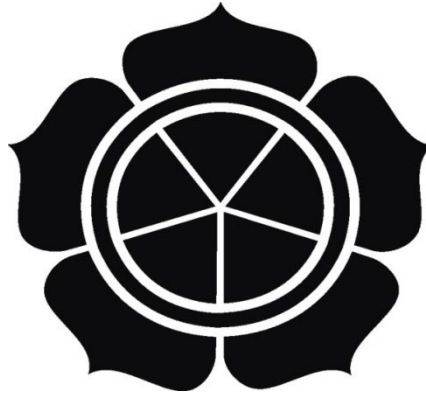


**APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN
PENGENALAN BAHASA JEPANG “HIRAGANA DAN
KATAKANA” BERBASIS ANDROID OS
DI LEMBAGA BAHASA JEPANG
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Normalita Amilia

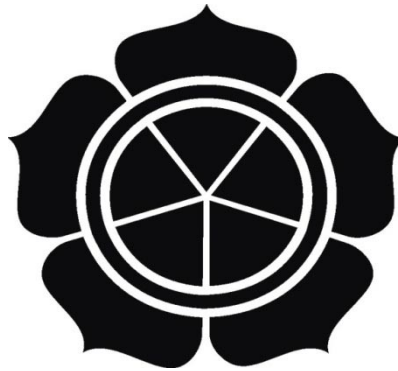
09.11.3252

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN
PENGENALAN BAHASA JEPANG “HIRAGANA DAN
KATAKANA” BERBASIS ANDROID OS
DI LEMBAGA BAHASA JEPANG
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Normalita Amilia

09.11.3252

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN
PENGENALAN BAHASA JEPANG “HIRAGANA DAN
KATAKANA” BERBASIS ANDROID OS
DI LEMBAGA BAHASA JEPANG
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Normalita Amilia

09.11.3252

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN
PENGENALAN BAHASA JEPANG “HIRAGANA DAN
KATAKANA” BERBASIS ANDROID OS
DI LEMBAGA BAHASA JEPANG
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Normalita Amilia

09.11.3252

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Mei 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya 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 secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Mei 2013

Normalita Amilia
NIM 09.11.3252

MOTTO

✚ I CHOOSE.. I LIVE

✚ Ridho Allah Tergantung Ridho Kedua Orang Tua



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji hanya milik Allah SWT, Yang Maha Mengetahui apa-apa yang ada di langit dan di bumi. Kata yang pertama yang terucap sebagai rasa syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat & karunia-NYA lah sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan maksimal.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT pemilik alam semesta yang dengan izin-NYA saya masih bisa bernafas sampai saat ini.
2. Mamaku & Abahku tersayang dan tercinta, terimakasih atas segala do'a, kerja keras & kasih sayang yang selalu ada untuk adinda yang mampu merubah letih menjadi semangat yang menggebu-gebu untuk terus bisa membahagiakan kalian berdua.
3. Titis Dwi Aribowo, laki-laki yang selalu mengajari saya arti kehidupan & mengajari saya selalu menjadi wanita yang lemah lembut.
4. Ka' Yoanita yang selalu memberikan saya energi positif & jalan keluar yang terbaik.
5. Dan yang terakhir yaitu untuk sahabat-sahabat dan teman-teman saya dari Sabang sampai Maroeke yang satu angkatan dengan saya selama berjuang untuk menuntut ilmu di STIMIK AMIKOM Yogyakarta terimakasih untuk pelajaran berharga yang selalu kalian berikan untuk saya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu,

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang diberi judul **“APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN BAHASA JEPANG “HIRAGANA DAN KATAKANA” BERBASIS ANDROID OS DI LEMBAGA BAHASA JEPANG YOGYAKARTA”**. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan umat Islam dapat merasakan indahny islam.

Penyusunan skripsi yang dimaksudkan ini, diharapkan dapat menjadi salah satu media informasi untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, dan menganalisis serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh di perkuliahan. Selain itu tujuan dibuatnya skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana komputer di STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas berbagai pihak yang telah rela membantu baik secara moril maupun materil yang dapat membantu penulis selalu optimis. Maka dar itu sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT pemilik alam semesta dan yang memiliki hidup ini.

