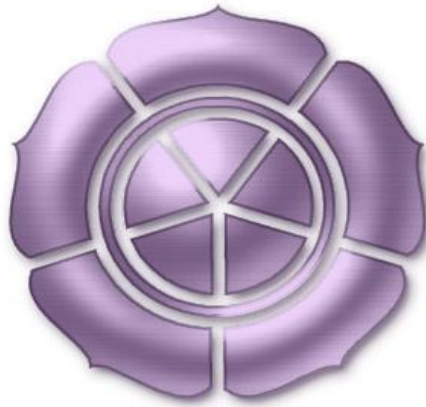


**TUGAS AKHIR**

**PROGRAM APLIKASI  
VISUALISASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**Untuk memenuhi sebagai prasyarat  
Mencapai Derajat Diploma Tiga ( D3 )**



**Disusun Oleh :**

**DWI RAHAYU**

**06.02.6346**

**MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
STMIK "AMIKOM"  
YOGYAKARTA  
2009**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PROGRAM APLIKASI  
VISUALISASI PEMBELAJARAN BAHASA  
JEPANG  
BERBASIS MULTIMEDIA**

Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Kurikulum  
Memperoleh Gelar Sarjana Ahli Madya  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer  
STMIK “AMIKOM”

Oleh:

**DWI RAHAYU**

**06.02.6346**

Disahkan dan Disetujui Oleh:

Ketua STMIK AMIKOM

( Prof.Dr. M. Suyanto, MM )

Mengetahui :

Dosen Pembimbing

(Erik Hadi Saputra S.Kom )

## HALAMAN BERITA ACARA

Tugas Akhir ini telah Dipresentasikan dan Disahkan di hadapan Dewan Penguji guna mendapatkan Gelar Diploma III Jurusan Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer

