

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, perkembangan teknologi komunikasi yang sangat cepat menjadikan jarak bukan suatu hambatan untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia. Dalam penyampaian informasi itu juga ada suatu unsur yang penting untuk berkomunikasi, yaitu bahasa. Oleh karena itu, mempelajari bahasa merupakan hal yang penting bagi perkembangan sosial dan kepribadian seorang individu.

Bahasa yang begitu banyak jumlahnya yang sekarang ini tersebar di seluruh dunia diperkirakan ada 3.000 bahasa dengan keanekaragaman dan kerumitannya termasuk salah satunya Bahasa Jepang. Bahasa Jepang, sebagai bahasa yang banyak digunakan di bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, mulai berperan dalam salah satu bahasa Internasional. Oleh karena itu, penting untuk mempelajari Bahasa Jepang karena Bahasa Jepang juga dipelajari di beberapa Sekolah Dasar sebagai tambahan pelajaran untuk Bahasa Asing.

Pada zaman sekarang teknologi di dunia sudah semakin canggih, apalagi dengan adanya telepon pintar (smartphone) yang membantu mempermudah segala aktifitas yang ada. Dari berbagai smartphone yang ada saat ini, salah satu sistem operasi yang populer dipakai adalah Android. Sistem operasi smartphone Samsung yang juga digunakan oleh smartphone yang lain ini juga bekerja sama

dengan Google sehingga semakin mudah untuk mencari informasi dari berbagai belahan dunia dengan beberapa aplikasi yang disediakan.

Play Store juga aplikasi yang ada di android yang bisa digunakan untuk menambah beberapa aplikasi yang diperlukan seperti aplikasi kamus bahasa. Android ini merupakan sistem yang mudah untuk digunakan termasuk anak-anak, sehingga ada ketertarikan untuk menggunakan kamus Bahasa Jepang dengan fitur yang menarik. Dari latar belakang tersebut, maka penulis membuat judul skripsi "**Analisis Dan Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Jepang Untuk Anak-Anak**" sebagai tugas akhirnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas disimpulkan bahwa penulis mendapat rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana merancang sebuah aplikasi kamus mobile yang berbasis android untuk membantu kegiatan belajar anak-anak sehingga waktu belajar menjadi lebih efektif dan efisien ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan judul yang telah dibuat dan untuk pembahasan secara mendetail dari permasalahan yang akan timbul dari judul tersebut, perlu dibuat batasan-batasan masalah agar dalam mengkaji serta mengevaluasi penelitian agar

mendapat hasil yang benar. Adapun batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat adalah alat yang mendukung kegiatan belajar.
2. Sasaran yang menggunakan aplikasi ini adalah anak-anak.
3. Aplikasi ini berisi tentang macam-macam kata yaitu;
 - a. kata subjek
 - b. kata kerja.
 - c. kat sifat.
 - d. kata objek
 - e. kata bilangan
 - f. kata keterangan (tempat dan waktu)
4. Aplikasi ini disertai dengan gambar dan suara untuk membantu cara membaca tulisan jepangnya.
5. Aplikasi yang digunakan untuk software android minimal versi 2,3.
6. Aplikasi dibuat dalam bentuk offline, tidak menggunakan biaya data internet, kecuali pada saat mendownload aplikasi ini saja.
7. Aplikasi ini menggunakan database dan bersifat statis.

1.4 : Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian yang ingin dicapai penulis dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Merancang aplikasi kamus Bahasa Jepang dengan basis android.

Dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membantu anak dalam kegiatan belajar untuk menerjemahkan Bahasa Indonesia ke Bahasa Jepang.
2. Menyelesaikan tugas akhir sebagai persyaratan mencapai gelar Sarjana.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam menyelesaikan skripsi antara lain adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal, dan karya ilmiah yang ada di perpustakaan maupun internet sebagai bahan referensi dalam menyusun skripsi.

1.5.2 Metode Analisis

Metode ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang dihadapi sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan mudah, maka dari itu untuk

menyelesaikan skripsi ini penulis menggunakan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat).

1.5.3 Metode Perancangan

Metode ini dilakukan untuk merancang desain aplikasi dan penulisan listing program yang akan dibuat.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode ini dilakukan sebagai pengembangan program aplikasi yang akan dibuat, dan penulis menggunakan metode waterfall untuk pengembangan program aplikasinya.

1.5.5 Metode Testng

Metode ini dilakukan untuk menguji program aplikasi yang telah dibuat untuk meminimalisir resiko kesalahan sebelum digunakan oleh pengguna.

1.6 Sistematka penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan untuk meneliti dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN, bab ini berisi tentang diskripsi singkat dari program aplikasi yang akan dibuat, analisis masalah, solusi masalah yang ditawarkan, dan perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN, bab ini berisi tentang pembuatan tabel, pembuatan interface, kompilasi program, implementasi program dan pemeliharaan sistem.

BAB V PENUTUP, bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari rangkuman proses penelitian yang dilakukan penulis.

DAFTAR PUSTAKA