2. Orang tuaku tercinta, terimakasih atas kasih sayang dan doa yang tidak pernah putus, atas kesabaran yang tidak pernah hilang, dan atas semangat menjadi pemicu untuk selalu melakukan yang terbaik.
3. Adik-adikku. Kalian menjadi alasan dan semangat terbesar untuk menyelesaikan skripsi ini, buktikan kepa abah, mama dan semua orang kalau kita bisa memberikan yang terbaik.
4. Bapak Prof Dr. Muhammad Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Sudarmawan, M.Kom selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, saran, waktu dan arahan serta segala kemurahan hati kepada kami.
7. Segenap dosen dan staff STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama kuliah.
8. Kepada Lembaga Bahasa Jepang Yogyakarta, terimakasih atas partisipasi kalian untuk memberikan data dan informasi kepada saya untuk menyelesaikan skripsi saya.
9. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dan arah

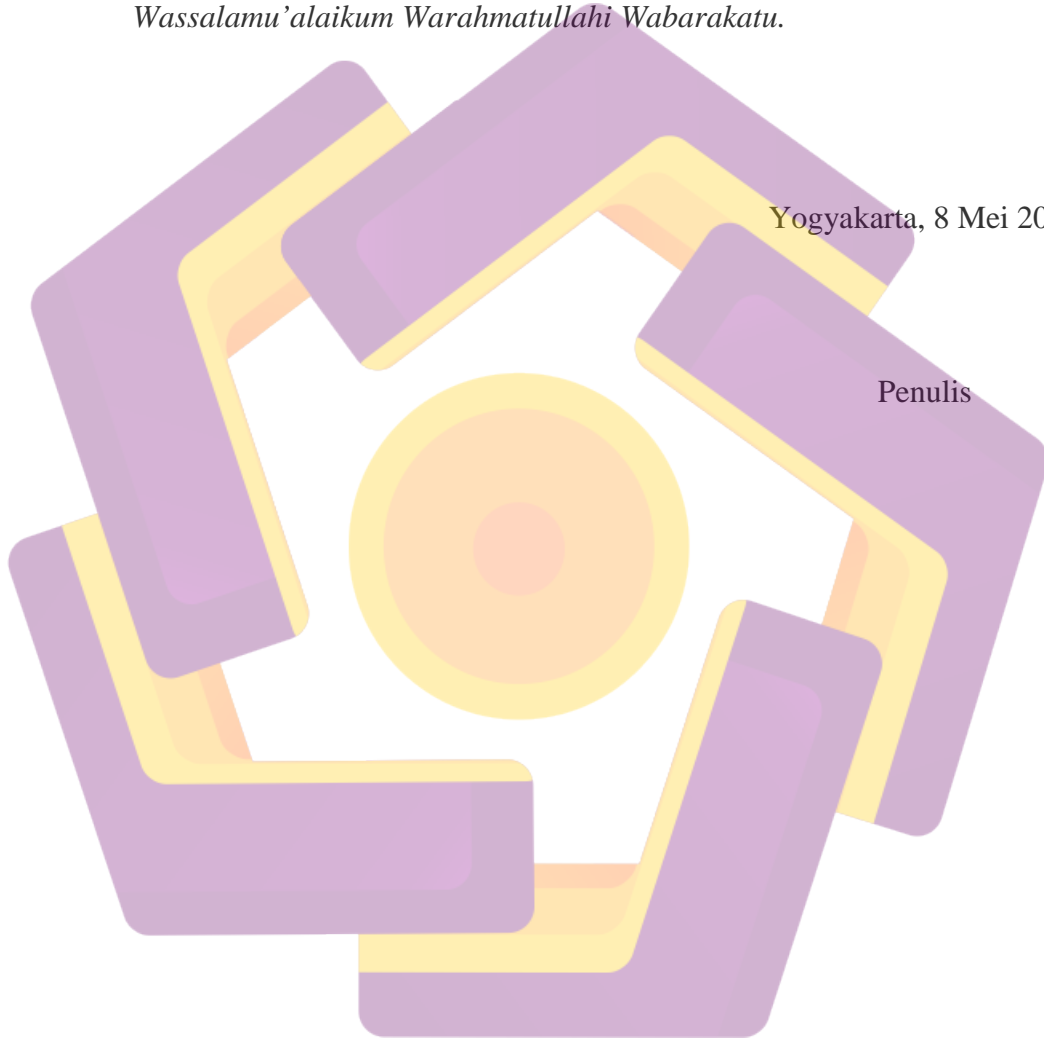
lebih baik di masa yang akan datang. Pada akhirnya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak-pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan do'a kepada Allah SWT, semoga laporan skripsi ini memberikan banyak manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Yogyakarta, 8 Mei 2013

