

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) komputer dengan segala kecanggihannya membawa dampak positif dan negatif dalam kehidupan manusia itu sendiri. Akan tetapi terlepas dari semua itu bahwa kemajuan teknologi sangat dapat mendukung dan membantu manusia dalam pengolahan informasi didalam bidang apapun dan salah satunya adalah dalam bidang multimedia.

Multimedia adalah suatu bidang teknologi yang terdiri dari aspek grafis, suara, teks, dan juga animasi yang disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan atau digunakan user atau pemakai interaktif. Pada konsepnya multimedia menggunakan kombinasi dari beberapa aspek di atas yaitu aspek grafis, suara, teks dan juga animasi sehingga dapat membuat suatu hasil aplikasi yang baik. Aplikasi multimedia mempunyai ciri yang khusus dengan semua aspek di atas yang dapat menghasilkan output yang lebih unggul dibandingkan dengan materi cetak.

Dunia teknologi komputer dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari bidang *Multimedia*. Banyak sekali aplikasi-aplikasi multimedia yang sudah kita gunakan saat sekarang ini. Contohnya untuk mendengar musik dikomputer bisa menggunakan Winamp, untuk menonton film bisa menggunakan Windows Media Player dan masih banyak lagi contoh yang lainnya yang merupakan hasil kolaborasi antara perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

Dengan semakin canggihnya peralatan-peralatan pendukung multimedia komputer, semakin banyak juga bidang yang memanfaatkan multimedia tersebut. Misalnya bidang industri, bisnis, pemerintah, pendidikan dan masih banyak lagi yang lainnya.

Multimedia juga dapat digunakan sebagai media dalam bidang pendidikan. Salah satu contoh aplikasi yang dapat dibuat adalah untuk mempelajari teknik pembelajaran bahasa Jepang. Diharapkan nantinya dengan hal ini dapat memudahkan bagi setiap orang yang ingin mempelajari dan memahami tentang bahasa Jepang terutama dalam mempelajari tata bahasanya agar nanti bisa dipahami dengan baik dan untuk kesempurnaan dalam ilmu khususnya bahasa Jepang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan permasalahan dari latar belakang permasalahan di atas adalah akan digambarkan bagaimana agar sistem dapat memberikan kemudahan dalam belajar bahasa Jepang dengan memberikan contoh kata dan kalimat dalam bentuk gambar, tulisan atau suara kata serta proses latihan untuk belajar dalam mempraktekannya. Dan juga bagaimana agar suatu aplikasi komputer dapat menyajikan kemudahan manusia untuk mempelajari bahasa Jepang sehingga manusia tersebut dapat memahami dan membaca bahasa Jepang dengan lancar, baik dan benar.

### 1.3 Batasan Masalah

Pembahasan pembelajaran bahasa Jepang ini nantinya, dibatasi hanya akan meyajikan pengenalan sepuluh (10) nama buah-buahan dan nama hewan dalam bahasa Jepang yang disertai tampilan gambar-gambar menarik dan cara pembacaan bahasa Jepang dengan baik.

### 1.4 Maksud Dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari pembahasan permasalahan di atas adalah:

1. Menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, kreatif, inovatif dalam era teknologi informasi seperti sekarang ini.
2. Memberi solusi dalam pembelajaran bahasa Jepang secara terkomputerisasi berbasis multimedia.
3. Sistem yang sudah dibuat dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Jepang secara mudah, yang mempunyai jenis kata yang sangat kompleks dengan berbagai variasi bacaannya sehingga pengguna bisa lebih mengerti cara pengucapannya dan perbedaan masing-masing variasi untuk tiap-tiap jenis kata dalam bahasa Jepang.
4. Menumbuhkan minat seseorang untuk belajar bahasa Jepang yang sangatlah kurang, akan menjadi tertarik setelah menggunakan software aplikasi ini.

## **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data pendukung dari karya tulis ini adalah :

1. Membaca literatur-literatur yang mempunyai hubungan dengan masalah yang akan dibahas dalam penyusunan karya tulis ini.
2. Kepustakaan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dari Pengembangan Sistem Perangkat Lunak ini sebagai berikut :

### **BAB I   Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang tentang penulisan Pengembangan Sistem Perangkat Lunak, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **BAB II Landasan Teori**

Berisi tentang dasar teori tentang bahasa Jepang, tata bahasanya dan juga bahasa pemrograman yang digunakan.

### **BAB III Tinjauan Umum**

Berisi tentang perencanaan pembuatan program yang diberikan uraian tentang rancangan form aplikasi dan komponen-komponen yang digunakan.

#### BAB IV Pembahasan

Berisi tentang pembahasan bagaimana pengimplementasian program yang dibuat, serta hasil pengujian dari program yang telah dibuat tersebut.

#### BAB V Penutup

Berisi tentang kesimpulan hasil dari program yang telah dibuat dan juga terdapat kritik dan saran untuk perbaikan program tersebut pada masa yang akan datang

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



