APLIKASI PENGENALAN SEKILAS NEGARA JEPANG BERBASIS J2ME DI SMAN 2 MAJALENGKA

Oleh
IMAN HILMAN
1.05.08.258

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2012



fppt.com

Latar Belakang

Handphone merupakan salah satu alat komunikasi yang bisa digunakan oleh setiap orang, baik itu anak-anak maupun orang dewasa, handphone akan lebih bermanfaat apabila dijadikan media alat pembelajaran hususnya untuk anak sekolah, yang diharapkan dapat membantu pembelajaran dan lebih efisien dibandingkan dengan cara pembelajaran yang masih manual atau masih banyak menjelaskan dengan teori.

Dalam bidang pendidikan, khususnya pembelajaran tentang Negara Jepang sangatlah penting bagi kita untuk menambah pengetahuan tentang Negara sakura tersebut, karena Jepang merupakan Negara yang tidak terlalu luas namun sekarang menjadi Negara yang mampu mengalahkan Negara-negara lain, hususnya di benua asia.

SMAN 2 Majalengka merupakan sekolah yang sudah sangat mengenal dengan adanya teknologi, namun kenyataannya dalam proses pembelajaran masih banyak menggunakan teori, sehingga murid kurang memahaminya.

Berdasarkan hal diatas, maka saya tertarik untuk membuat suatu aplikasi tentang “APLIKASI PENGENALAN SEKILAS NEGARA JEPANG BERBASIS J2ME DI SMAN 2 MAJALENGKA”.

Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi Masalah

Permasalahan yang sering dihadapi pada pembelajaran di sekolah adalah sistem pembelajaran yang sangat kurang efektif dikarenakan pengajar yang masih menggunakan cara penyampaian pembelajaran yang masih lama yaitu bersifat teori. Sehingga murid-murid kurang menyerap secara maksimal apa yang di jelaskan oleh pengajar.

Rumusan Masalah

- Bagaimana membangun aplikasi pengenalan sekilas negara Jepang berbasis J2ME di SMAN 2 Majalengka?
- Bagaimana Implementasi dari aplikasi pengenalan sekilas Negara Jepang berbasis J2ME di SMAN 2 Majalengka?
- Bagaimana Evaluasi aplikasi pengenalan sekilas Negara Jepang berbasis J2ME di SMAN 2 Majalengka?

Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi pengenalan sekilas negara Jepang berbasis J2ME di SMAN 2 Majalengka.

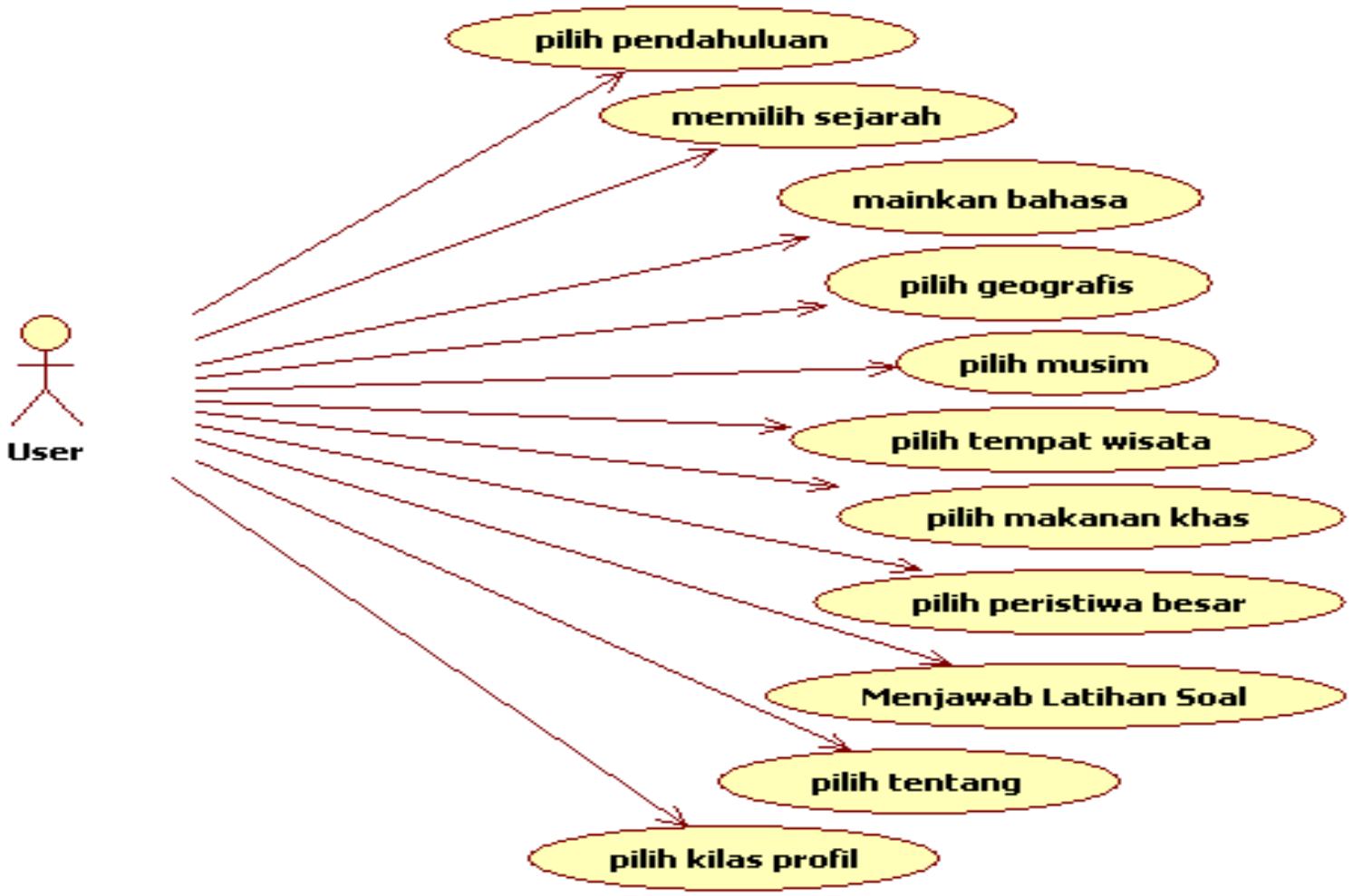
Tujuan

1. Membangun aplikasi pengenalan sekilas Negara Jepang berbasis J2ME di SMAN 2 Majalengka.
2. Mengimplementasikan aplikasi pengenalan sekilas Negara Jepang berbasis J2ME di SMAN 2 Majalengka.
3. Mengevaluasi aplikasi pengenalan sekilas Negara Jepang berbasis J2ME di SMAN 2 Majalengka.

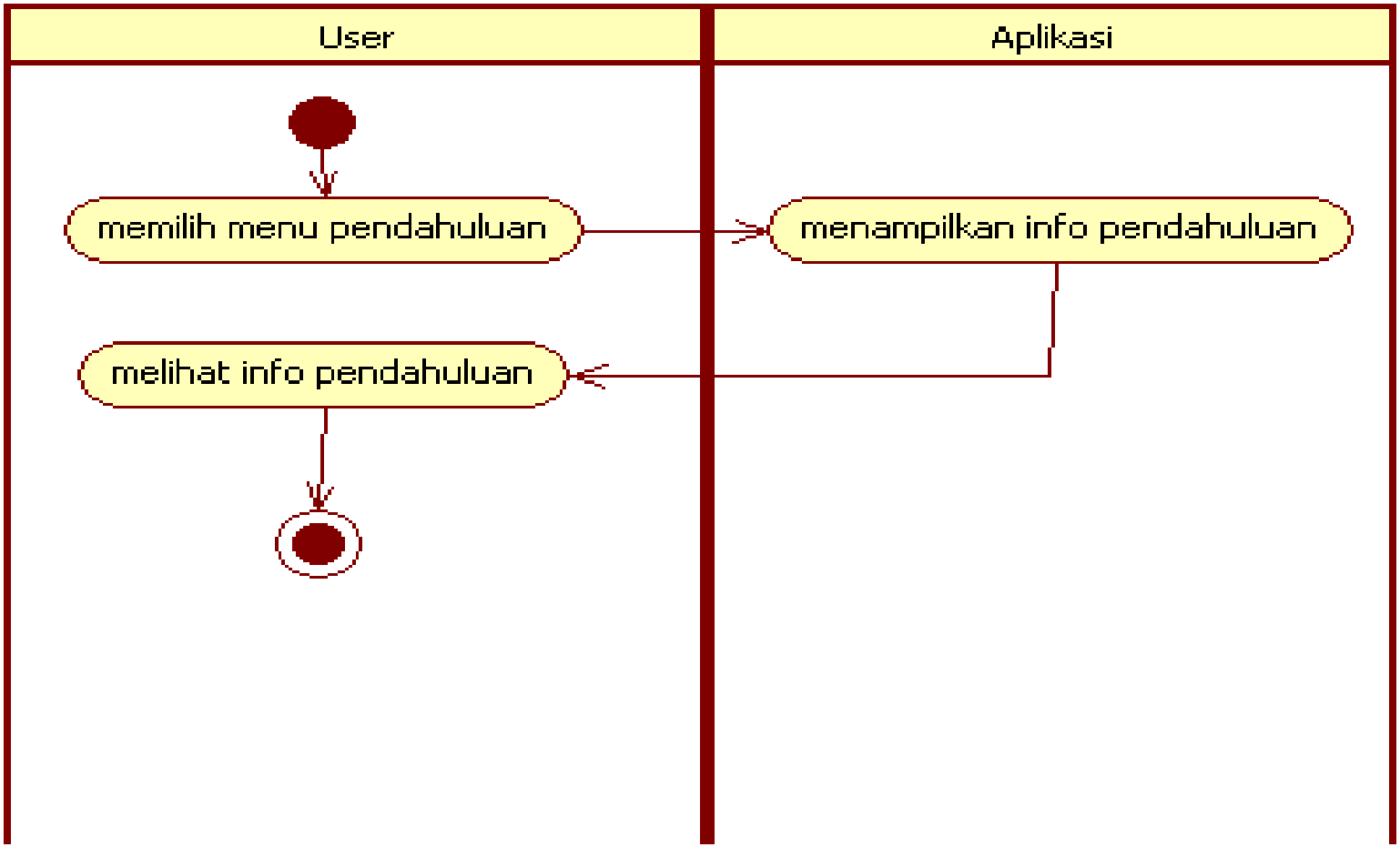
Batasan Masalah

1. Aplikasi yang dibangun ditujukan untuk siswa SMAN 2 Majalengka.
2. Aplikasi yang dibangun adalah sebagai acuan untuk pembelajaran tentang Negara Jepang .
   - Asal-usul nenek moyang bangsa Jepang.
   - Sejarah (kaisar 1862-sekarang, kimono, samurai dan harakiri, tulisan Jepang)
   - 4 Musim di Jepang.
   - 4 Tempat Wisata yang popular di Jepang.
   - 11 Makanan Jepang yang popular di dunia.
   - Geografis Jepang.
   - 2 Peristiwa besar yang pernah terjadi di Jepang .
3. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada ponsel yang mendukung Java.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah J2ME (Java 2 Micro Edition).