Penulis



DAFTAR ISI

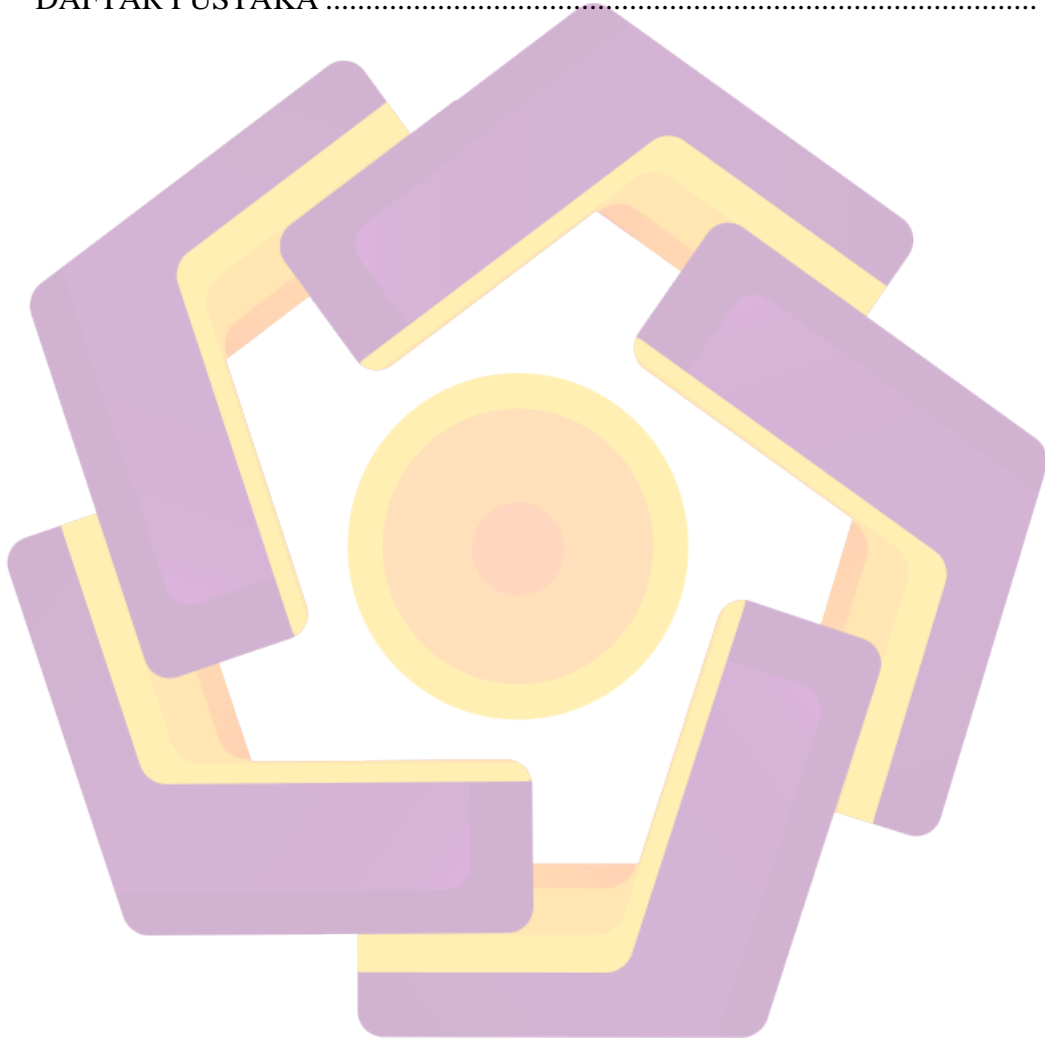
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Teori Tentang Media Pembelajaran	8
2.1.2 Definisi Media	8
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.3.1 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.3.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	12

