

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DENGAN  
MENDENGARKAN BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana S1  
Pada jurusan Teknik Informatika



**disusun oleh**

**Bayu Putra Kusumadirjo**

**10.11.3669**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

# **PERSETUJUAN**

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DENGAN  
MENDENGARKAN BERBASIS ANDROID**

## **SKRIPSI**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bayu Putra Kusumadirjo**

**10.11.3669**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 September 2013

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DENGAN MENDENGARKAN BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bayu Putra Kusumadirjo**

**10.11.3669**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Februari 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

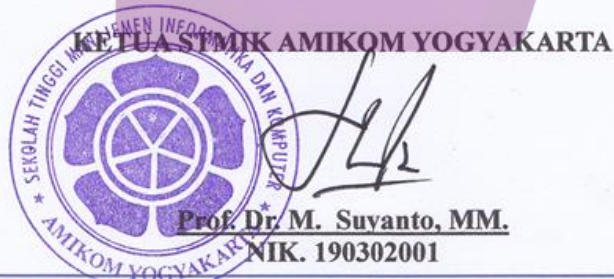
**Tanda Tangan**

Hanif Al Fatta, M.Kom.  
NIK. 190302096

Joko Dwi Santoso, M.Kom.  
NIK. 190302181

Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng.  
NIK. 190302063

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 3 Maret 2014



## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Februari 2014

Bayu Putra Kusumadirjo

10.11.3669

## MOTTO

"Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya, jika kamu orang-orang yang beriman"

[Surah Al-Imran ayat 139]

"Kejarlah mimpimu, kenapa harus kejar karena kamu disuruh untuk lari bukan berjalan"

[Jebrew - Jalan-jalan men episode Jogja]

"Anda harus terus fokus karena harus menginginkan sesuatu sebelum anda benar-benar mendapatkannya. Anda tidak akan mendapatkan apapun secara gratis."

[Antonio conte]

"I can accept failure, everyone fails at something. But I can't accept not trying"

[Michael Jordan]

"I've failed over and over and over again in my life and that is why I succeed"

[Michael Jordan]

"If you don't take a risks, you can't create a future"

[Monkey D. Luffy – One Piece]

"Why do we fall? So we can learn to pick ourselves up"

[Dark Knight Trilogy]

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya kepada diriku ini, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini kupersembahkan teruntuk :

- Ayah bunda tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cinta ayah bunda padaku.
- Keluarga besar baik keluarga dari Ayah dan keluarga dari Ibu, yang selalu memberikan apresiasi, motivasi, nasihat dan doa untukku.
- Emmi Setyorini, Muhammad Noko Darpito, dan Rizka Hanifah yang sudah membantu dan membimbing saya dalam mempelajari bahasa Jepang.
- Sanita Yuwana Septavi, Ardi Yuda Syahreza dan Luky Febrianto yang sudah memberi masukan-masukan kepada saya sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.
- Sahabat-sahabatku seperjuangan di kelas 10-S1-TI-02 yang sudah memberi dukungan dan semangat.
- Teman-teman dari eyang basecamp center dan Sukun 26 yang selalu memberi keceriaan di saat gundah gulana menghampiri.
- Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu demi terselesainya skripsi ini. Terima kasih untuk semua bantuannya.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman saya semasa kuliah.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 12 Februari 2014