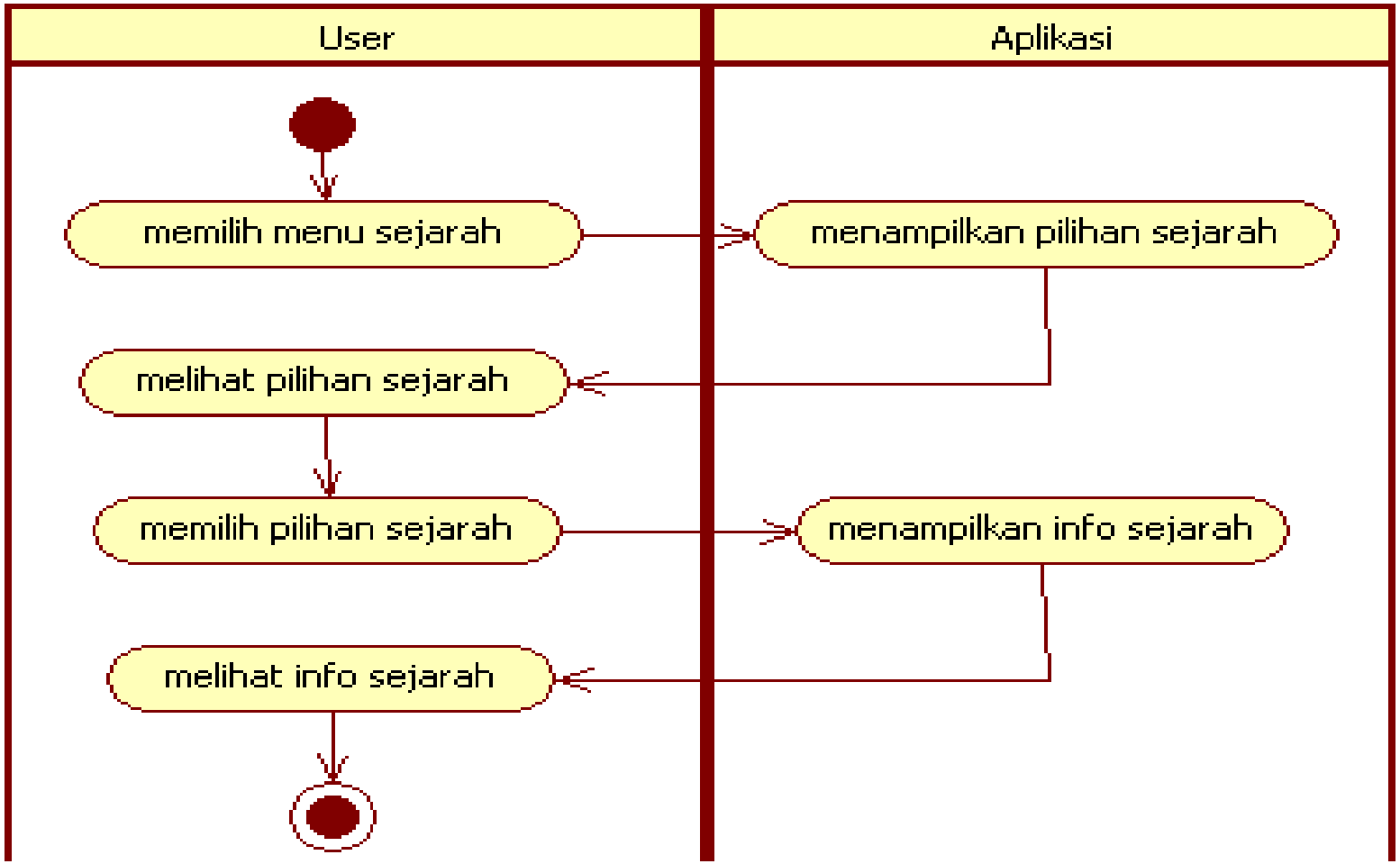
USE CASE


User
pilih pendahuluan
memilih sejarah
mainkan bahasa
pilih geografis
pilih musim
pilih tempat wisata
pilih makanan khas
pilih peristiwa besar
Menjawab Latihan Soal
pilih tentang
pilih kilas profil

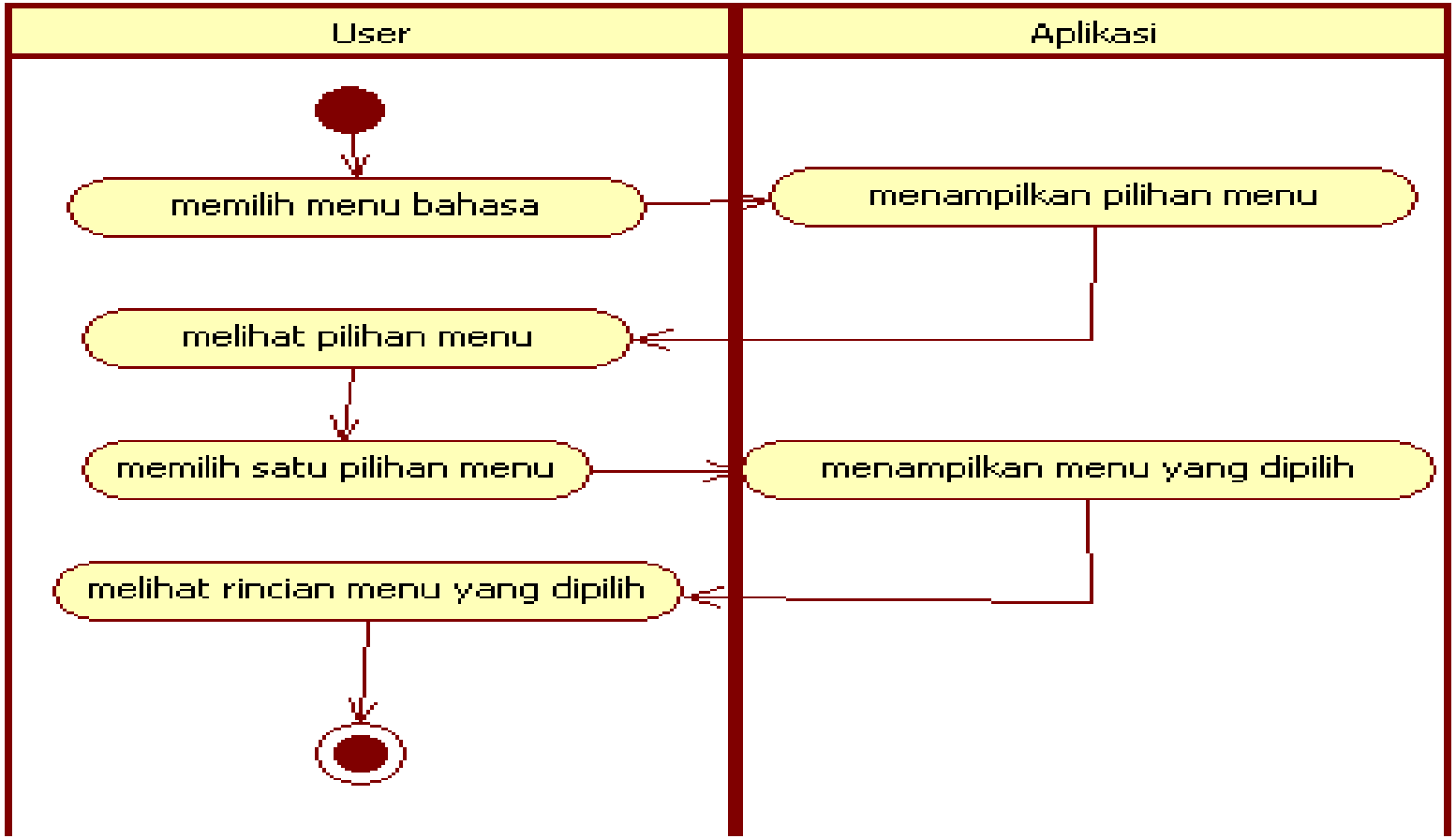
Activity Diagram dari *Use Case* Pendahuluan



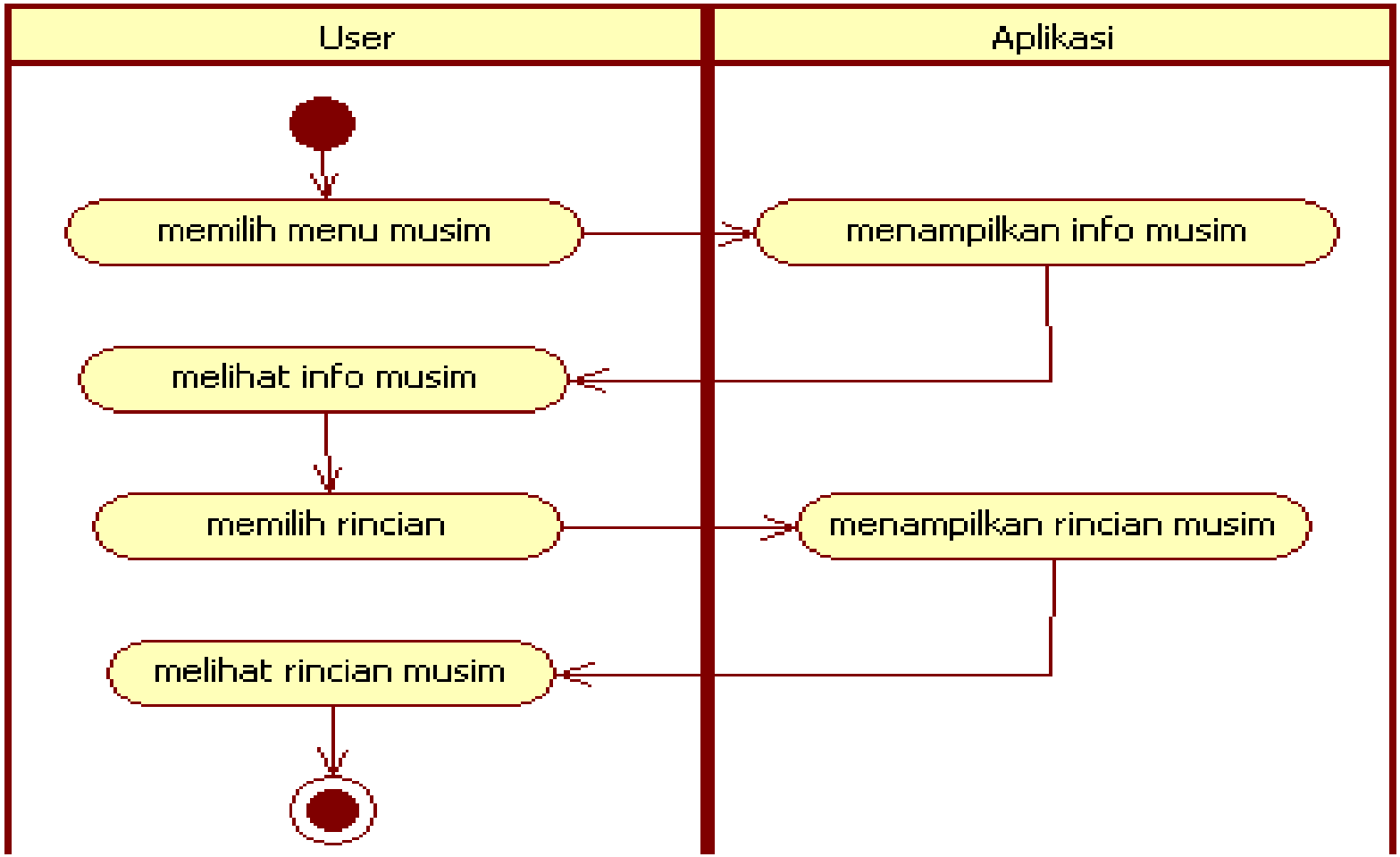
Activity Diagram dari *Use Case* sejarah



