

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring pesatnya perkembangan teknologi saat ini, tentu saja membuat kita tidak berhenti berfikir untuk menciptakan sesuatu yang bisa bermanfaat bagi orang lain, dan tentu saja itu bisa membuat semua orang dalam melakukan apa saja hanya dengan mudah. Berbagai macam pilihan yang ditawarkan untuk mempermudah bagi penggunaannya. Terutama bagi pengguna *handphone* yang semakin menjamur di kalangan masyarakat Indonesia. Dulu *handphone* hanya bisa digunakan sebagai alat berkomunikasi yang sangat terbatas seperti menerima telepon atau untuk berbalas-balasan sms saja. Tetapi dengan perkembangan zaman *handphone* sekarang bukan benda yang biasa-biasa saja. Akan tetapi mampu menjadikan *handphone* mendapat julukan sebagai *smartphone*. *Handphone* menjadi barang canggih yang bisa digunakan untuk beragam keperluan mulai dari telepon, sms, berkirim *email*, mengakses internet, dan banyak hal yang bisa dilakukan dengan *handphone*. Tidak hanya itu saja dengan diimbangi banyaknya aplikasi-aplikasi *mobile* yang digunakan untuk mengakses dan mengelola data.

Untuk belajar bahasa Jepang ada tantangan tersendiri, karena harus bisa membaca tulisan Jepang yang tentu saja sangat berbeda dengan bahasa Indonesia yang sering kita gunakan sehari-hari. Seperti halnya, Korea, Thailand, India dan

Arab, Jepang juga memiliki huruf sendiri sebagai sarana penulisan bahasa mereka tersebut. Agar kita mudah mempelajari bahasa-bahasa tersebut terutama bahasa Jepang kita terlebih dahulu atau harus bisa mempelajari huruf-huruf tersebut.

Dari uraian tersebut maka penulis bermaksud untuk membuat media pembelajaran Bahasa Jepang berbasis Android OS tersebut di Lembaga Bahasa Jepang Yogyakarta yang nantinya diharapkan bisa mempermudah pengajar maupun anak didik di lembaga tersebut. Dengan alasan tersebut, penulis bermaksud mengajukan penelitian ilmiah dengan judul **"APLIKASI MOBILE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PENGENALAN BAHASA JEPANG "HIRAGANA DAN KATAKANA" BERBASIS ANDROID OS DI LEMBAGA BAHASA JEPANG YOGYAKARTA"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yang dihadapi yaitu :

1. Bagaimana membuat gambaran tentang langkah-langkah dalam membangun sebuah media pembelajaran dan pengenalan Bahasa Jepang "Hiragana dan Katakana" di Lembaga Bahasa Jepang tersebut ?
2. Bagaimana pembuatan aplikasi *mobile* media pembelajaran Bahasa Jepang yang baik untuk digunakan dengan Android OS?
3. Bagaimana mempermudah pengajar dan anak didik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis Android tersebut di Lembaga Bahasa Jepang?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak terlalu meluas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka dijabarkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dirancang untuk tidak hanya menampilkan pembelajaran dan pengenalan huruf Hiragana dan Katakana bahasa Jepang tetapi juga akan saya tambahkan seperti kosakata, gambar dan soal-soal huruf-huruf Jepang yang menarik agar semua orang bisa dengan mudahnya menyukai bahasa Jepang tersebut.
2. Aplikasi *software* yang akan saya gunakan untuk membuat aplikasi mobile sebagai media pembelajaran dan pengenalan bahasa Jepang “Hiragana dan Katakana” di Lembaga Bahasa Jepang (LBJ) Yogyakarta ini adalah *Eclipse JUNO*.
3. Sasaran penggunaan aplikasi ini adalah siswa atau anak didik yang belajar atau kursus di LBJ Yogyakarta.
4. Aplikasi ini hanya bisa digunakan untuk perangkat berbasis Android OS dan penguana ponsel berbasis versi Api 10.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dibuat sebagai syarat kelengkapan akademik untuk memperoleh gelar Sarjana S1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

2. Menjadikan penelitian ini sebagai lingkungan pembelajaran. Sehingga diharapkan menjadi salah satu referensi dalam pengembangan aplikasi lain berbasis Android OS.
3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai bidang teknologi informatika.
4. Mempemudah pengajar dan siswa LBJ mengakses media pembelajaran dan pengenalan bahasa Jepang dimanapun mereka berada dengan mudah.
5. Mengusulkan pemanfaatan *handphone* dengan lebih maksimal sebagai alat bantu untuk media pembelajaran dan pengenalan bahasa Jepang “Hiragana dan Katakana” di Lembaga Bahasa Jepang Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diajukan, yaitu:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, tidak hanya bagi mahasiswa yang menjalankan penelitian, melainkan juga bagi instansi tempat penelitian tersebut. Manfaat diadakannya penelitian diantaranya:

1. Bagi Mahasiswa:
 - a. Mendapatkan pengalaman sesuai dengan bidang keahlian.
 - b. Mengembangkan kreatifitas mahasiswa dan memperluas wawasan.
 - c. Membantu mahasiswa dalam menyusun skripsi dan mendapatkan gelar S.Kom yang tentu saja bukan hanya sebagai gelar belaka tetapi memang ahli dalam bidang tersebut.

d. Sebagai alat ukur sampai dimana mahasiswa dalam menyerap ilmu selama mengikuti perkuliahan dan mengaplikasikannya dalam dunia kerja.

2. Bagi Instansi/ Lembaga Pendidikan Bahasa

Manfaat yang lain yaitu bagi instansi tempat diadakannya penelitian yaitu menjadi motivasi di dalam memanfaatkan teknologi media pembelajaran untuk peningkatan efektifitas dan efisiensi dari lembaga tersebut. Diharapkan aplikasi *mobile* berbasis Android OS ini bisa mempermudah pekerjaan pengajar dalam mengajarkan materi kepada siswa LBJ Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis lakukan bertujuan agar hasil dari penelitian dan analisa dapat lebih terarah serta data yang diperoleh lebih akurat. Kelengkapan data yang diperoleh dapat memberikan kontribusi bagi penulis dalam menyusun skripsi ini dan memberikan waktu yang lebih singkat. Adapun 3 metode yang penulis lakukan dalam menyelesaikan penelitian, antara lain:

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian di LBJ Yogyakarta. Mengenali dan merumuskan masalah yang ada.

2. Metode Interview

Metode interview adalah metode untuk pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan narasumber seperti,

pengajar maupun staf dari LBJ Yogyakarta untuk mendapatkan informasi yang nantinya sebagai acuan penelitian.

3. Metode Pustaka

Untuk mendukung perkembangan aplikasi ini, digunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku referensi, dokumen yang relevan dan internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah gambaran secara keseluruhan dari materi yang akan dibahas dan di uraikan dalam penyusunan laporan ini. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan materi tentang bahasa Jepang Hiragana dan Katakana, *software* yang mendukung.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang sejarah dan struktur organisasi LBJ Yogyakarta beserta analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan di buat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat *mobile*, pengujian aplikasi dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan penelitian serta saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang daftar pustaka dan literatur-literatur yang digunakan, yang telah mendukung dalam penyelesaian laporan skripsi.

LAMPIRAN

Berisikan segala sesuatu yang berfungsi melengkapi laporan penelitian.

Seperti halnya *listing* program/ yang lainnya jika ada.