Nama : Dwi Rahayu

NIM : 06.02.6346

Hari : Kamis

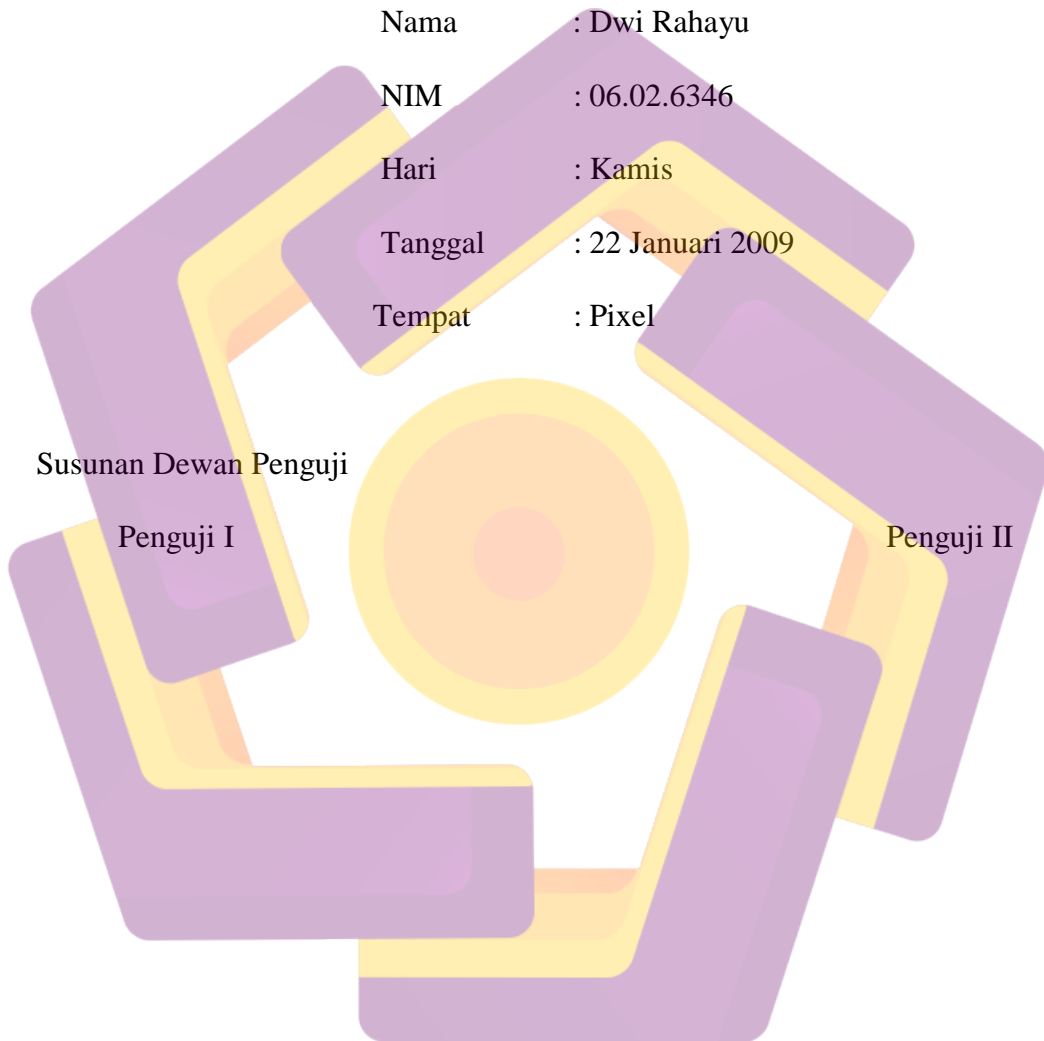
Tanggal : 22 Januari 2009

Tempat : Pixel

Susunan Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II



# MOTTO

- ♥ *Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.*
  - ♥ *Barang siapa tidak pernah merasakan pahit getirnya belajar maka ia akan meneguk hinanya kebodohan selama hidup.*
  - ♥ *Kata yang paling indah di bibir umat manusia adalah kata 'Ibu', dan panggilan paling indah adalah 'Ibuku'. Ini adalah kata penuh harapan dan cinta, kata manis dan baik yang keluar dari kedalaman hati.*
  - ♥ *Seorang teman sejati akan membuat Anda hangat dengan kehadirannya, mempercayai akan rahasianya dan mengingat Anda dalam doa-doanya.*
  - ♥ *Jika kita berbuat baik, kebaikan pula yang akan kita terima kelak.*
- 

## HALAMAN PERSEMBAHAN

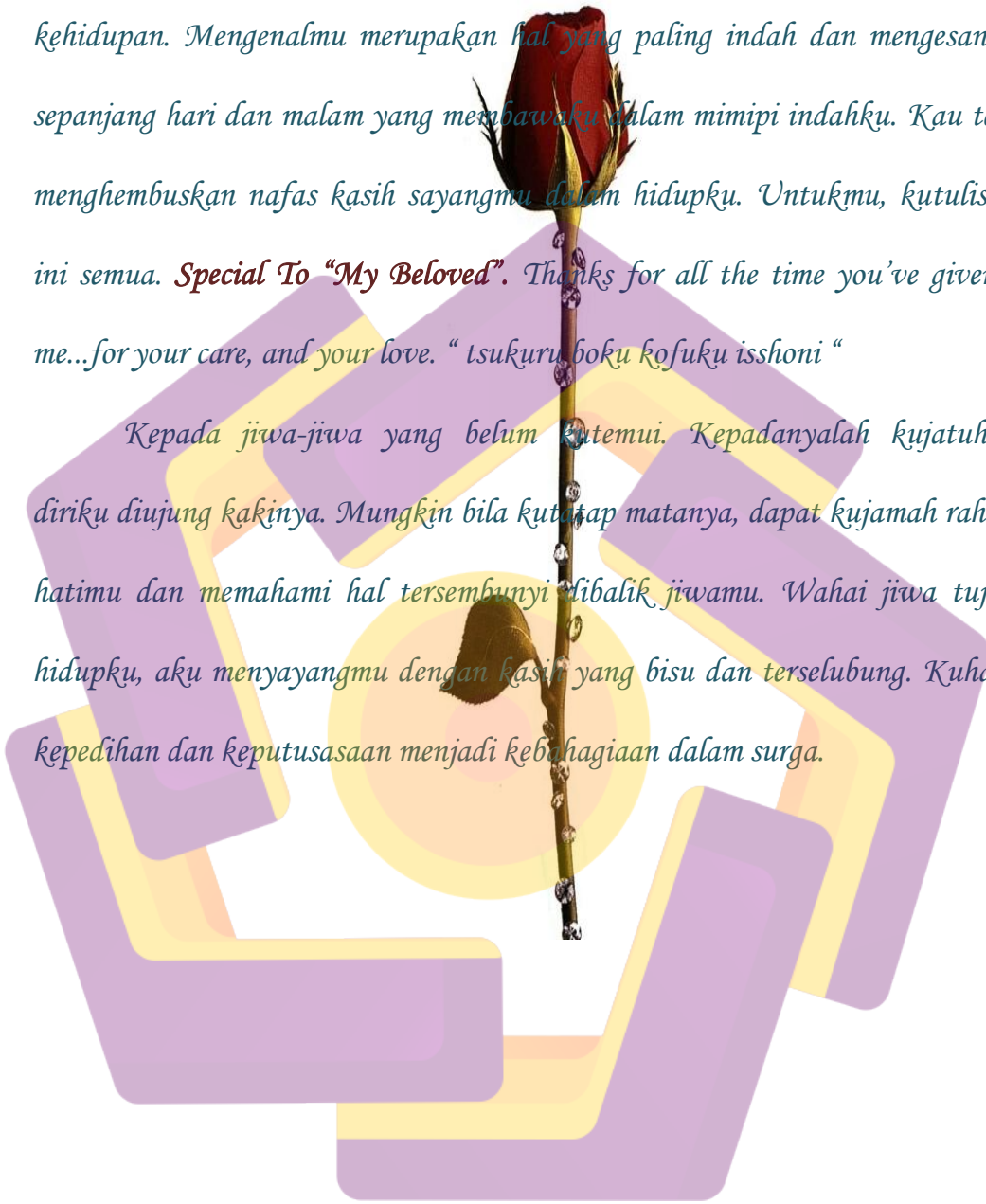
*Kepada mereka semua kepingan jiwaku berserak tertinggal dan buah kerinduan tersimpan. **KUPERSEMBAHKAN KARYA INI**.....*

