

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Jepang adalah salah satu Negara maju tempat berbagai macam inovasi lahir, terutama inovasi dalam bidang teknologi. Jepang adalah Negara tempat perusahaan-perusahaan besar kelas dunia berada, seperti SONY, Panasonic, SHARP, Nintendo, dan lain-lain. Akan tetapi, mayoritas masyarakat kurang tertarik untuk belajar atau melakukan penelitian di Jepang karena kendala bahasa. Bahasa Jepang memang salah satu bahasa yang sulit dimengerti, mengingat Bahasa Jepang mempunyai huruf tersendiri dalam penulisannya, yaitu *Kana* (*Hiragana* dan *Katakana*) dan *Kanji*. *Hiragana* dan *Katakana* masing-masing terdiri dari 48 karakter, dan *Kanji* terdiri lebih dari 15.000 karakter. Anak setara kelas 3 SMP di Jepang setidaknya harus sudah hafal sekitar 2.000 kosa kata umum untuk kehidupan sehari-hari. Setiap karakter *kanji* terdiri dari dua macam pelafalan, yaitu *On'yomi* (pelafalan China) dan *Kun'yomi* (pelafalan Jepang). Oleh sebab itu, Bahasa Jepang menjadi sulit untuk dihafalkan. Orang-orang yang pernah menjabat sebagai Perdana Menteri Jepang tidak luput dari kesalahan baca huruf *kanji*.

Android adalah sistem operasi *mobile* yang saat ini sangat populer. Survey dari *International Data Corporation (IDC)*, Android menguasai 75% *market share* sistem operasi *smartphone* dunia di kuartal 3 tahun 2012. Selain karena Android adalah sistem operasi *open source*, daya tarik Android antara lain adalah banyaknya pilihan aplikasi yang dapat digunakan sesuai kebutuhan

konsumen. Terlebih lagi banyak pilihan *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android sehingga konsumen dapat memilih *smartphone* yang diinginkan sesuai selera pribadi, sesuatu yang sulit untuk kita dapatkan dari iPhone dan Blackberry.

Pemrograman menjadi sebuah momok yang menakutkan karena rumitnya kode pemrograman sehingga kurang diminati. Antar muka dari aplikasi Android dapat dibuat dengan dua cara, yaitu menggunakan pemrograman XML dan Java. Banyak programmer Android merekomendasikan XML untuk pemrograman antar muka aplikasi karena lebih mudah dikerjakan.

Dalam upaya membantu masyarakat mempelajari Bahasa Jepang, yang kemudian dapat membantu masyarakat mempelajari inovasi-inovasi dari Negara Jepang, penelitian ini menggunakan aplikasi dalam sistem operasi Android yang saat ini menjadi sistem operasi sangat umum di masyarakat. Penggunaan XML sebagai pemrograman antar muka adalah untuk memperlihatkan bahwa pemrograman aplikasi untuk Android tidak sesulit yang dibayangkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana membuat aplikasi untuk *Android* menggunakan *Eclipse*.
2. Bagaimana membuat antar muka aplikasi untuk *Android* menggunakan *XML*.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini dibatasi hanya pada pemanfaatan beberapa kode Java dan XML yang digabungkan, karena luasnya lingkup pemanfaatan perangkat lunak Eclipse. Tujuannya adalah menciptakan antar muka yang sesuai dengan konten yang telah disiapkan, yaitu huruf *Kanji* dan *Kana*, dengan cara menggunakan *Adapter* untuk menampilkan *List* yang tersimpan berupa *String* dalam XML.

2. Untuk kosa kata yang ditampilkan, karena banyaknya kosa kata bahasa Jepang maka dalam aplikasi ini hanya ditampilkan 100 kosa kata saja. Setiap kosa kata terdapat alat bantu audio untuk pengucapannya.

3. Karena keterbatasan perangkat, pembuatan aplikasi ini terbatas pada kemampuan perangkat keras yang digunakan dalam *testing* yaitu *smartphone* dari produsen *Sony Ericsson* seri *Xperia Neo* dengan sistem operasi *Android 4.1 Jelly Bean* keluaran *FreeXperia (CyanogenMod)* versi 212.

Agar apa yang dijelaskan di atas dapat terwujud, maka penelitian ini menggunakan software utama *Eclipse IDE for Java Developers*.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Internal.
 - a. Sebagai syarat meraih gelar Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM YOGYAKARTA.
 - b. Menambah daftar portofolio yang nantinya berguna untuk melamar pekerjaan.

- c. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat oleh penulis selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- d. Mengetahui apakah ilmu yang dipelajari pada saat perkuliahan dapat diterapkan dan mengatasi masalah yang terjadi.
- e. Menambah pengalaman secara langsung melalui perancangan suatu proyek pemrograman, khususnya pemrograman aplikasi untuk Android.
- f. Dapat dijadikan referensi, khususnya bagi mahasiswa AMIKOM yang ingin mengetahui bagaimana proses pemrograman aplikasi Android sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang pemrograman dan sistem operasi Android.

2. Eksternal.

Bagi masyarakat pada umumnya tentang dibuatnya bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut.

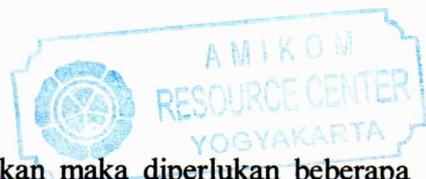
- a. Meningkatkan ketertarikan programmer Indonesia terhadap sistem operasi Android.
- b. Memberikan alternatif dalam pemrograman aplikasi untuk sistem operasi Android.

Manfaat yang dapat dicapai oleh penulis adalah:

- a. Mengetahui kekurangan dan kelebihan menggunakan metode ini, dan kelak dapat diterapkan dalam dunia kerja.

- b. Sebagai tolak ukur sejauh mana ilmu yang didapat di perkuliahan dapat diterapkan ke dalam lingkungan permasalahan yang sebenarnya.

1.5. Metode Penelitian



Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka diperlukan beberapa metode penelitian, yaitu sebagai berikut.

1.5.1. Metode Studi Kepustakaan (Library)

Metode ini adalah mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

1.5.2. Metode Studi Literatur

Metode yang digunakan penulis untuk memperoleh data dengan menggunakan literatur yang ada seperti memanfaatkan fasilitas internet dengan mengunjungi situs-situs internet yang berhubungan dengan penelitian ini.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan merupakan petunjuk singkat sistem penyajian gagasan karya ilmiah yang memuat alasan logis. Laporan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab, dan masing-masing bab akan diuraikan ke dalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan tentang teori yang melandasi pemrograman aplikasi Android, menjelaskan struktur penulisan huruf Jepang serta menguraikan masalah pengamatan sistem secara umum, seperti sistem perangkat lunak yang digunakan untuk menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis- analisis dan perancangan elemen-elemen yang digunakan dalam pembuatan aplikasi kosa kata bahasa Jepang.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas secara teknis bagaimana pembuatan aplikasi kosa kata bahasa Jepang secara bertahap.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada pada pembuatan skripsi ini.