

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi dan interaksi antar manusia, dengan adanya bahasa kita dapat berkomunikasi dan memahami apa yang orang sampaikan. di era globalisasi saat ini pembelajaran bahasa dinilai sangat penting salah satunya adalah bahasa asing, dengan mempelajari bahasa asing seseorang dapat berkomunikasi lebih jauh sehingga wawasan dalam teknologi informasi akan lebih terbuka dan luas.

Salah satu bahasa asing yang diajarkan di Indonesia adalah bahasa Jepang, bahasa Jepang merupakan bahasa resmi yang digunakan di Jepang dengan jumlah penutur 127 juta jiwa, bahasa Jepang di Indonesia diajarkan mulai dari tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), salah satu SMA yang mengajarkan bahasa Jepang adalah SMAN 1 Dayeuhkolot. Materi yang diajarkan pada umumnya mulai dari pengenalan huruf Jepang berupa katakana, hiragana, dan kanji, percakapan, pola kalimat, serta kosa kata bahasa Jepang.

Dari hasil wawancara yang terlampir pada lampiran (1) yang dilakukan dengan guru bahasa Jepang, saat ini pembelajaran masih berjalan konvensional yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas, siswa mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru, siswa juga masih kesulitan dalam mempelajari beberapa materi seperti kosa kata, penulisan huruf Jepang, dan pola kalimat karena media yang digunakan saat pembelajaran masih terpaku pada buku paket saja. Menurut pemaparan ibu Asti selaku guru bahasa Jepang siswa sering sekali mengeluhkan merasa bosan dan kesulitan dalam mempelajari huruf hiragana karena media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan materi huruf hiragana di buku paket sulit dipahami siswa, sehingga siswa merasa kurang antusias dalam melakukan pelajaran menulis huruf Jepang, Selain itu materi percakapan masih dilakukan secara manual dengan guru menjelaskan di papan tulis, setelah guru

selesai menjelaskan siswa diberikan latihan untuk *review* materi yang sudah disampaikan dan mempraktikanya didepan kelas, namun siswa dalam hal ini masih merasa kurang mendapatkan gambaran percakapan yang sebenarnya seperti apa.

Oleh karena itu dalam Proyek Akhir ini di bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Android, sehingga aplikasi ini dapat digunakan oleh siswa kapan saja dan dimana saja. Selain itu aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam mempelajari bahasa Jepang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka perumusan masalah yang diangkat dalam Proyek Akhir ini adalah :

1. Bagaimana memberikan media alternatif dalam penyampaian materi kosa kata, pola kalimat?
2. Bagaimana menyediakan media latihan menulis huruf Hiragana yang mudah dipahami?
3. Bagaimana agar siswa mendapat gambaran percakapan bahasa Jepang yang sebenarnya?

1.3 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah membangun aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang yang :

1. Memiliki fitur kosa kata dan pola kalimat disertai audio dan teks terjemahan.
2. Memiliki fitur latihan menulis huruf Jepang disertai tata caranya.
3. Memiliki konten video percakapan bahasa Jepang dari *native speaker*.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam Proyek Akhir ini tidak melebar, maka ditetapkan batasan-batasan yaitu:

1. Aplikasi ini menggunakan buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 “SAKURA”, yang diterbitkan atas kerja sama The Japan Foundation Jakarta dan Direktorat Pembinaan SMA Ditjen.Manajemen Dikdasmen, Kementerian Pendidikan Nasional dan buku Pelajaran Bahasa Jepang Nihongo yang disusun oleh Dra.Neni Anggraeni.
2. Materi menulis huruf Hiragana hanya mengikuti alur saja.
3. Audio hanya terdapat pada menu kosa kata saja dan tidak ada pada menu pola kalimat

