

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Menggunakan Finite State Machine (FSM)

Oleh
FIKA RAHMATUL LAILI
11 621 058

Diajukan kepada Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Gresik pada tanggal 27 Desember 2017 untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh derajat sarjana S-1 Program Studi Teknik Informatika

INTISARI

Dalam bahasa Jepang dikenal tiga jenis huruf, yaitu huruf kana, yang terdiri dari huruf katakana dan hiragana, huruf romaji atau huruf latin, serta huruf kanji. Ketiga jenis huruf Jepang tersebut mempengaruhi terbentuknya keberagaman kata-kata dalam bahasa Jepang. Pada buku yang berjudul “Cara Mudah Menguasai Bahasa Jepang” belum diaplikasikan dalam sebuah aplikasi pembelajaran, Pembelajaran bahasa Jepang untuk tingkat pemula, pasti merasakan kesulitan dalam menerapkan struktur tata bahasa Jepang yang berbeda dengan struktur bahasa Indonesia atau bahasa Inggris yang lebih dahulu dipelajari. Sebagian besar orang menganggap bahwa mempelajari bahasa Jepang sangatlah sulit dipahami. Pembelajaran bahasa Jepang ini menggunakan metode *Finite State Machine (FSM)*. Pengujian sistem dilakukan sebanyak lima kali pengujian tiap level. Pembahasan materi yang digunakan menggunakan buku yang berjudul “Cara Mudah Belajar Bahasa Jepang”.

Kata Kunci : *Finite State Machine*, Android, Bahasa Jepang

Pembimbing : Harunur Rosyid, S.T.,M.Kom