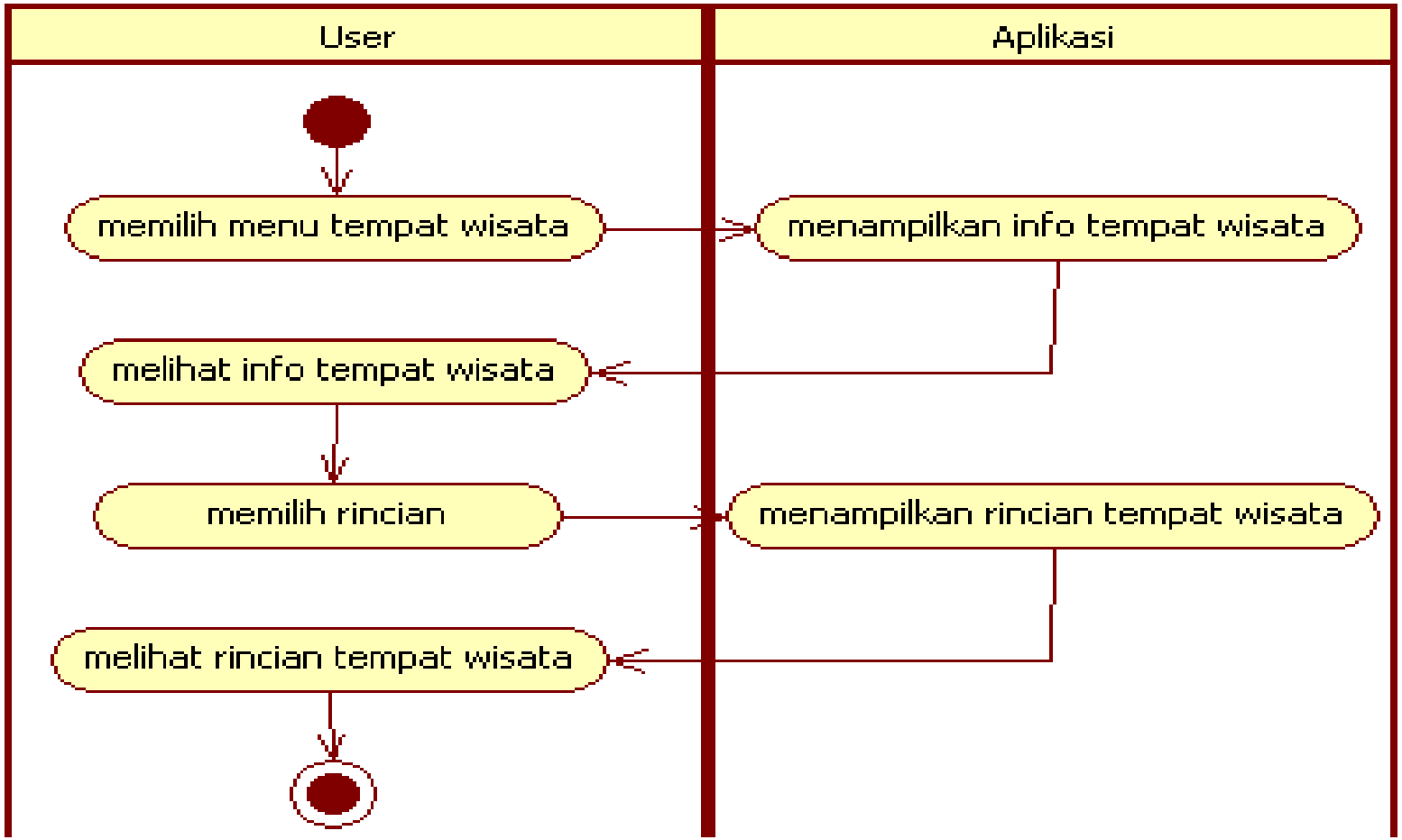
Activity Diagram dari *Use Case* Bahasa



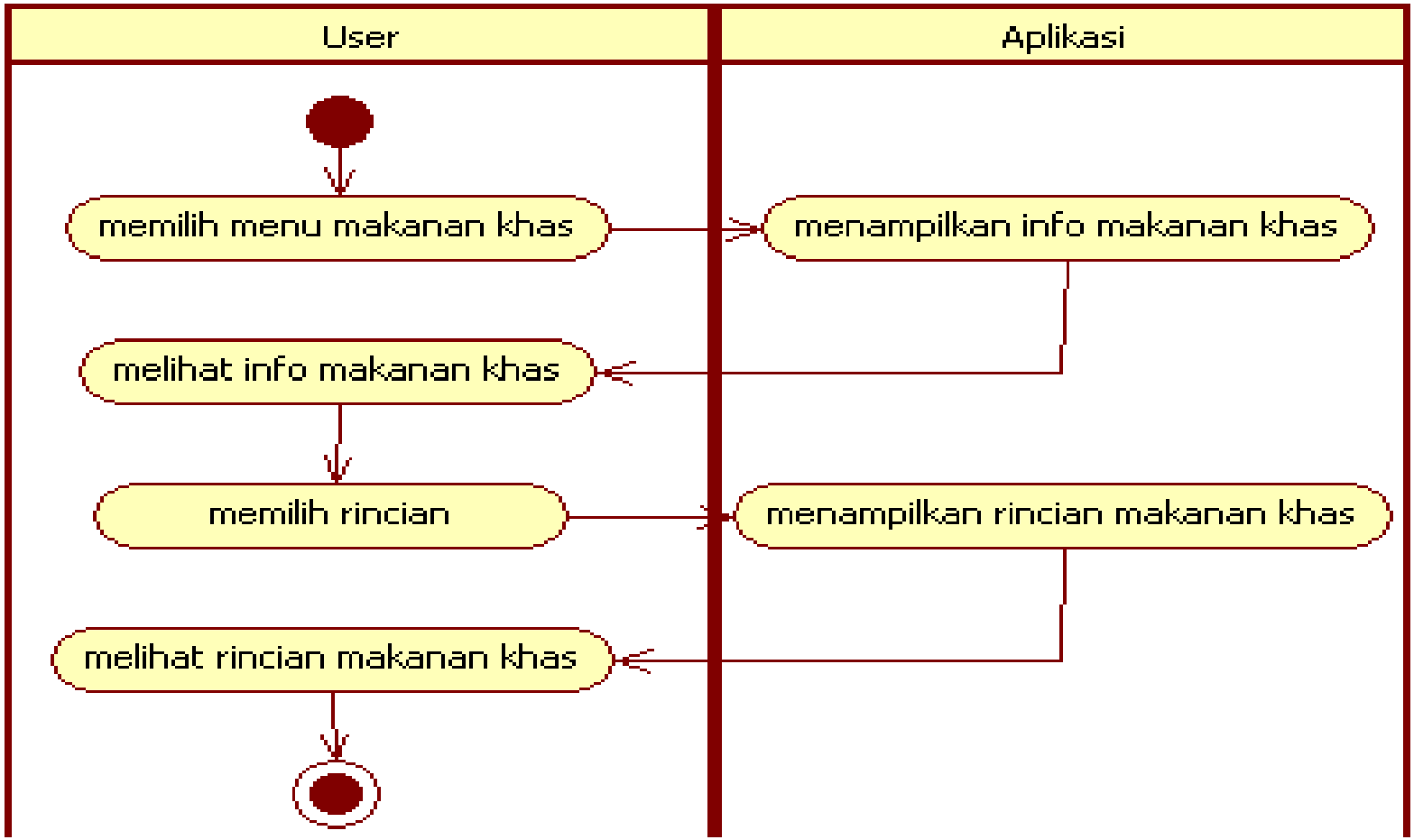
Activity Diagram dari *Use Case* Musim



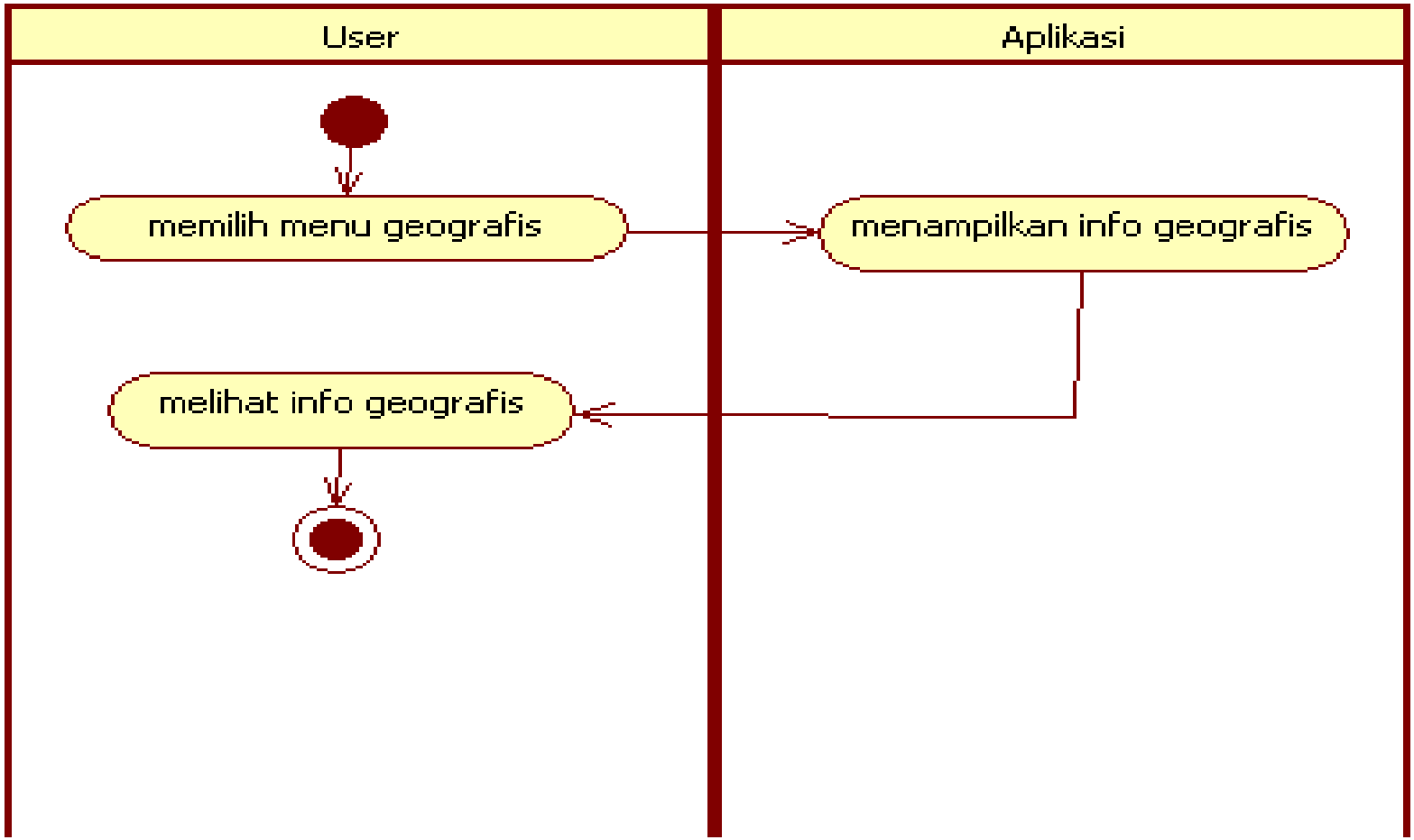
Activity Diagram dari *Use Case* tempat wisata