2.2.1	Tipe Aplikasi <i>Mobile</i>	12
2.3	Pengenalan Android	14
2.3.1	Teori Umum Sistem Operasi Android.....	14
2.3.2	Sistem Operasi Android.....	15
2.3.3	Keunggulan Sistem Operasi Android	17
2.3.4	Kelebihan dan Kekurangan Sistem Operasi Android.....	18
2.3.5	<i>Platform</i> Sistem Operasi Android	19
2.3.6	<i>Features</i> Sistem Operasi Android	20
2.3.7	DVM (<i>The Delvik Virtual Machine</i>)	21
2.3.8	Android SDK (<i>Software Development Kit</i>).....	22
2.3.9	<i>Android Development Tools</i> (ADT)	22
2.3.10	Arsitektur Sistem Operasi Android	23
2.3.11	Fundamental Aplikasi.....	27
2.3.12	Versi Sistem Operasi Android.....	29
2.3.12.1	Android Versi 1.1	30
2.3.12.2	Android Versi 1.5 (<i>Cupcake</i>).....	30
2.3.12.3	Android Versi 1.6 (<i>Donut</i>).....	31
2.3.12.4	Android Versi 2.0/2.1 (<i>Eclair</i>)	32
2.3.12.5	Android Versi 2.2 (<i>Froyo</i>).....	32
2.3.12.6	Android Versi 2.3 (<i>Gingerbread</i>).....	34
2.3.12.7	Android Versi 3.0/3.1 (<i>Honeycomb</i>)	35
2.3.12.8	Android Versi 4.0 (ICS: <i>Ice Cream Sandwich</i>).....	36
2.3.12.9	Android Versi 4.1 (<i>Jelly Bean</i>).....	36
2.4	Bahasa Pemrograman	37
2.4.1	Bahasa Pemrograman Java	37
2.4.2	Sejarah Java	38
2.4.3	Edisi Bahasa Pemrograman Java.....	39
2.4.4	Kelebihan Bahasa Pemrograman Java.....	41
2.4.5	Kekurangan Bahasa Pemrograman Java.....	43
2.5	Perangkat Lunak Yang Digunakan (<i>Software</i>).....	43
2.5.1	<i>Eclipse</i>	43

2.5.2	XML (<i>eXtended Markup Language</i>)	45
2.5.3	Android SDK (<i>Software Development Kit</i>)	46
2.5.4	<i>Android Development Tools</i> (ADT)	46
2.6	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	46
2.6.1	Pengertian UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	47
2.6.2	Sejarah UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	47
2.6.3	Konsep Pemodelan Menggunakan UML	48
2.6.3.1	Diagram Dasar Dalam UML	48
2.6.3.2	<i>Use Case Diagram</i>	53
2.6.3.3	<i>Activity Diagram</i>	55
2.6.3.4	<i>Class Diagram</i>	57
2.6.3.5	<i>Sequence Diagram</i>	58
2.7	Hiragana dan Katakana.....	59
2.7.1	Sejarah Hiragana dan Katakana.....	59
2.7.2	Huruf-Huruf Hiragana	61
2.7.3	Huruf-Huruf Katakana.....	62
2.7.4	Cara Penulisan Huruf-Huruf Hiragana dan Katakana	63
2.8	Tinjauan Umum.....	64
2.8.1	Profile Lembaga	64
2.8.2	Sejarah Lembaga	65
2.8.3	Struktur Organisasi	66
2.8.4	Visi dan Misi Lembaga.....	66
2.8.5	Materi Program Dan Program Yang Ditawarkan	67
2.8.6	Level Kurikulum Lembaga Bahasa Jepang	67
2.8.7	Media Pembelajaran Yang Sedang Berjalan	76
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		77
3.1	Analisis Sistem	77
3.1.1	Identifikasi Masalah	77
3.1.2	Analisis SWOT.....	77
3.2	Analisis Kebutuhan (<i>Requirement Analsys</i>).....	80
3.2.1	Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirement</i>)	80