Penyusun



## DAFTAR ISI

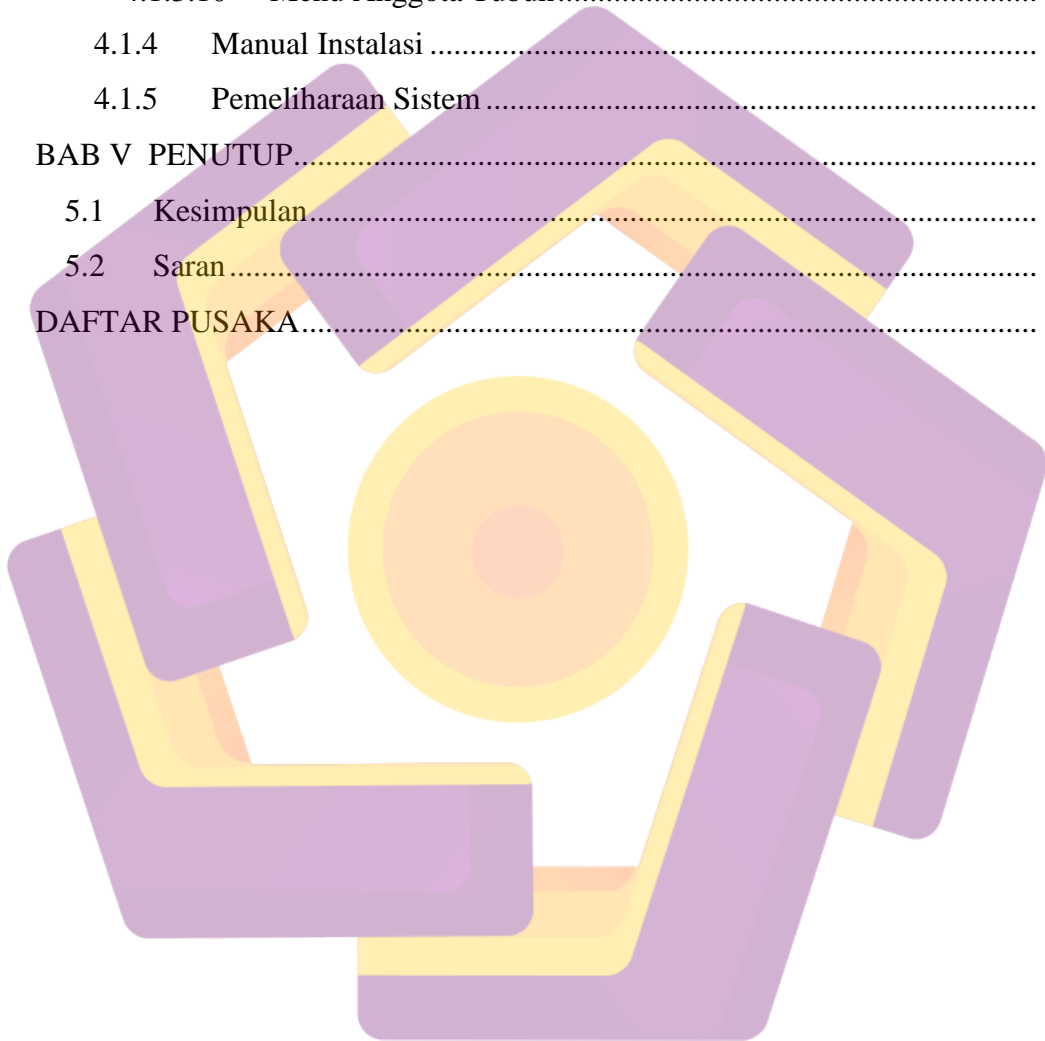
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metodologi Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Media Pembelajaran .....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Jenis-jenis media pembelajaran.....	10
2.2 Mobile technology.....	11
2.2.1 Definisi Mobile Technology .....	11