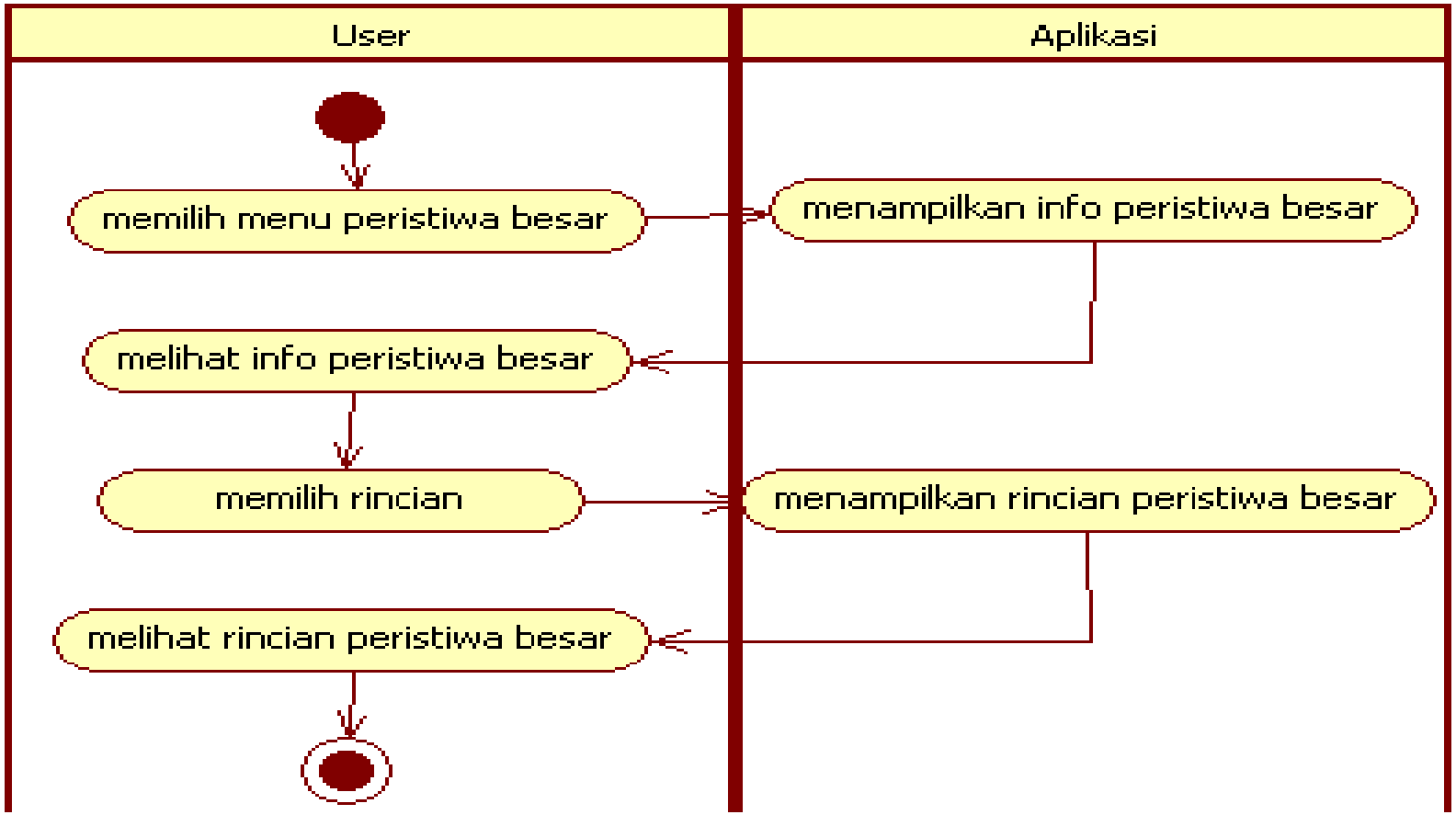
Activity Diagram dari *Use Case* Makanan Khas



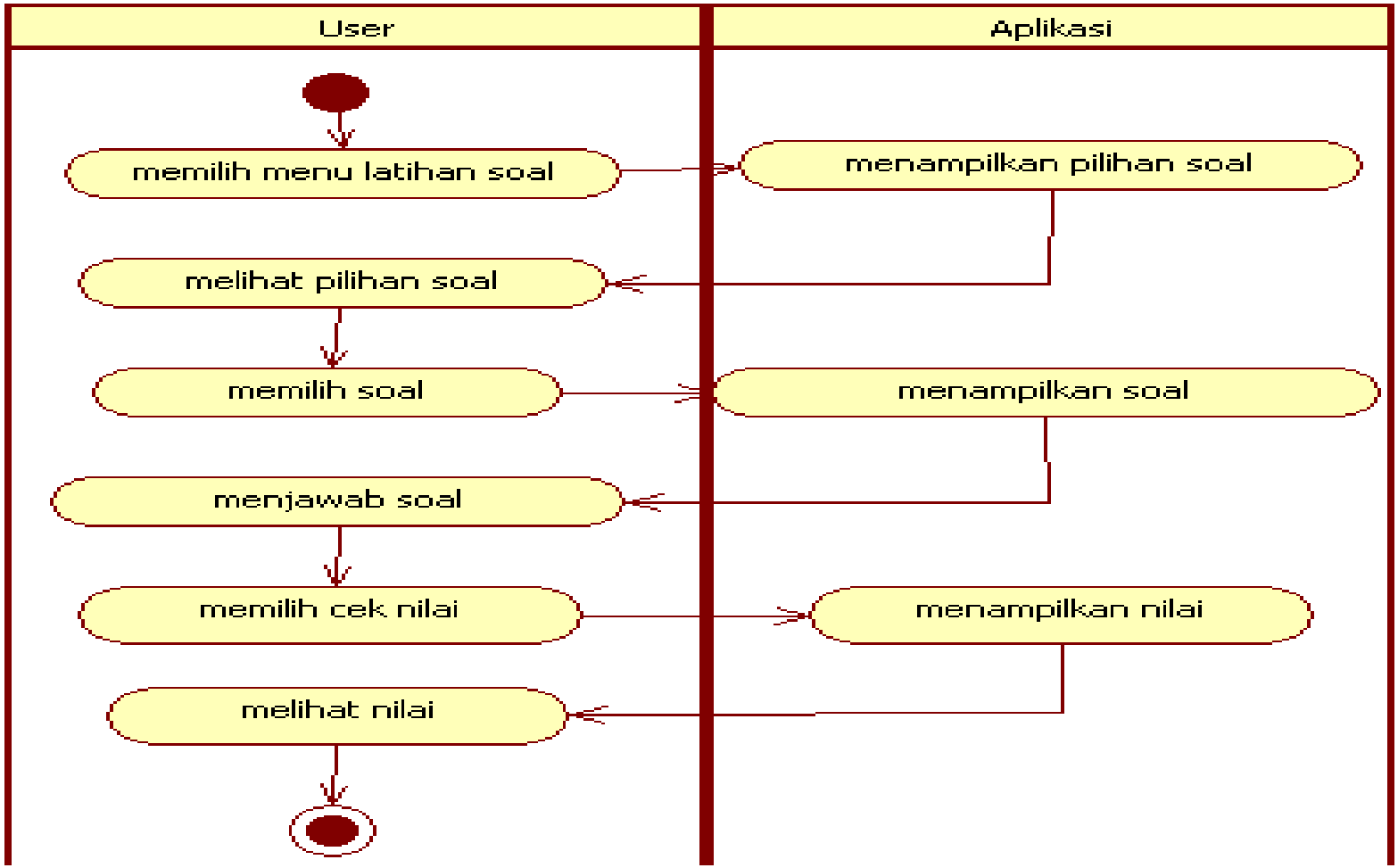
Activity Diagram dari *Use Case* Geografis



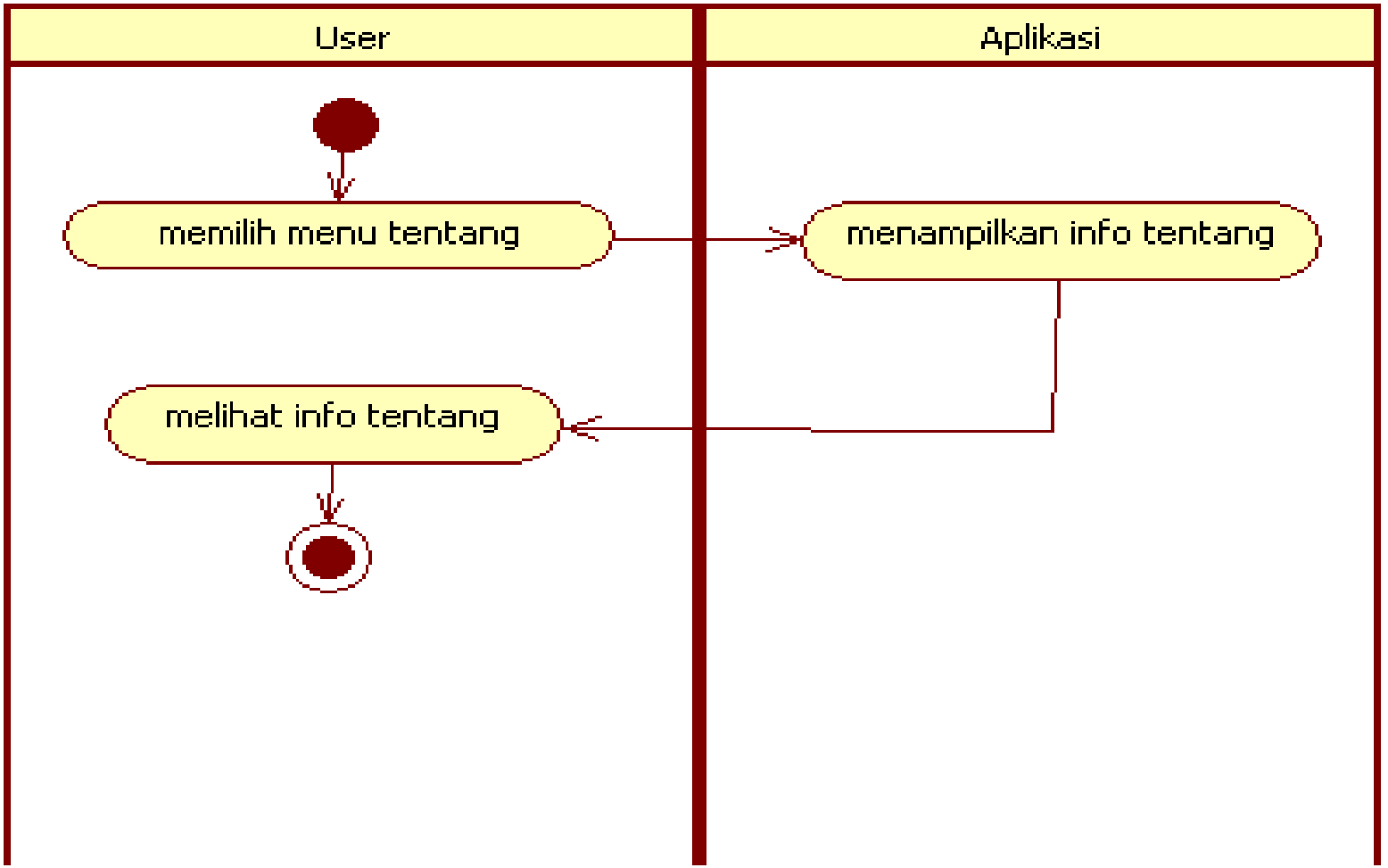
Activity Diagram dari *Use Case* Peristiwa Besar