*Kepada jiwa yang telah menyatu dengan jiwaku. Yang telah mencurahkan segala kesenangan dan kebahagiaan yang terasa manis. Untuk pertama kali dalam hidupku kukcep kebahagiaan terindah dan merasakan jantung yang tersayat dalam suatu beban yang terpendam, membuatku tersadar masih adanya terang untuk hatiku yang hampa. Ia yang telah menyalakan lampu kasih sayang dan membiarkan lilin kearifan tetap menyala untuk menerangi hidup yang dikuasai kegelapan nafsu dan ego. Yang selalu kuhormati diatas tawa dan airmata. Gelombang samudra takkan jadi pemisah kita, sepenggal usia yang telah kita habiskan, jangan jadikan sunyi. **Kepada Ayah dan Ibuku, Ku Persembahkan karya ini.***

*Kepada jiwa yang telah mengajarkanku arti ketulusan dan kejujuran yang bersemayam dalam kekal dan abadi, **Untuk kakakku yang selalu aku sayangi.***

Untuk belahan hatiku, yang telah mengajarkanku arti cinta dalam kehidupan. Menengalmu merupakan hal yang paling indah dan mengesankan sepanjang hari dan malam yang membawaku dalam mimpi indahku. Kau telah menghembuskan nafas kasih sayangmu dalam hidupku. Untukmu, kutuliskan ini semua. **Special To "My Beloved"**. *Thanks for all the time you've given to me...for your care, and your love. " tsukuru boku kofuku isshoni "*

Kepada jiwa-jiwa yang belum kutemui. Kepadanyalah kujatuhkan diriku diujung kakinya. Mungkin bila kutatap matanya, dapat kujamah rahasia hatimu dan memahami hal tersembunyi dibalik jiwamu. Wahai jiwa tujuan hidupku, aku menyayangmu dengan kasih yang bisu dan terselubung. Kuharap kepedihan dan keputusasaan menjadi kebahagiaan dalam surga.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan berkah dengan limpahan rahmat, karunia, dan hidayah yang tiada terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan judul **“PROGRAM APLIKASI VISUALISASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS MULTIMEDIA ”**.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan program Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang secara sadar penulis akui bahwa terselesainya laporan ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan dan saran dari berbagai pihak baik moril maupun materiil.

Pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya serta ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada :

1. Ayah dan ibu serta keluarga yang senantiasa hadir memberikan semangat, do'a dan dorongan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Dan juga atas nasehat-nasehatnya.
2. Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM. Selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing hingga terselesaikannya penyusunan tugas akhir ini.
4. Bapak / Ibu dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta. Terima kasih atas semua ilmu yang



telah diajarkan. Tanpa beliau-beliau mungkin penulis tak pernah bisa merasakan seperti ini.

5. *My Lovely Honey*, Nanang Taufik S.Kom, yang selalu ada saat penulis sedang mengalami kesulitan maupun kebahagiaan dan selalu setia membantu dan memberikan kemudahan.
6. Rekan-rekan se-angkatan dan se-almamater Manajemen Informatika angkatan 2006 yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas kebersamaannya selama ini.
7. Teman-teman kosku. Kos menjadi lebih berwarna karena ada canda dan tawa kalian semua. *“Welcome in the our jungle”*
8. Semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu, tanpa kalian penulis bukanlah apa-apa, melalui kalianlah penulis dapat belajar banyak hal dan berproses didalam kehidupan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, maka sangat diharapkan bagi penulis, bagi pembaca untuk memberikan kritik dan saran yang konstruktif.

Dengan segala kerendahan hati, penulis mohon maaf atas kekurangan tersebut, sekiranya Tugas Akhir ini bermanfaat bagi penulis khususnya guna mencapai tujuan yang diharapkan, dan bagi mahasiswa/mahasiswi STMIK AMIKOM Yogyakarta dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 5 Januari 2009