2.3	Mobile Learning .....	13
2.3.1	Definisi Mobile Learning .....	13
2.3.2	Keunggulan Mobile Learning .....	14
2.3.3	Jenis Konten Mobile Learning .....	14
2.4	Java 2 Micro Edition (J2ME) .....	16
2.4.1	Sejarah Java .....	17
2.5	Sistem operasi Android .....	18
2.5.1	Sejarah Android .....	18
2.5.2	Definisi Sistem Operasi Android .....	19
2.5.3	Fitur Sistem Operasi .....	20
2.5.4	Arsitektur Sistem Operasi Android .....	23
2.5.5	Perkembangan Android .....	27
2.5.5.1	Android Versi 1.0 .....	28
2.5.5.2	Android versi 1.1 .....	28
2.5.5.3	Android versi 1.5 (Cupcake) .....	28
2.5.5.4	Android versi 1.6 (Donut) .....	28
2.5.5.5	Android versi 2.0/2.1 (Éclair) .....	29
2.5.5.6	Android versi 2.2 (Froyo: Frosen Yoghurt) .....	29
2.5.5.7	Android versi 2.3 (Gingerbread) .....	29
2.5.5.8	Android versi 3.0/3.1 (Honeycomb) .....	30
2.5.5.9	Android versi 4.0 (ICS: Ice Cream Sandwich) .....	30
2.5.5.10	Android Jelly Bean (4.1) .....	30
2.6	Software Yang Digunakan .....	31
2.6.1	Eclipse IDE .....	31
2.6.2	Android SDK (Software Development Kit) .....	32
2.6.3	Android development tool (ADT) .....	32
2.7	Extensible Markup Language (XML) .....	32
2.8	User Interface .....	34
2.9	Analisis SWOT .....	34
2.10	UML (Unified Modeling league) .....	35
2.10.1	Use Case Diagram .....	36

2.10.2	Class Diagram .....	37
2.10.3	Activity Diagram.....	38
2.10.4	Sequance Diagram .....	39
2.11	Pengujian Sistem .....	39
2.11.1	Black box .....	39
2.11.2	White box .....	40
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>41</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	41
3.2	Modul Sakura .....	41
3.3	Bahasa Jepang .....	42
3.4	Analisis Sistem .....	44
3.5	Analisis SWOT.....	44
3.5.1	Analisis Kekuatan ( <i>Strength</i> ).....	44
3.5.2	Analisis Kelemahan ( <i>weakness</i> ).....	44
3.5.3	Analisis Peluang ( <i>Oppurtunities</i> ).....	45
3.5.4	Analisis Ancaman ( <i>Threats</i> ).....	45
3.5.5	Analisis Kebutuhan Sistem .....	45
3.5.6	Analisis Kebutuhan fungsional .....	45
3.5.7	Kebutuhan Non-Fungsional .....	46
3.5.7.1	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardwere</i> ).....	46
3.5.7.2	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Softwere</i> ) .....	47
3.5.7.3	Kebutuhan Pengguna ( <i>User</i> ) .....	47
3.5.8	Analisis Kelayakan Sistem.....	48
3.5.8.1	Analisis Kelayakan Teknologi .....	48
3.5.8.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	48
3.5.8.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	48
3.5.8.4	Analisis Kelayakan Ekonomi .....	49
3.6	Perancangan Sistem.....	49
3.6.1	Perancangan Proses .....	49
3.6.1.1	Use Case Diagram .....	49
3.6.1.2	Use Case Description .....	51

3.6.1.3	Activity Diagram .....	59
3.6.1.4	Class Diagram .....	68
3.6.1.5	Sequance Diagram.....	70
3.6.2	Perancangan Antarmuka ( <i>Interface</i> ) .....	76
3.6.2.1	Perancangan Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	76
3.6.2.2	Perancangan Tampilan Menu Awal .....	77
3.6.2.3	Perancangan Tampilan Menu Belajar .....	78
3.6.2.4	Perancangan Menu Tampilan Kosakata bahasa Jepang .....	79
3.6.2.5	Perancangan Menu Tampilan <i>Tentang</i> .....	80
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM</b> .....	<b>81</b>
4.1	Implementasi .....	81
4.1.1	Implemetasi User Interface .....	81
4.1.1.1	Interface <i>Splash Screen</i> .....	81
4.1.1.2	Interface Halaman Menu Awal .....	82
4.1.1.3	Interface Halaman Menu <i>Tentang</i> .....	83
4.1.1.4	Interface Halaman Menu Belajar .....	84
4.1.1.5	Interface Halaman menu Kata Buah.....	85
4.1.1.6	Interface Halaman menu Kata Sayuran.....	86
4.1.1.7	Interface Halaman menu Kata Pekerjaan .....	87
4.1.1.8	Interface Halaman menu Kata Hewan.....	88
4.1.1.9	Interface Halaman menu Kata Warna .....	89
4.1.1.10	Interface Halaman menu Kata Anggota Tubuh .....	90
4.1.2	Uji Coba Sistem dan Progam .....	91
4.1.2.1	White Box Testing.....	91
4.1.2.2	Black Box Testing .....	93
4.1.2.3	Proses Uji Coba Fitur Dalam Aplikasi .....	96
4.1.2.4	Proses Uji Coba Terhadap Berbagai Jenis Handphone .....	102
4.1.3	Manual Progam .....	103
4.1.3.1	<i>Splash Screen</i> .....	105
4.1.3.2	Menu Awal .....	107
4.1.3.3	Menu <i>Tentang</i> .....	109
4.1.3.4	Menu Belajar .....	110