3.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional (<i>Non-Functional Requirement</i>).....	81
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	81
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	82
3.2.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	83
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem	84
3.2.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	84
3.2.3.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	84
3.2.3.3	Analisis Kelayakan Hukum	85
3.2.3.4	Analisis Kelayakan Ekonomi	86
3.3	Perancangan Sistem.....	86
3.3.1	Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	86
3.3.2	Skenario <i>Use Case Diagram</i>	88
3.3.3	Perancangan <i>Activity Diagram</i>	92
3.3.4	Perancangan <i>Class Diagram</i>	98
3.3.5	Perancangan <i>Sequence Diagram</i>	98
3.4	Rancangan Tampilan	104
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		112
4.1	Implementasi	112
4.1.1	Ruang Lingkup Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	112
4.1.2	Ruang Lingkup Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	113
4.2	Pembuatan Program.....	114
4.3	Implementasi dan Pembahasan Aplikasi	117
4.3.1	Main Menu	117
4.3.2	Pengenalan Huruf Jepang	118
4.3.3	Pengenalan Kata-Kata	121
4.3.4	Pengenalan Kata Benda	123
4.3.5	Ucapan Salam	125
4.4	Cara Mempublish Aplikasi HiraKata	127
4.5	Uji Coba Sistem.....	128
4.5.1	Kebutuhan Sistem.....	128
4.5.2	Proses Uji Coba Fitur Dalam Aplikasi	129

4.5.3	Proses Uji Coba Terhadap Berbagai Jenis <i>Handphone</i>	130
4.6	Pemeliharaan Sistem.....	130
BAB V PENUTUP.....		132
5.1	Kesimpulan.....	132
5.2	Saran	134
DAFTAR PUSTAKA		136



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Konsep Dasar UML	52
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	54
Tabel 2.3 Simbol <i>Activity Diagram</i>	56
Tabel 2.4 Simbol <i>Class Diagram</i>	57
Tabel 2.5 <i>Sequence Diagram</i>	59
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	82
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	82
Tabel 3.3 Tabel Penjelasan Simbol <i>Use Case</i>	87
Tabel 3.4 Penjelasan <i>Use Case Diagram</i>	88
Tabel 3.5 Skenario <i>Use Case</i> Pengenalan Huruf Jepang	89
Tabel 3.6 Skenario <i>Use Case</i> Pengenalan Kata-Kata	90
Tabel 3.7 Skenario <i>Use Case</i> Pengenalan Kata Benda.....	91
Tabel 3.8 Skenario <i>Use Case</i> Ucapan Salam	92
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Terhadap <i>Fitures</i> Aplikasi	129
Tabel 4.2 Hasil Percobaan Terhadap Berbagai Jenis <i>Handphone</i>	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Sistem Operasi Android	27
Gambar 2.2 <i>Icon</i> Android Versi 1.1	30
Gambar 2.3 <i>Icon</i> Android Versi 1.5 (<i>Cupcake</i>)	31
Gambar 2.4 <i>Icon</i> Android Versi 1.6 (<i>Donut</i>)	32
Gambar 2.5 <i>Icon</i> Android Versi 2.0/2.1 (<i>Eclair</i>)	32
Gambar 2.6 <i>Icon</i> Android Versi 2.2 (<i>Froyo</i>)	34
Gambar 2.7 <i>Icon</i> Android Versi 2.3 (<i>Gingerbread</i>)	35
Gambar 2.8 <i>Icon</i> Android Versi 3.0/3.1 (<i>Honeycomb</i>)	36
Gambar 2.9 <i>Icon</i> Android Versi 4.0 (ICS : <i>Ice Cream Sandwich</i>)	36
Gambar 2.10 <i>Icon</i> Android Versi 4.1 (<i>Jelly Bean</i>)	37
Gambar 2.11 <i>Icon</i> Pemrograman Java	37
Gambar 2.12 Tampilan Awal <i>Eclipse</i>	45
Gambar 2.13 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	55
Gambar 2.14 Contoh <i>Activity Diagram</i>	56
Gambar 2.15 Contoh <i>Class Diagram</i>	58
Gambar 2.16 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	59
Gambar 2.17 Huruf-Huruf Hiragana	61
Gambar 2.18 Huruf-Huruf Katakana	62
Gambar 2.19 Set Katakana <i>Modern (Extended Katakana)</i>	63
Gambar 2.20 Cara Penulisan Huruf-Huruf Hiragana	64
Gambar 2.21 Contoh Penulisan Huruf-Huruf Katakana	64
Gambar 2.22 Struktur Organisasi LBJ Yogyakarta	66
Gambar 3. 1 <i>Use Case Diagram</i>	87
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> Menu Utama	93
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram</i> Menu Pengenalan Huruf Jepang	94
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> Menu Pengenalan Kata-Kata	95
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Menu Pengenalan Kata Benda	96
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> Menu Ucapan Salam	97
Gambar 3. 7 <i>Class Diagram</i> Aplikasi HiraKata	98