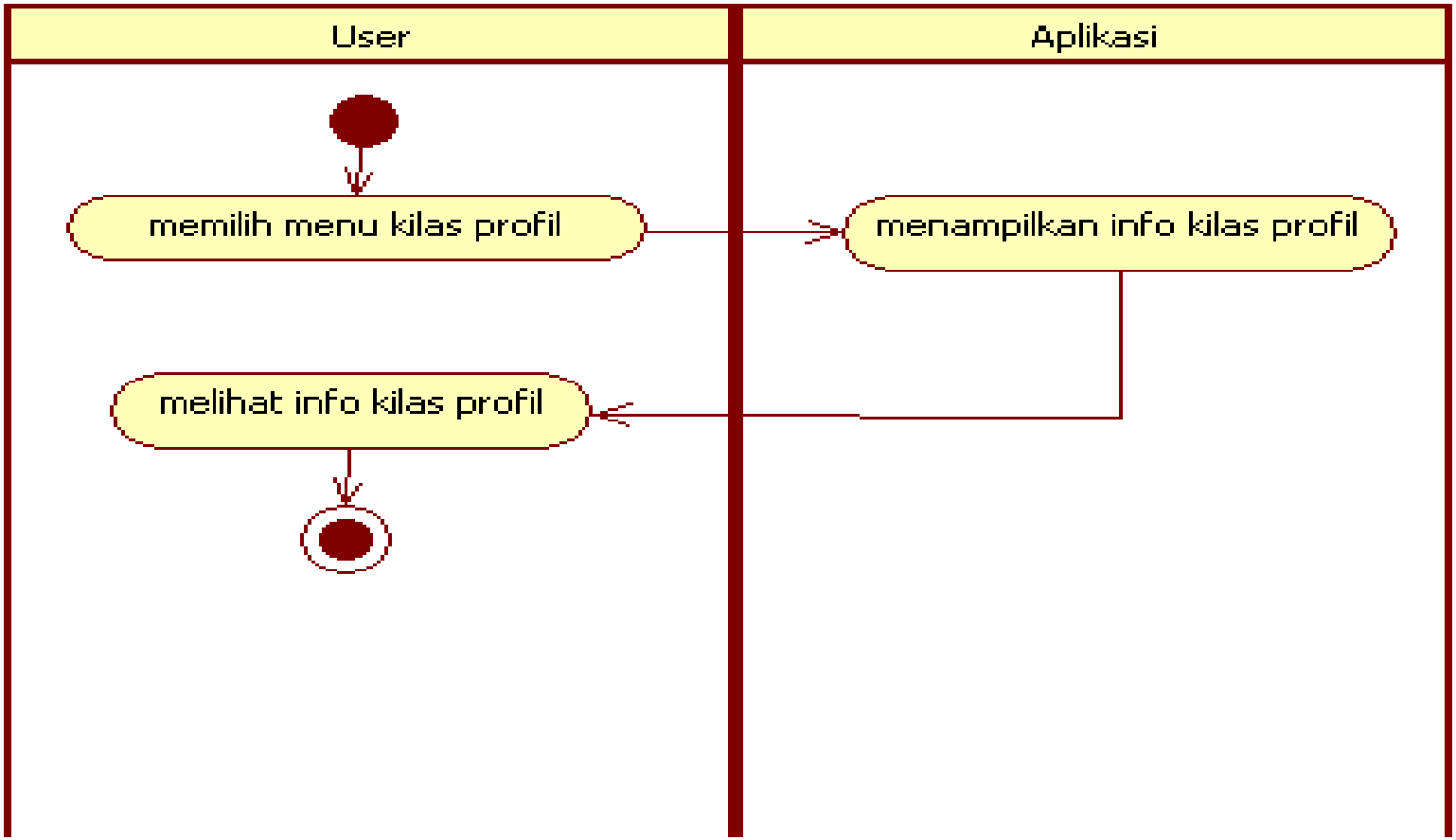
Activity Diagram dari *Use Case* Latihan Soal



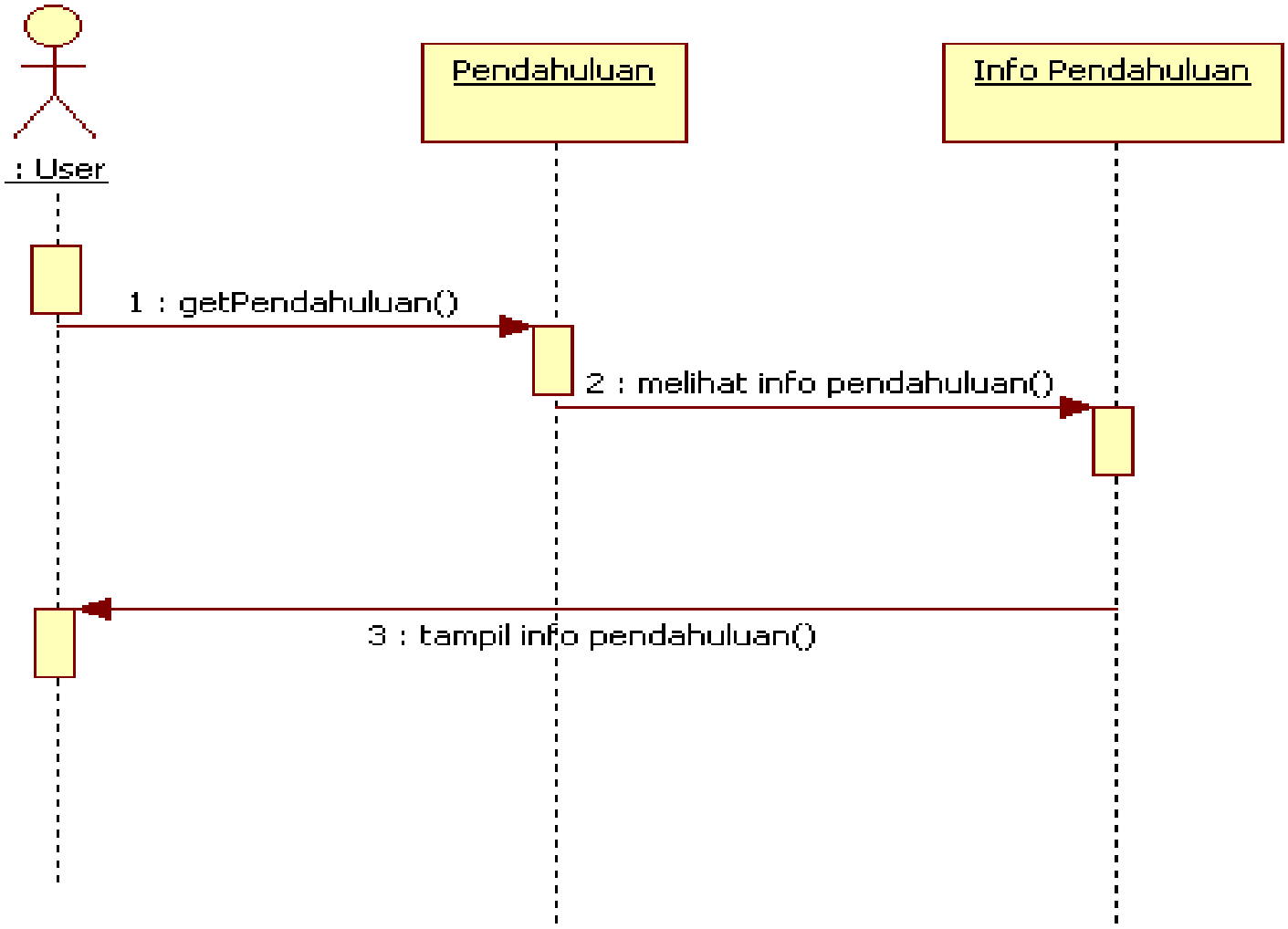
Activity Diagram dari *Use Case* Tentang



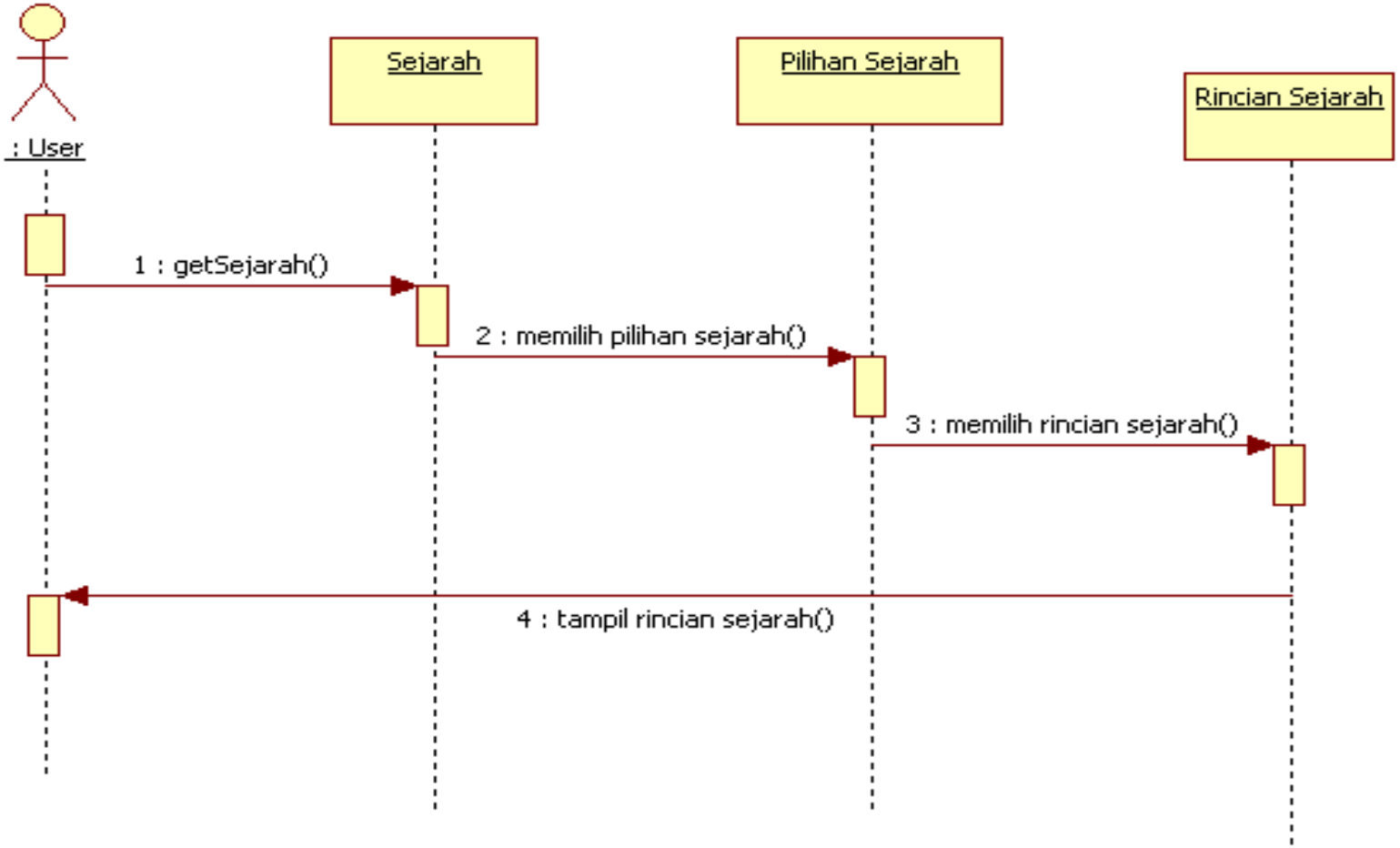
Activity Diagram dari *Use Case* Kilas Profil