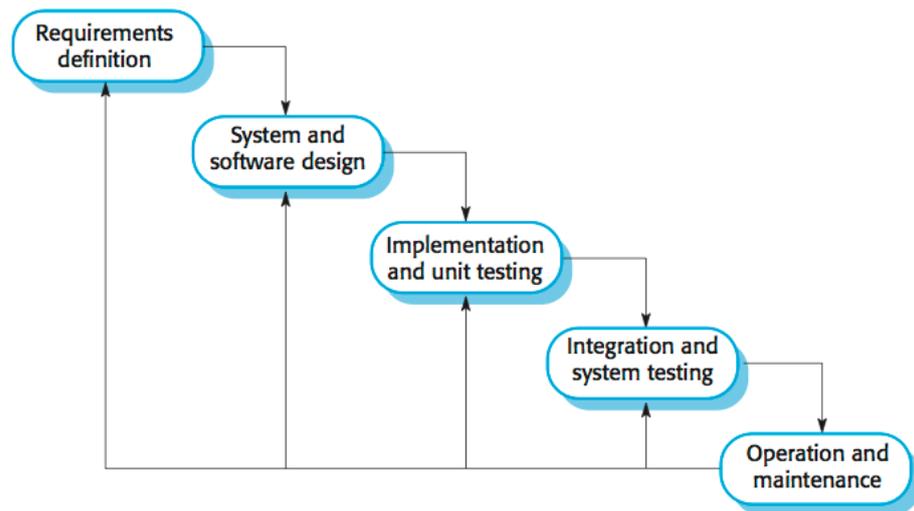
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi pembelajaran bahasa Jepang berbasis android ini digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa Jepang yang dilakukan di SMAN 1 Dayeuhkolot. Aplikasi ini mencakup pembelajaran huruf Jepang, pola kalimat, kosa kata, percakapan. Di dalam aplikasi ini juga terdapat video percakapan, audio, dan teks untuk penjelasannya.

Pengguna dari Aplikasi ini yaitu siswa SMAN 1 Dayeuhkolot yang mana aplikasi ini berdasarkan materi-materi yang ada didalam buku Bahasa Jepang 1 “SAKURA” dan Pelajaran Bahasa Jepang Nihongo, Dengan adanya aplikasi ini Siswa SMAN 1 Dayeuhkolot diharapkan mendapat kemudahan dalam melakukan Pembelajaran.

1.6 Metode Pengerjaan

Dalam proses pengerjaan analisis kebutuhan perangkat lunak, kami menggunakan model waterfall.



Gambar 1 - 1 Metode Waterfall [1]

Adapun tahapan-tahapan yang dilalui adalah sebagai berikut:

1. *Requirements Definition*

Tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara wawancara terhadap guru bahasa Jepang yang bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna sehingga dapat diidentifikasi fitur apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. *System and software design*

Setelah data yang diperlukan terkumpul selanjutnya pada tahap ini dilakukan perancangan yang bertujuan membuat rancangan dari aplikasi yang akan dibuat. Perancangan dilakukan dengan cara membuat *Mockup* dengan *Tools Balsamiq Mockup* dan *Flowmap*.

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini akan ditampilkan fitur apa saja yang ada dalam aplikasi, aplikasi akan diuji satu persatu untuk mengetahui apakah aplikasi sudah berjalan dengan baik atau belum, pengujian pada sistem dilakukan secara langsung pada lingkungan user.

4. *Itegration and System testing*

Setelah selesai pada pembuatan aplikasi selanjutnya dilakukan pengujian dengan cara *Blackbox Testing* yang bertujuan menguji apakah aplikasi sudah sesuai dengan desain dan masih ada kesalahan atau tidak.

5. *Operation and Maintenance*

Proyek Akhir ini tidak sampai pada tahap *Operation and Maintenance*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Proses pengerjaan aplikasi ini dilakukan mulai bulan September 2017 hingga bulan Juli 2018

Tabel 1 - 1 Jadwal Pengerjaan

No	Aktivitas	Jadwal Pengerjaan																																											
		Sep				Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Maret				Apr				Mei				Jun				Jul			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Requirements Definition	█	█	█	█																																								
2	System and software design					█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																								
3	Implementation and Unit Testing																	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
4	Itegration and System testing																																												
5	Operation and Maintenance																																												
6	Pengerjaan Dokumen	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█