Gambar 3. 8 <i>Sequence Diagram</i> Menu Utama	99
Gambar 3. 9 <i>Sequence Diagram</i> Menu Pengenalan Huruf Jepang.....	100
Gambar 3. 10 <i>Sequence Diagram</i> Menu Pengenalan Kata-Kata	101
Gambar 3. 11 <i>Sequence Diagram</i> Menu Pengenalan Kata Benda.....	102
Gambar 3. 12 <i>Sequence Diagram</i> Menu Ucapan Salam.....	103
Gambar 3. 13 Menu Utama <i>Activity</i>	104
Gambar 3. 14 Menu Pengenalan Huruf Jepang <i>Activity</i>	105
Gambar 3. 15 Menu Cara Pengucapan dan Cara Penulisan.....	105
Gambar 3. 16 Menu Cara Penulisan Hiragana.....	105
Gambar 3. 17 Menu Cara Penulisan Katakana	106
Gambar 3. 18 Halaman Simulasi Cara Penulisan Huruf Hiragana.....	106
Gambar 3. 19 Halaman Simulasi Cara Penulisan Huruf Katakana.....	106
Gambar 3. 20 Halaman <i>Quiz</i> Pengenalan Huruf Jepang.....	107
Gambar 3. 21 Menu Pengenalan Kata-Kata.....	108
Gambar 3. 22 Kategori Angka	108
Gambar 3. 23 Kategori Binatang	109
Gambar 3. 24 Kategori Keluarga	109
Gambar 3. 25 Kategori Warna	110
Gambar 3. 26 Menu Pengenalan Kata Benda	110
Gambar 3. 27 Menu <i>List</i> Ucapan Salam	111
Gambar 4.1 Buat <i>Project</i> Android Baru	114
Gambar 4.2 Tampilan Ruang Kerja Pada IDE <i>Eclipse JUNO</i>	115
Gambar 4.3 Tampilan <i>Visual Designer</i> dari <i>main.xml</i>	116
Gambar 4.4 Tampilan Main Menu atau Menu Utama	117
Gambar 4.5 Tampilan Pengenalan Huruf Jepang	118
Gambar 4.6 Tampilan Simulasi Cara Penulisan	118
Gambar 4.7 <i>Source Code</i> Untuk Simulasi Cara Penulisan	119
Gambar 4.8 Tampilan Cara Pengucapan Huruf Jepang.....	120
Gambar 4.9 <i>Source Code</i> Untuk Cara Pengucapan	120
Gambar 4.10 Tampilan Pengenalan Kata-Kata.....	121
Gambar 4.11 <i>Source Code</i> Untuk Angka.....	121