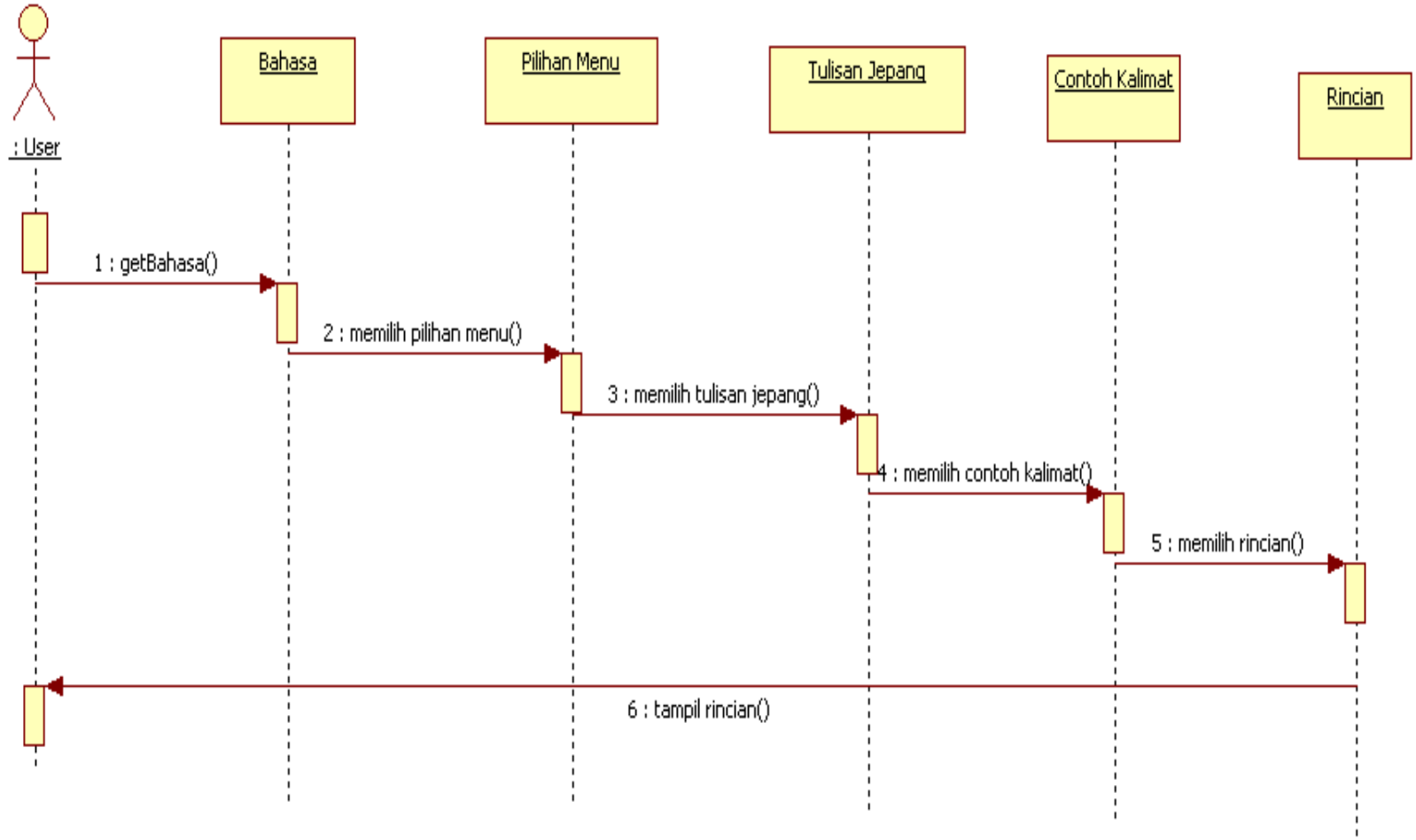
Sequence Diagram dari *Use Case* pendahuluan



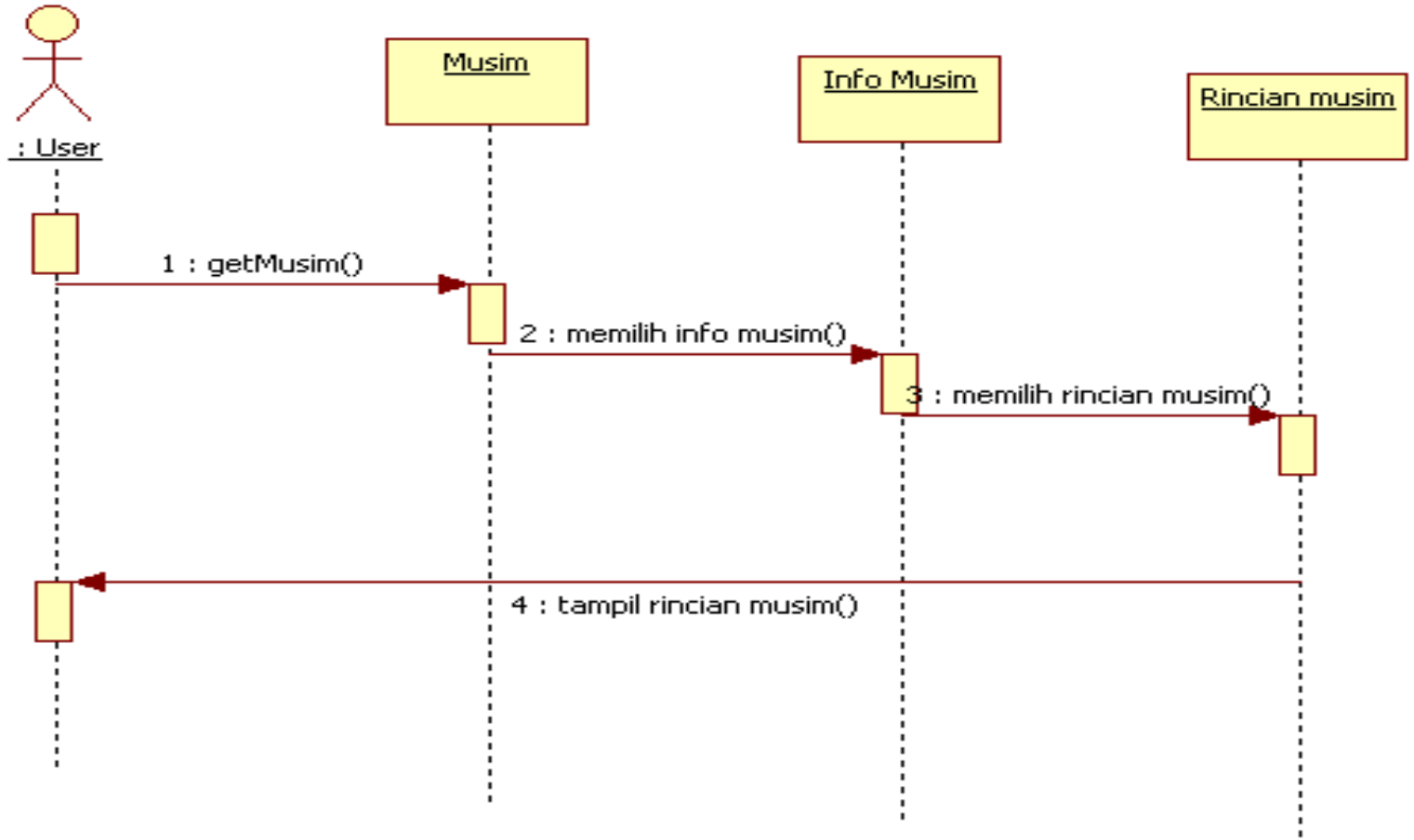
Sequence Diagram dari *Use Case* Sejarah



