

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

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, sehingga nantinya akan dibutuhkan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna.

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 (Muhammad Khanif, 2010). Namun, dari tahun-ketahun orang yang berminat mempelajari bahasa Jepang semakin meningkat. Pada tahap pemula inilah pengajaran tata bahasa ditekankan sungguh-sungguh agar pada tingkat pembelajaran selanjutnya, pengguna tersebut bisa mencapai penguasaan aspek mendengar, berbicara, membaca, dan menulis dengan baik.

Aplikasi pembelajaran bahasa Jepang pada perangkat *mobile* akan sangat membantu dalam mempelajari pola dasar bahasa Jepang. Cara paling efektif untuk kemampuan menghafal seseorang adalah dengan menggunakan media belajar yang menarik dan interaktif, diantaranya berupa media belajar berbasis teknologi. Hal ini disebabkan karena seorang pengguna tidak hanya membutuhkan buku sebagai media pembelajarannya, namun aplikasi ini lebih interaktif dari buku sehingga memudahkan pengguna untuk menggunakan aplikasi ini.

Pembelajaran kata dasar bahasa Jepang akan diterapkan pada perangkat *mobile* berbasis android. Diharapkan aplikasi tersebut dapat memudahkan kalangan pemula untuk mempelajari bahasa Jepang. Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah tersebut, maka dilakukan penelitian masalah tersebut yang

akan dituangkan dalam bentuk laporan tugas akhir yang berjudul **“Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Menggunakan Finite State Machine (FSM)”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka dapat diambil perumusan masalah yaitu bagaimana mengimplementasikan buku yang berjudul “Cara Mudah Menguasai Bahasa Jepang” ke dalam aplikasi berbasis android?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini adalah membuat suatu aplikasi berbasis android tentang pembelajaran bahasa Jepang.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari skripsi ini adalah perangkat lunak yang dihasilkan dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari mengenai huruf Jepang dan kata-kata dasar bahasa Jepang secara lebih efektif yang dapat dijalankan pada *mobile system Android*.

1.5. Batasan Masalah

Agar dalam pengerjaan aplikasi pembelajaran ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan skripsi ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang di olah hanya dapat di jalankan pada *mobile system Android*.
2. Aplikasi ini menyediakan materi berupa pengenalan huruf Jepang, kosa kata, pola kalimat yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan soal-soal bahasa Jepang.
3. Pembahasan materi yang digunakan menggunakan buku yang berjudul “Cara Mudah Belajar Bahasa Jepang”.
4. Metode yang digunakan menggunakan *Finite State Machine (FSM)*.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini antara lain:

1. Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data ini meliputi studi pustaka tentang huruf-huruf dan suku kata Bahasa Jepang menggunakan *Android*.

2. Tahap Studi Literatur

Studi literatur ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dengan cara mengumpulkan dan mempelajari literatur melalui buku, karya ilmiah dan sumber-sumber lainnya yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

3. Analisis Sistem

Yaitu menganalisa kebutuhan sistem untuk mendapat gambaran secara umum mengenai aplikasi yang akan dibuat.

4. Implementasi

Implementasi ini merupakan proses penerjemah dari tahap perancangan kedalam bentuk aplikasi dengan menggunakan Java.

5. Pengujian

Pada tahap ini implementasi aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang akan di uji dengan menerapkan beberapa percobaan yang diterapkan pada android 4.0 kemudian di analisis dan evaluasi hasilnya.

6. Tahap Penyusunan Laporan

Melakukan penyusunan laporan dari penelitian berdasarkan sistematika penulisan.

1.7. Sistematika Penulisan Laporan

Adapun sistematika penulisan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah yang akan diselesaikan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan yang direncanakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang sistem yang akan dibuat, penggunaan beberapa macam perangkat baik perangkat keras maupun perangkat lunak, serta melakukan pembahasan pada konsep perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI dan ANALISIS

Bab ini menjelaskan tentang pengujian sistem secara umum maupun terperinci mengenai hasil penerapan sistem pada objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini terdiri dari simpulan dan saran, yang berisi tentang simpulan hasil penelitian dan saran-saran yang dibutuhkan guna pengembangan sistem lebih lanjut.