Eikvil,Line. 1993. *Optical Character Recognition*. Paper. Norwegia : Norsk Regnesentral (Norwegian Computing Center) Blindern, N-0314 Oslo.
- Internet World Stats. 2010. *Internet World Users By Language Top 10 Languages*
<http://www.internetworldstats.com/stats7.htm>. Diakses pada tanggal 07 Maret 2014 pukul 12.03 WIB.
- Jain, Atishay., Dubey, Akriti., Gupta, Rachit., Jain, Nitin., Tripathi, Pooja. 2013. *Fundamental Challenges to Mobile OCR*. International Journal Of Innovative Research and Studies, (Online), jilid 2, No. 8, (http://www.ijirs.com/vol2_issue-5/8.pdf, diakses 25 Juni 2014).
- Jung, K., H.J. Kim. 2000. *On-line Recognition of Cursive Korean Characters using Graph Representation*, 404.
- Korean Culture and Information Service. 2010. *Passport to Korean Culture*. Seoul: Ministry of Culture, Sports and Tourism.

- Lian, Wing-Soon Wilson. 2009. *Heuristic-Based OCR Post-Correction for Smart Phone Applications*. Thesis. Chapel Hill: The University of North Crolina.
- Luthfi, Ahmad. 2013. *10 Smartphone Paling Dicari di 2013*. (Online). <http://techno.okezone.com/read/2013/12/24/325/916671/10-smartphone-paling-dicari-di-2013> . Diakses pada tanggal 02 Januari 2014 pukul 00.23 WIB.
- Mulyana, E., 2012. *App Inventor : Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu*. Penerbit Andi. Halaman 2.
- Munnawaroh. 2012. *Mengapa Demam Korea Bisa Mendunia?*. (Online). <http://www.tempo.co/read/news/2012/11/30/219445113/Mengapa-Wabah-Demam-Korea-Mendunia>. Diakses pada tanggal 08 Januari 2014 pukul 09.12 WIB.
- Na'im, Rati Dian. 2011. *Pengembangan Aplikasi Mobile Web Percakapan Bahasa Korea Berbasis Lokasi Menggunakan Foursquare API*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Nielsen Company. 2013. *The Mobile Consumer : A Global Snapshot February 2013*, (Online), (<http://www.slideshare.net/duckofdoom/mobile-consumerreport2013-17748641>, diakses tanggal 30 Oktober 2013).
- Nugroho, Oky., Dharmawan, Denny., Halim, Adriani,. 2012. *Pengembangan Aplikasi Android Realtime Translation Untuk Menerjemahkan Bahasa Jepang ke Bahasa Indonesia*. Undergraduate thesis. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.
- Nugroho, Suray Agung. 2011. *Bahasa Korea dalam Kancan Global di Awal Abad ke-21: Gambaran Sekilas*. paper published in the INAKOS series book on Korea (April, 2011).
- Patel, Chirag., Patel, Atul., Patel, Dharmendra. 2012. *Optical Character Recognition by Open Source OCR Tool Tesseract: A Case Study*. International Journal of Computer Applications. Volume 55-No.10.
- Prawitasari, Fitri. 2013. *Demam Korea Tarik Kunjungan Turis Indonesia*. (Online). <http://travel.kompas.com/read/2013/08/02/0900501/Demam.Korea.Tarik.Kunjungan.Turis.Indonesia>. Diakses pada tanggal 29 Desember 2013 pukul 22.29 WIB.

- Primartantyo, Ukky. 2013. *Minat TKI Bekerja di Korea Selatan Tetap Tinggi*. (Online). <http://www.tempo.co/read/news/2013/04/18/058474315/Minat-TKI-Bekerja-di-Korea-Selatan-Tetap-Tinggi>. Diakses tanggal 10 Januari 2014.
- Sari S., Wulan Zaty., Nadjib, Muh. Karnay, Sudirman. 2011. *Budaya Pop Dan Gaya Hidup (Studi Kasus Korea Lovers Di Makassar)*. Skripsi. Makasar: Universitas Hasanuddin.
- Sezgin, M. 2004. *Survey Over Image Thresholding Techniques and Quantitative Performance Evaluation*. *Journal of Electronic Imaging*, 13(1), 146-168.
- Smith, Ray. 2007. *An Overview of the Tesseract OCR Engine*. Proc. Ninth Int. Conference on Document Analysis and Recognition (ICDAR), IEEE Computer Society.
- Sofyan, I. 2010. *Panduan Lengkap & Mudah Belajar Bahasa Korea untuk Pemula*. Cet.1. Jakarta : PT. Tangga Pustaka.
- Sulistyo, Nikodemus Yudho. 2013. *Popularitas Korean Pop*. (Online). <http://hiburan.kompasiana.com/musik/2013/01/17/popularitas-korean-pop-520454.html>. Diakses pada tanggal 3 Januari 2014 pukul 00.25 WIB.
- Theis, Robert. 2013. *Android-OCR*. (Online). <https://github.com/rmtheis/android-ocr>. Diakses pada tanggal 15 Januari 2014 pukul 23.04 WIB.
- Wahyudiya, Ayu Riska. 2012. *Pengaruh Soft Diplomacy Dalam Membangun Citra Korea Selatan di Indonesia*. Skripsi. Makasar: Universitas Hasanuddin.
- Winarno, E., Zaki A., 2011. *Hacking dan Programming dengan Android SDK untuk Advanced*. Jakarta. Elex Media Komputindo. Halaman 5.
- Wirayuda, Bismo. 2012. *Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Huruf Berbasis Android dengan Penerapan Pengenalan Pola*. Skripsi. Jakarta: Institut Teknologi Dan Bisnis Kalbe.
- Yeung, Y.D., J.T. Kwok, A.Fred, F.Roli, D. de Ridder. (2006). *Structural, Syntactic and Statistical Pattern Recognition*. Verlag Berlin Heidelberg : Springer.
- Yonhap News Agency. 2012. *Number of Overseas Korean language institutes to rise to 200 by 2016*.

(Online).

<http://english.yonhapnews.co.kr/culturesports/2012/02/22/0701000000AEN20120222005300315.HTML>. Diakses pada tanggal 02 Januari 2014 pukul 23.59 WIB.