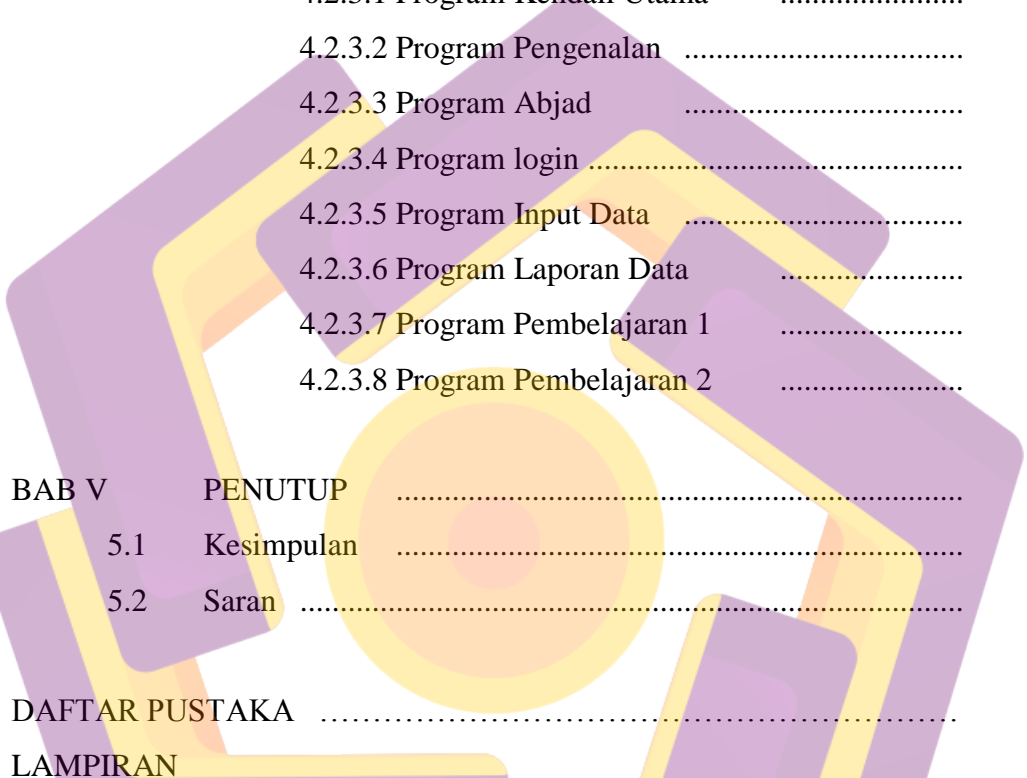
Penyusun



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA	.....	iii
HALAMAN MOTTO	.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	.....	v
KATA PENGANTAR	.....	vii
DAFTAR ISI	.....	xi
DAFTAR GAMBAR	.....	xiv
DAFTAR TABEL	.....	xvi
<b>BAB I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1	Latar Belakang Permasalahan	1
1.2	Pokok Permasalahan	3
1.3	Batasan Masalah	4
1.4	Maksud dan Tujuan	4
1.5	Metode Pengumpulan Data	5
1.6	Sistematika Penulisan	5
1.7	Jadwal Kegiatan	6
<b>BAB II</b>	<b>LANDASAN TEORI</b>	<b>7</b>
2.1	Pengenalan Huruf Bahasa Jepang	7
2.2	Pengucapan Bahasa Jepang	9
2.3	Elemen Elemen Multimedia	12
2.4	Perangkat Keras (Hardware)	12
2.5	Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0	13
2.6	Microsoft Acces	16
2.6.1	Table	18
2.6.2	Querry	19
2.6.3	Form	20
2.6.4	Report	21

	2.6.5	Switchboard .....	22
<b>BAB III</b>		<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>23</b>
	3.1	Pendahuluan .....	23
	3.2	Teknologi Informasi .....	25
	3.3	Pendidikan dan Multimedia .....	27
	3.3.1	Pendidikan .....	27
	3.3.2	Multimedia .....	28
		3.3.2.1 Komponen Multimedia .....	29
		3.3.2.2 Objek Multimedia .....	30
	3.4	Pembelajaran .....	30
	3.4.1	Pembelajaran Klasik .....	30
	3.4.2	Pembelajaran Berbasis Komputer .....	33
<b>BAB IV</b>		<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
	4.1	Perancangan Sistem .....	35
	4.1.1	Definisi Sistem .....	35
	4.1.2	Perangkat Pendukung .....	36
		4.1.2.1 Perangkat Keras (Hardware) .....	36
		4.1.2.2 Perangkat Lunak (Software) .....	37
	4.1.3	Perancangan Basis Data .....	38
	4.1.4	Perancangan Output Program .....	40
		4.1.4.1 Form Utama Program .....	40
		4.1.4.2 Form Pengenalan .....	41
		4.1.4.3 Form Abjad .....	42
	4.1.5	Form Input Data dan Form Login .....	43
		4.1.5.1 Form Login .....	43
		4.1.5.2 Form Input Data .....	43
	4.1.6	Form Laporan Data .....	44
	4.1.7	Form Pembelajaran 1 .....	45
	4.1.8	Form Pembelajaran 2 .....	47