Gambar 4.12 Tampilan Kategori Angka.....	122
Gambar 4.13 Tampilan Salah Satu Angka Diklik.....	122
Gambar 4.14 Tampilan Kategori Binatang	122
Gambar 4.15 Tampilan Kategori Keluarga.....	123
Gambar 4.16 Tampilan Kategori Warna.....	123
Gambar 4.17 Tampilan Menu Pengenalan Kata Benda.....	124
Gambar 4.18 Tampilan Kategori Dapur.....	124
Gambar 4.19 Tampilan Kategori Kamar.....	125
Gambar 4.20 Tampilan Kategori Kelas	125
Gambar 4.21 Tampilan <i>List</i> Ucapan Salam	126
Gambar 4.22 <i>Source Code</i> Untuk Ucapan Salam	126
Gambar 4.23 Tampilan Menu <i>Quiz</i>	127



INTISARI

Hiragana dan Katakana adalah 2 dari 3 cara penulisan dalam Bahasa Jepang. Hiragana pada zaman dahulu dikenal sebagai *onna de* (女手) atau 'tulisan wanita'. Kenapa dikenali sebagai tulisan wanita? Jawabannya karena pada zaman dahulu cara penulisan Hiragana ini sering digunakan oleh para wanita Jepang dalam penulisan. Hiragana juga adalah cara penulisan Bahasa Jepang yang benar-benar berasal dari Jepang atau cara penulisan yang digunakan untuk kata-kata bahasa Jepang dan tata bahasa yang infleksi Kanji

Sedangkan Katakana adalah kebalikan dari Hiragana, Katakana adalah salah satu cara penulisan yang sering digunakan para laki-laki Jepang untuk penulisan selain menggunakan Kanji. Katakana biasanya digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang sudah diserap ke dalam bahasa Jepang. Mempelajari kedua cara penulisan tersebut adalah dasar untuk kita mempelajari bahasa Jepang lebih jauh lagi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi maka banyak lembaga-lembaga bahasa yang memerlukan metode pembelajaran yang menyenangkan dan tentu saja mudah digunakan dimana saja.

Oleh karena itu saya ingin mencoba membuat aplikasi *mobile* untuk pembelajaran bahasa Jepang ini agar bisa membantu para pengajar agar mudah berbagi ilmunya dengan para anak didikan mereka. Aplikasi *mobile* berbasis Android OS ini tentu saja bisa menjadi alternative sebagai media pembelajaran dan pengenalan sekaligus alternative pengisi waktu luang yang dapat menampilkan data *text*, gambar dan suara.

Kata Kunci: Bahasa Jepang, Hiragana, Katakana, Android OS, Aplikasi *Mobile*

ABSTRACT

Hiragana and Katakana are 2 of the 3 ways of writing in Japanese. Hiragana anciently known as onna de (女手) or 'female writing'. Why Hiragana is recognized as a female writing? The answer is because in the ancient time, Hiragana way of writing is often used by Japanese women . Hiragana is also an actual way of writing the Japanese language that comes from Japan or a way of writing that is used for kanji inflections of Japanese words and grammar

While Katakana is the opposite of Hiragana, Katakana is a way of writing that is often used by Japanese men to write than using Kanji. Katakana is usually used to write words from foreign languages that have been absorbed into the Japanese language. Studying those two ways of writing are the basis for us to study Japanese language further. Along with the rapid development of technologies, many institutions require a method of learning a language with fun and easy to use anywhere.

Therefore I want to make a mobile application for learning the Japanese language in order to help the teacher so they can easily share their knowledge with the students. This Android based Mobile application, of course, could be a medium of Japanese language introduction and learning as well as an good alternative in spare time that can display data text, images and sound.

Keywords: *Japanese, Hiragana, Katakana, Android OS, Mobile Application*