

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang berkembang di Indonesia dan dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Berdasarkan *survey on Japanese-language* terbaru pada tahun 2012 menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan ke-2 setelah China sebagai pelajar Bahasa Jepang terbanyak di dunia dengan jumlah 872,406 orang Indonesia yang mempelajari Bahasa Jepang (Japan Foundation, 2012).

Dalam Bahasa Jepang terdapat 3 huruf (aksara) yang digunakan yaitu *Hiragana* (ひらがな), *Katakana* (カタカナ), dan *Kanji* (漢字). Huruf *Hiragana* digunakan untuk menuliskan kata asli bahasa Jepang contohnya kata “ikan” ditulis *sakana* (さかな), sedangkan huruf *Katakana* digunakan untuk menuliskan kata serapan dari bahasa asing contohnya kata *milk* ditulis *miruku* (ミルク).

Huruf *HIRAGANA* adalah Huruf yang digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari Jepang asli yang tidak memiliki Huruf *KANJI*-nya. Misalnya untuk menulis Kata Bantu (Partikel), perubahan Kata Kerja, perubahan Kata Sifat dan masih banyak lagi. Seperti anak-anak di Jepang yang mulai masuk sekolah, pelajar asing yang belajar Bahasa Jepang mulai belajar tulisan Jepang dari Huruf *Hiragana* dulu.

Menurut jurnal dari Khairul Adha dkk (2017:6) bahwa:

Sarana pembelajaran untuk berlatih membaca dan menghafal masih sedikit sehingga banyak siswa mengalami kesulitan belajar. Game edukasi pada perangkat mobile merupakan sarana pembelajaran baru yang dinilai dapat lebih menarik minat seseorang untuk belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Linear Congruent Method (LCM) merupakan metode pembangkitkan bilangan acak semu dimana dalam pembangkitan bilangannya menggunakan operasi-operasi aritmatika. Metode ini dapat diterapkan di berbagai bidang salah satunya adalah dalam pengacakan urutan soal.

Maraknya *smartphone* berbasis *Android* semakin memacu para pengembang untuk menciptakan aplikasi - aplikasi yang dapat di gunakan pada *smartphone*. Salah satu aplikasi yang berkembang dengan perkembangan *Android* ini, yaitu Aplikasi Game Edukasi.

Sehubungan dengan uraian diatas, maka penulis membuat skripsi dengan judul **“APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF HIRAGANA MENGGUNAKAN *LINEAR CONGRUENT METHOD* BERBASIS ANDROID”**.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran huruf hiragana yang dapat berjalan di *smartphone* berbasis *android*.
- 2) Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran huruf hiragana agar mudah digunakan dan dipahami oleh *user* (pengguna).

1.3. Maksud dan Tujuan

Penulisan Skripsi ini mempunyai maksud dan tujuan yang diharapkan dapat terlaksana dengan baik. Adapun maksud dari penulisan ini adalah:

- 1) Membuat aplikasi *mobile* berbasis *android* bersifat edukasi yang ditujukan untuk umum.
- 2) Mempermudah *user* (pengguna) belajar tanpa dibatasi ruang lingkup.
- 3) Diharapkan mampu meningkatkan minat belajar.

Sedangkan tujuannya adalah sebagai salah satu syarat kelulusan studi strata satu (S.1) untuk program studi Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri Jakarta.

1.4. Metode Penelitian

Untuk menunjang penulisan skripsi ini, maka digunakan beberapa metode dalam penelitian ini, adapun metode-metode penelitian yang dipergunakan untuk

mendapatkan keterangan-keterangan guna memenuhi kebutuhan dalam penyusunan skripsi ini dengan cara sebagai berikut:

1.4.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah serangkaian kegiatan atau cara untuk mendapatkan data atau informasi dari objek yang diteliti. Disini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data diantaranya :

1. Observasi

Melakukan pengamatan untuk mengetahui permasalahan & menentukan kebijakan untuk menangani masalah yang terjadi.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung dengan individu yang mempelajari Bahasa Jepang.

3. Studi Pustaka

Penulisan skripsi ini ditunjang dengan berbagai sumber referensi yang berkaitan dengan tema yang penulis angkat dari berbagai jurnal, ebook dan beberapa buku.

1.4.2. Metode Pengembangan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi *mobile* ini merujuk pada metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan metode waterfall yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data di dalam penelitian ini dilakukan dengan studi pustaka dan pengamatan langsung serta pengujian pada aplikasi pembelajaran Huruf Hiragana yang telah ada. Pengumpulan teori - teori

bersumber dari buku, jurnal penelitian, serta laman web terpercaya yang berkaitan dengan Bahasa Jepang dan pembelajarannya.

2. Analisa Kebutuhan Sistem

Dalam membangun pembuatan aplikasi huruf hiragana ini penulis membutuhkan *hardware & software* pendukung diantaranya:

a. Analisa Perangkat Keras (*Hardware*)

- 1) Processor : *Intel Core i5* kecepatan 2.40GHz
- 2) RAM : 8 GB *memory*
- 3) Hard Disk : 1 TB
- 4) Smartphone : LG Nexus 5 *android version 6.0.1 (Marshmallow)*

b. Analisa Perangkat Lunak (*Software*)

- 1) Sistem Operasi : *Windows 10 Home Single Language 64 bit*
- 2) Aplikasi : *Android Studio*
- 3) Aplikasi : *Nox emulator android version 4.4.2 (Kit Kat)*

3. Desain

Untuk desain aplikasi, penulis menyesuaikan dengan materi yang ada dalam buku pelajaran Bahasa Jepang yang di modifikasi sedemikian rupa, kemudian membangun desain antarmuka (*interface*) dan ditambah dengan efek suara.

4. Pengkodean

Dalam tahap ini pengerjaan pengkodean dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai dengan aplikasi berbasis android yaitu bahasa pemrograman *XML & Java*.

5. Pengujian

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus di uji coba dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *black box testing* untuk mengetahui fungsi yang tidak benar atau tidak ada, kesalahan antar muka (*interface error*), dan kesalahan performansi (*performance errors*).

1.5. Ruang Lingkup

Ruang lingkup digunakan sebagai batasan pembuatan skripsi, atau sebagai pembahasan yang di fokuskan oleh penulis yang nantinya digunakan sebagai pembatas pemecahan masalah didalam pembuatan aplikasi ini. Dalam penulisan skripsi ini penulis membahas mengenai perangkat lunak yang dibangun merupakan aplikasi pembelajaran huruf *hiragana* sederhana, yang mana *user* lebih difokuskan untuk pengenalan alfabet *hiragana*, cara menulis hiragana, beberapa kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari – hari, dan latihan soal.