4.1.3.5	Menu Buah .....	113
4.1.3.6	Menu Sayuran.....	115
4.1.3.7	Menu Pekerjaan.....	117
4.1.3.8	Menu Hewan .....	119
4.1.3.9	Menu Warna .....	121
4.1.3.10	Menu Anggota Tubuh.....	123
4.1.4	Manual Instalasi .....	125
4.1.5	Pemeliharaan Sistem .....	127
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>129</b>
5.1	Kesimpulan.....	129
5.2	Saran.....	130
<b>DAFTAR PUSAKA.....</b>		<b>131</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Penelitian.....	8
Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram.....	36
Tabel 2.2 Simbol Class Diagram.....	37
Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram.....	38
Tabel 2.4 Simbol Sequence diagram.....	39
Tabel 3.1 Use Case Description View Menu Awal.....	51
Tabel 3.2 Use Case Description View Menu Belajar.....	52
Tabel 3.3 Use Case Description View Menu Anggota Tubuh.....	53
Tabel 3.4 Use Case Description View Menu Warna.....	54
Tabel 3.5 Use Case Description View Menu Hewan.....	55
Tabel 3.6 Use Case Description View Menu Buah.....	56
Tabel 3.7 Use Case Description View Menu Sayuran.....	57
Tabel 3.8 Use Case Description View Menu Pekerjaan.....	58
Tabel 3.9 Use Case Description View Menu Tentang.....	59
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner.....	95
Tabel 4.2 Uji Coba Fitur Aplikasi.....	96
Tabel 4.3 Uji Coba Berbagai Jenis Handphone.....	103

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Platform Java.....	17
Gambar 2.2 Komponen Utama Sistem Operasi Android.....	27
Gambar 3.1 Use Case Menu.....	50
Gambar 3.2 Activity Diagram Menu Anggota Tubuh .....	60
Gambar 3.3 Activity Diagram Menu Warna.....	61
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Sayuran .....	62
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu Buah .....	63
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Hewan .....	64
Gambar 3.7 Activity Diagram Menu Pekerjaan.....	65
Gambar 3.8 Activity Diagram Menu Belajar .....	66
Gambar 3.9 Activity Diagram Menu Tentang .....	67
Gambar 3.10 Class Diagram Media Pembelajaran Bahasa Jepang .....	69
Gambar 3.11 Sequence Diagram Menu Anggota Tubuh.....	70
Gambar 3.12 Sequence Diagram Menu Warna.....	71
Gambar 3.13 Sequence Diagram Menu Hewan .....	72
Gambar 3.13 Sequence Diagram Menu Sayuran .....	73
Gambar 3.14 Sequence Diagram Menu Buah.....	74
Gambar 3.15 Sequence Diagram Menu Pekerjaan .....	75
Gambar 3.16 Sequence Diagram Tampil Suara.....	76
Gambar 3.17 Tampilan Splash Screen .....	77
Gambar 3.18 Tampilan Menu Awal.....	77
Gambar 3.19 Tampilan Menu Belajar.....	78
Gambar 3.20 Tampilan Menu Kosakata .....	79
Gambar 3.21 Tampilan Menu Tentang .....	80
Gambar 4.1 Interface Halaman Splash Screen.....	82
Gambar 4.2 Interface Halaman Menu Awal .....	83
Gambar 4.3 Interface Halaman Menu Tentang.....	84
Gambar 4.4 Interface Halaman Menu Belajar .....	85
Gambar 4.5 Interface Halaman Menu Buah .....	86