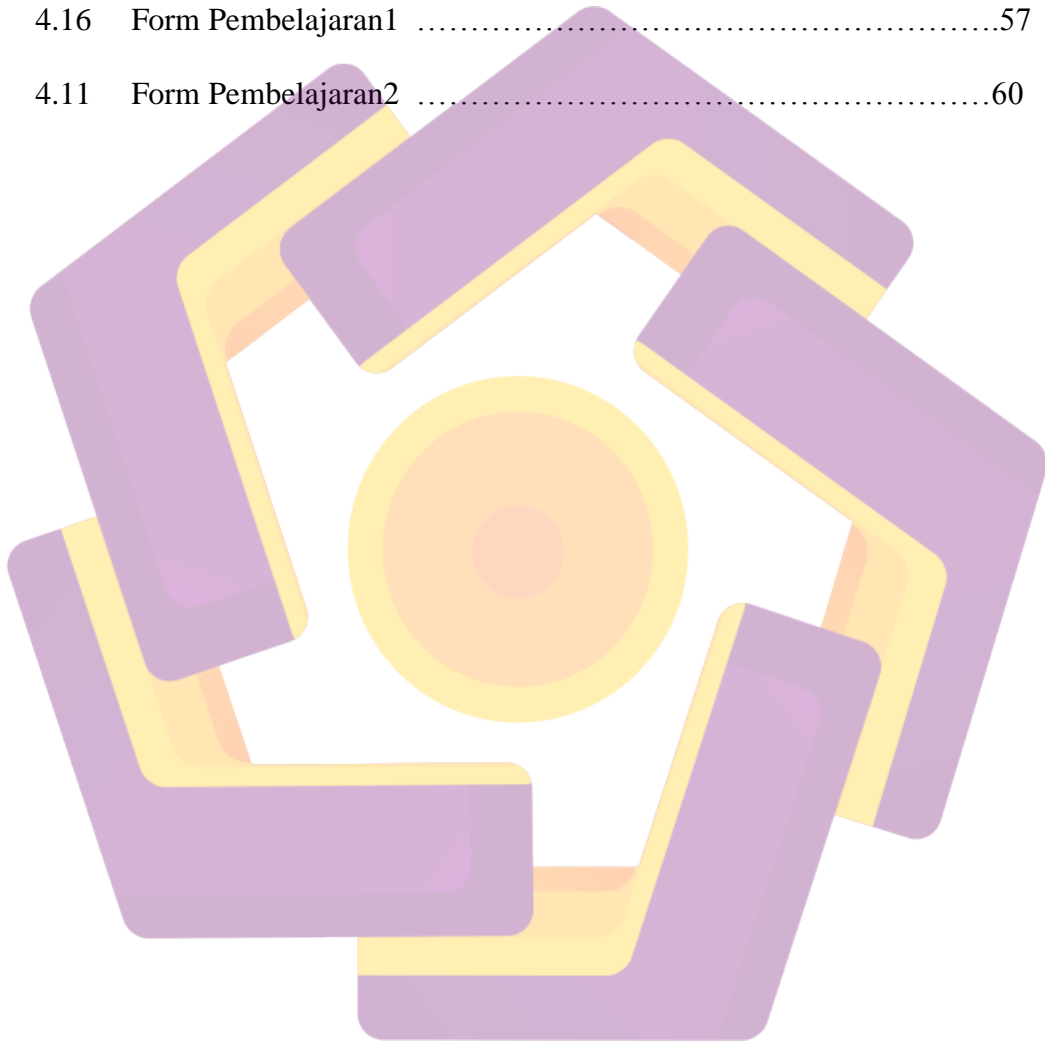


4.1.9	Form Tentng Pembuat .....	48
4.2	Pembahasan Program .....	48
4.2.1	Pendahuluan .....	48
4.2.2	Alasan Pemilihan Perangkat Lunak .....	49
4.2.3	Spesifikasi Program .....	49
4.2.3.1	Program Kendali Utama .....	49
4.2.3.2	Program Pengenalan .....	51
4.2.3.3	Program Abjad .....	52
4.2.3.4	Program login .....	53
4.2.3.5	Program Input Data .....	54
4.2.3.6	Program Laporan Data .....	55
4.2.3.7	Program Pembelajaran 1 .....	56
4.2.3.8	Program Pembelajaran 2 .....	60
BAB V	PENUTUP .....	63
5.1	Kesimpulan .....	63
5.2	Saran .....	63
	DAFTAR PUSTAKA .....	65
	LAMPIRAN .....	

## DAFTAR GAMBAR

2.1	Gambar File New Database .....	17
2.2	Gambar Tabel Barang .....	19
2.3	Query .....	20
2.4	Contoh Form .....	21
2.5	Contoh Report .....	21
2.6	Contoh SwitchBoard .....	22
3.1	Komunikasi Dalam Pembelajaran.....	23
3.2	Proses Penyampaian Materi .....	25
3.3	Matra Pembentuk Teknologi Informasi.....	27
3.4	Objek Sumber Pembelajaran Klasik .....	28
4.1	Rancangan Utama Program .....	40
4.2	Rancangan Form Pengenalan .....	41
4.3	Rancangan Form Abjad .....	42
4.4	Rancangan Form Login.....	43
4.5	Rancangan Form Input data .....	43
4.6	Rancangan Form Laporan Data .....	44
4.7	Rancangan Form Pembelajaran1.....	45
4.8	Rancangan Form Pembelajaran2.....	47
4.9	Rancangan Form Info Pemrogram.....	48
4.10	Menu Utama Program.....	50
4.11	Form Pengenalan.....	51

4.12	Form Abjad	.....	52
4.13	Form Login	.....	53
4.14	Form Input data	.....	54
4.15	Form Laporan Data	.....	56
4.16	Form Pembelajaran1	.....	57
4.11	Form Pembelajaran2	.....	60



## DAFTAR TABEL

1.7	Tabel Rencana Kegiatan 2008 .....	6
2.1	Tabel Kata – Kata asing .....	8
2.2	Tabel Pengucapan .....	10
2.3	Tabel Tool Dalam Visual Basic .....	14
2.4	Tabel Barang .....	18
4.1	Tabel Input Data .....	39