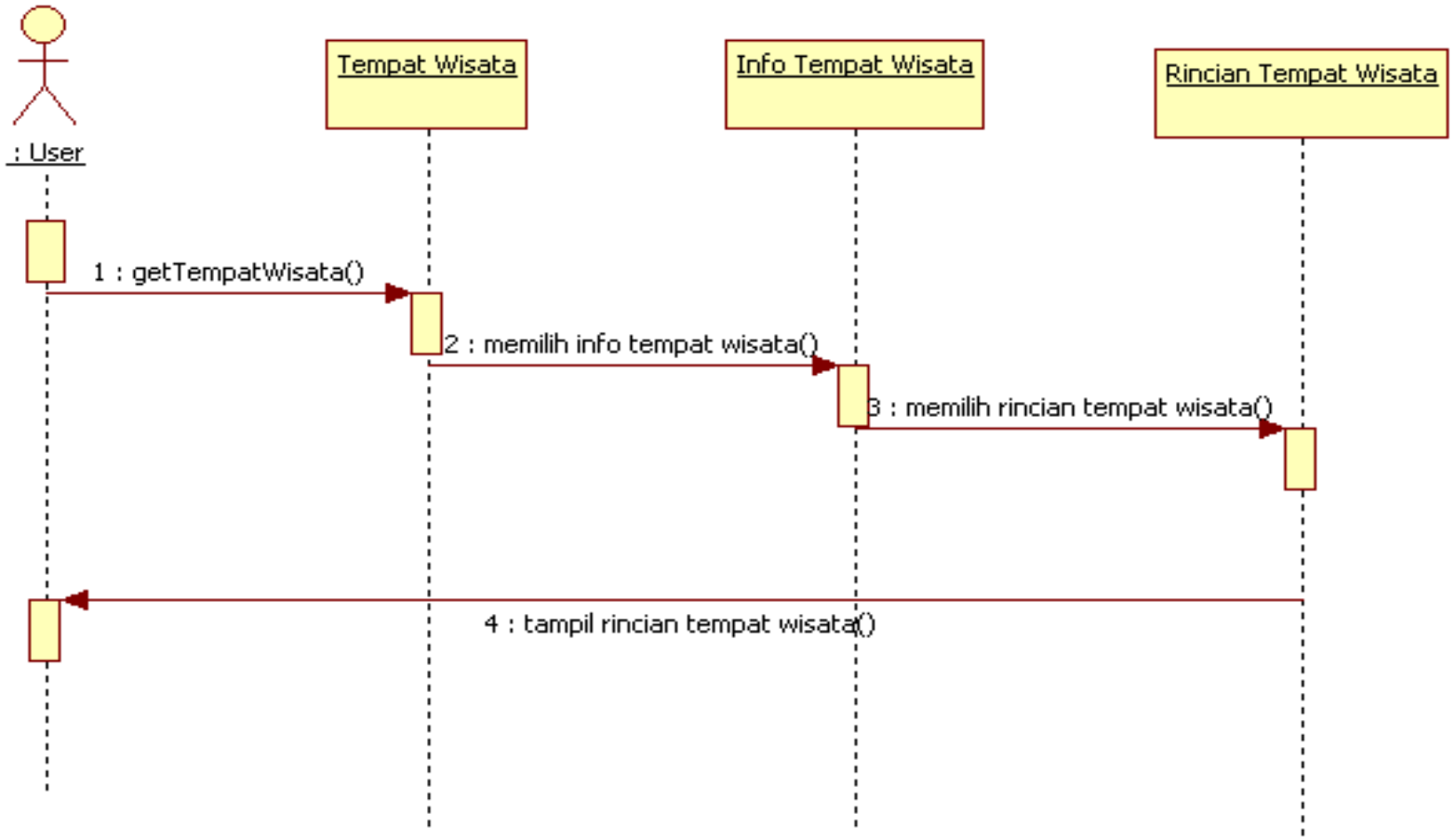
Sequence Diagram dari *Use Case* Bahasa



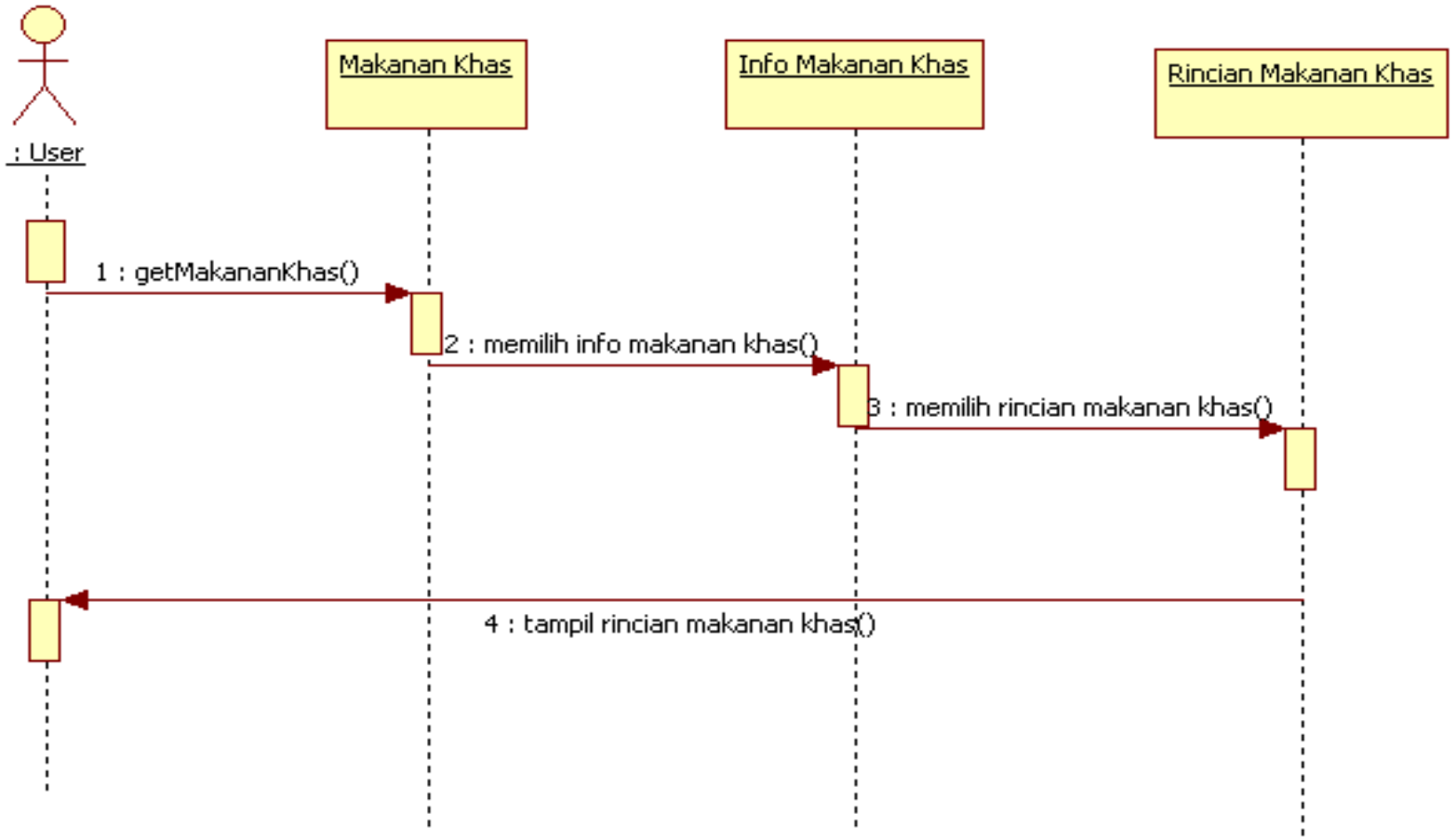
Sequence Diagram dari *Use Case* Musim



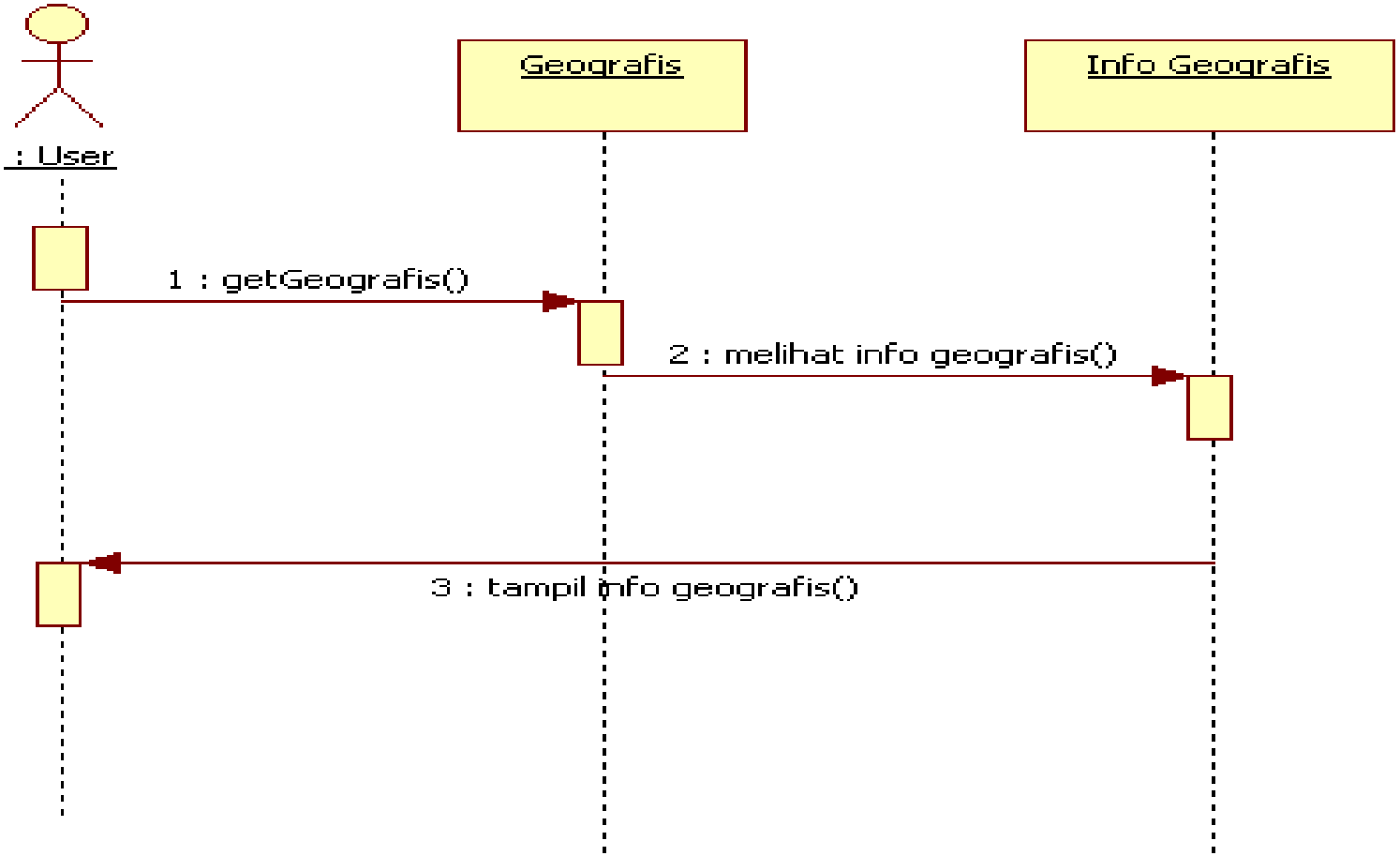
Sequence Diagram dari *Use Case* Tempat Wisata



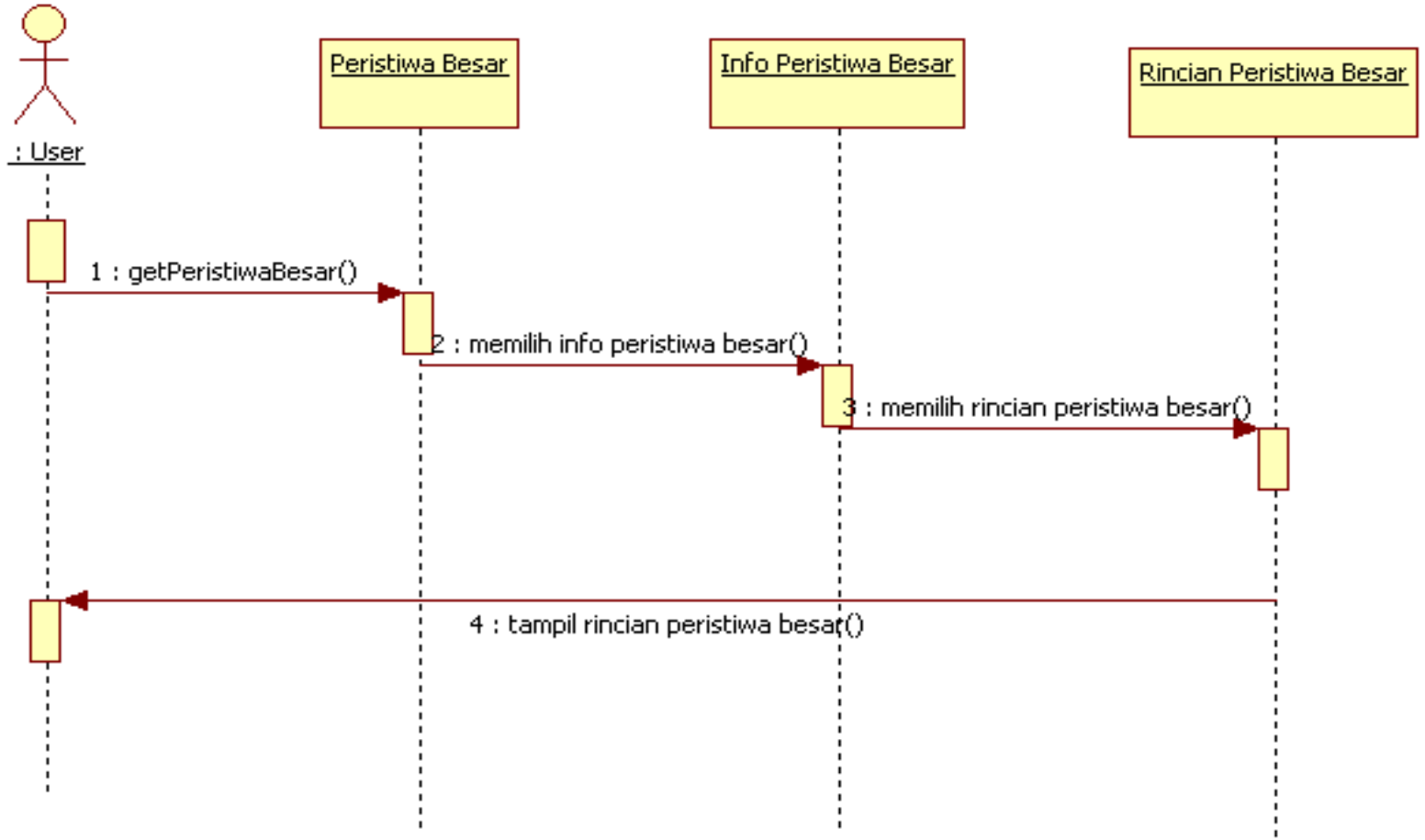
Sequence Diagram dari *Use Case* Makanan Khas