Gambar 4.6 Interface Halaman Menu Sayuran.....	87
Gambar 4.7 Interface Halaman Menu Pekerjaan .....	88
Gambar 4.8 Interface Halaman Menu Hewan.....	89
Gambar 4.9 Interface Halaman Menu Warna .....	90
Gambar 4.10 Interface Halaman Menu Anggota Tubuh.....	91
Gambar 4.11 Kesalahan Pada Script.....	92
Gambar 4.12 Kesalahan Pada Script.....	92
Gambar 4.13 Peringatan Kesalahan .....	93
Gambar 4.14 Buat <i>Project</i> Android .....	104
Gambar 4.15 Mengisi <i>Aplication Android</i> .....	105
Gambar 4.16 Tampilan Splash Screen.....	106
Gambar 4.17 Tampilan Menu Awal.....	108
Gambar 4.18 Tampilan Menu Tentang .....	109
Gambar 4.19 Tampilan Menu Belajar.....	111
Gambar 4.20 Tampilan Menu Buah.....	113
Gambar 4.21 Tampilan Menu Sayuran .....	115
Gambar 4.22 Tampilan Menu Pekerjaan .....	117
Gambar 4.23 Tampilan Menu Hewan.....	119
Gambar 4.24 Tampilan Menu Warna.....	121
Gambar 4.25 Tampilan Menu Anggota Tubuh.....	123
Gambar 4.26 Copy File Aplikasi .....	125
Gambar 4.27 Install Aplikasi .....	126
Gambar 4.28 Proses Install .....	126
Gambar 4.29 Install Berhasil.....	127



## INTISARI

Mulai berkembangnya budaya bangsa Jepang di Indonesia menarik minat masyarakat terhadap kebudayaan bangsa Jepang. Kebudayaan yang cukup menarik, membuat sebagian orang tertarik untuk mempelajarinya, salah satunya adalah bahasa. Banyak upaya yang dilakukan untuk dapat mempelajari bahasa Jepang, seperti mengikuti kursus yang menawarkan jasa pelatihan bahasa Jepang. Banyak metode untuk mempelajari bahasa Jepang salah satu metode pelatihan bahasa Jepang adalah dengan mendengarkan.

Berkembangnya sistem operasi android di era *smartphone* saat ini, membuat informasi mudah di akses. Semakin banyaknya aplikasi bertema edukasi untuk sistem operasi android memberikan banyak opsi kepada pengguna untuk mengakses informasi. Mulai bermunculnya media pembelajaran bahasa Jepang di android dapat menjadi *alternative* bagi pengguna dalam mempelajari bahasa Jepang.

Media pembelajaran android dengan mendengarkan dapat menjadi media alternative pembelajaran bagi pengguna *smartphone* yang berminat mempelajari bahasa Jepang tanpa harus mengeluarkan banyak biaya dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun, sehingga memudahkan pengguna dalam mempelajari bahasa Jepang.

**Kata kunci:** android, media pembelajaran

## ABSTRACT

*Japanese culture began to flourish in Indonesia the public interest . culture is quite interesting , make some people interested to learn, one of which is language. Many efforts are being made to be able to learn the Japanese language, as a course that offers Japanese language training services. Many methods for studying Japanese a Japanese training method is to listen.*

*Developing Android operating system began in the era of smartphones today, making information easily accessible. Increasing number of themed educational apps for the android operating system gives many options to the user to access the information. emergence of learning Japanese media in android can be an alternative for the user in learning the Japanese language.*

*Learning android media of listening can be an alternative medium of learning for smartphone users who are interested in studying the Japanese language without having to spend a lot of cost and can be accessed anywhere and anytime, making it easier for users to learn the Japanese language.*

**Keyword:** *android, Learning Media*