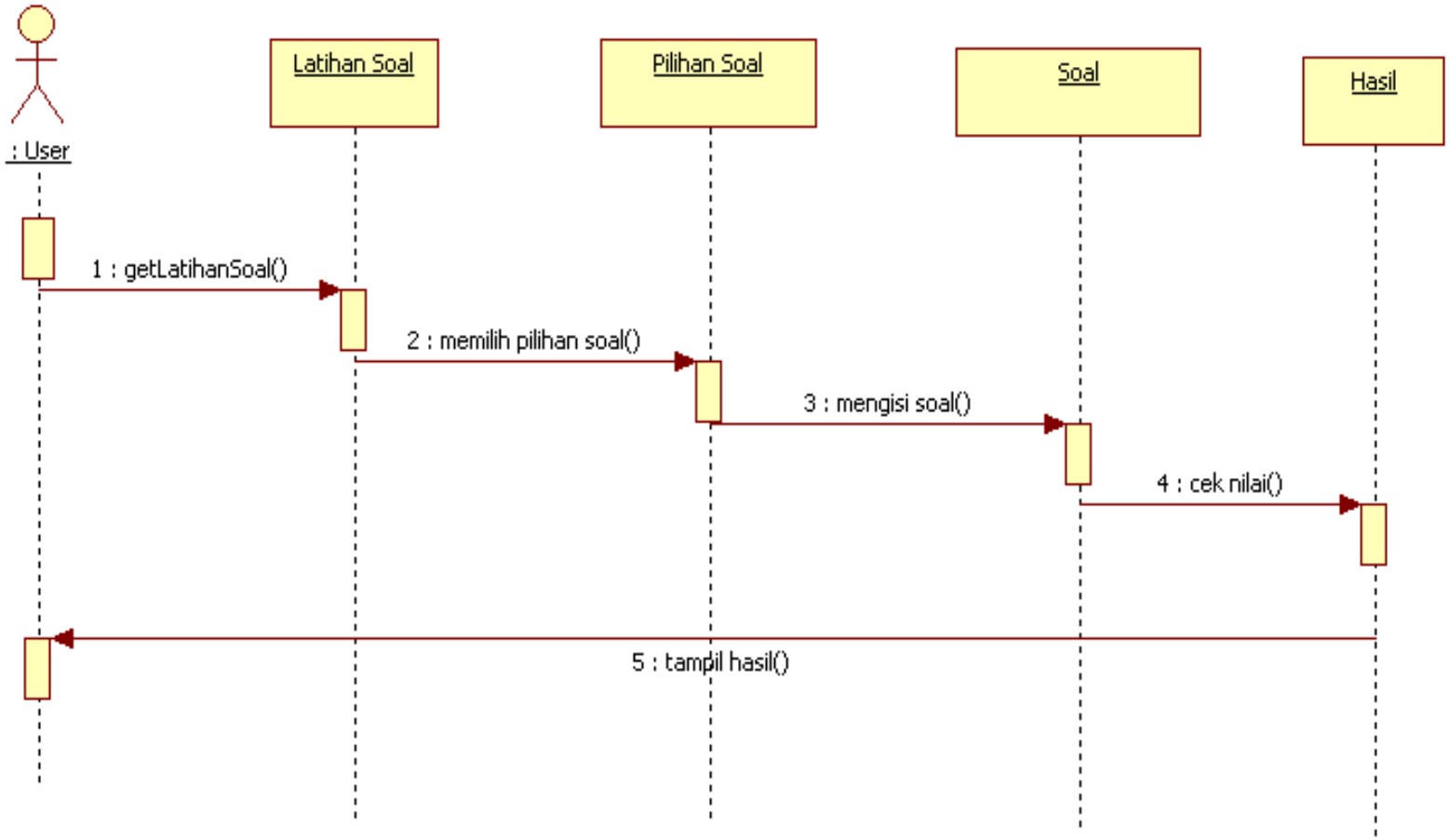
Sequence Diagram dari *Use Case* Geografis



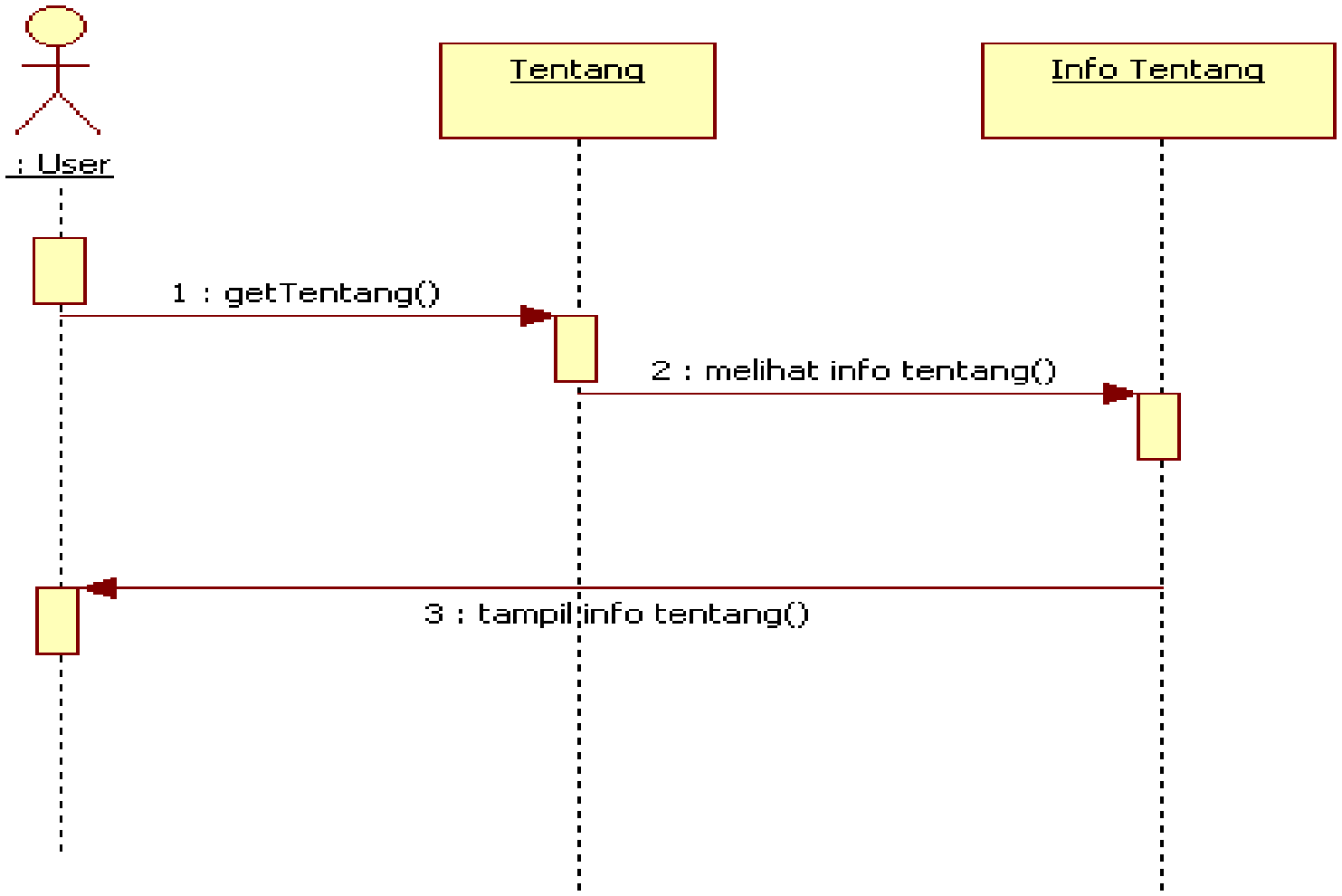
Sequence Diagram dari *Use Case* Peristiwa Besar



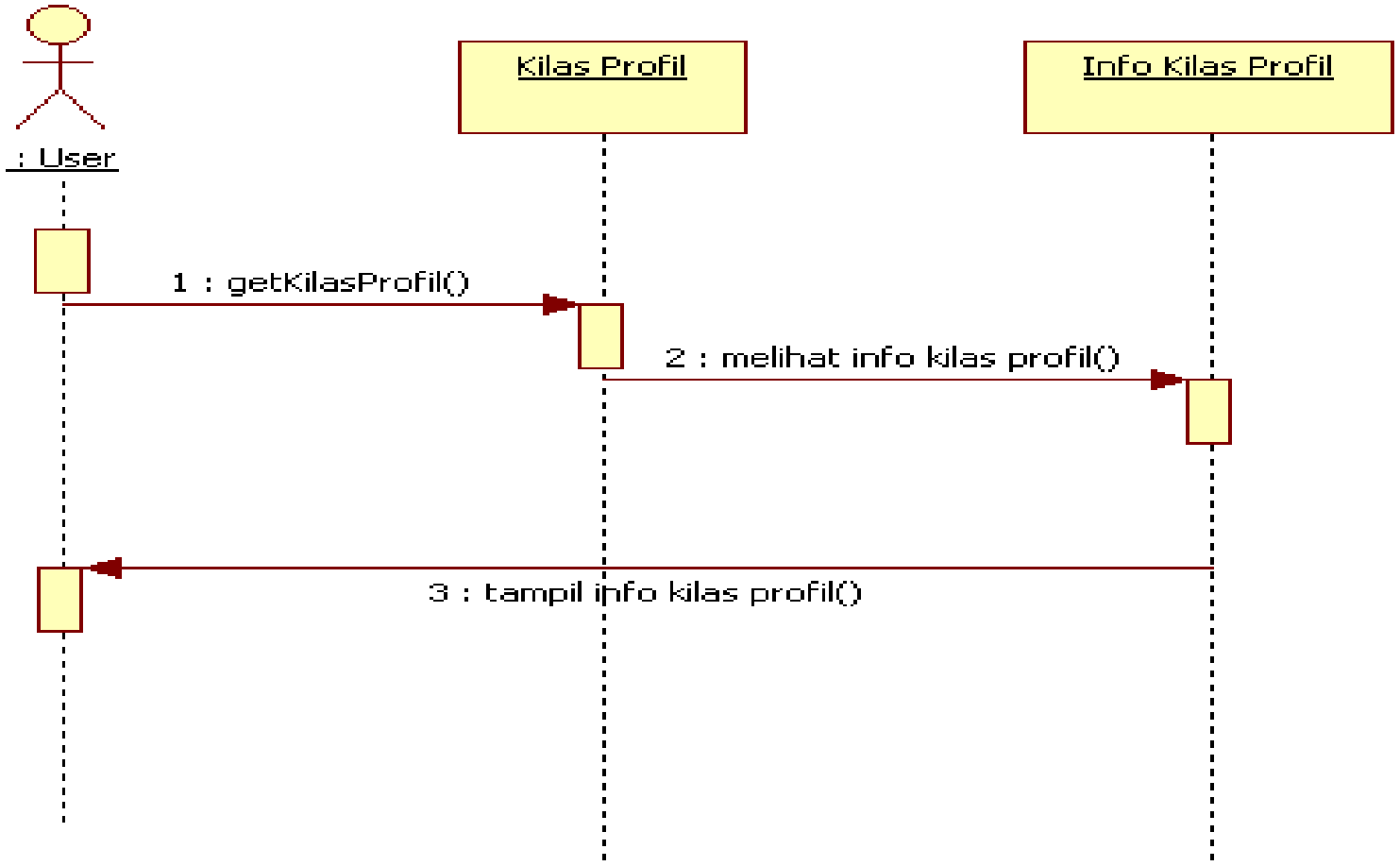
Sequence Diagram dari *Use Case* Latihan Soal



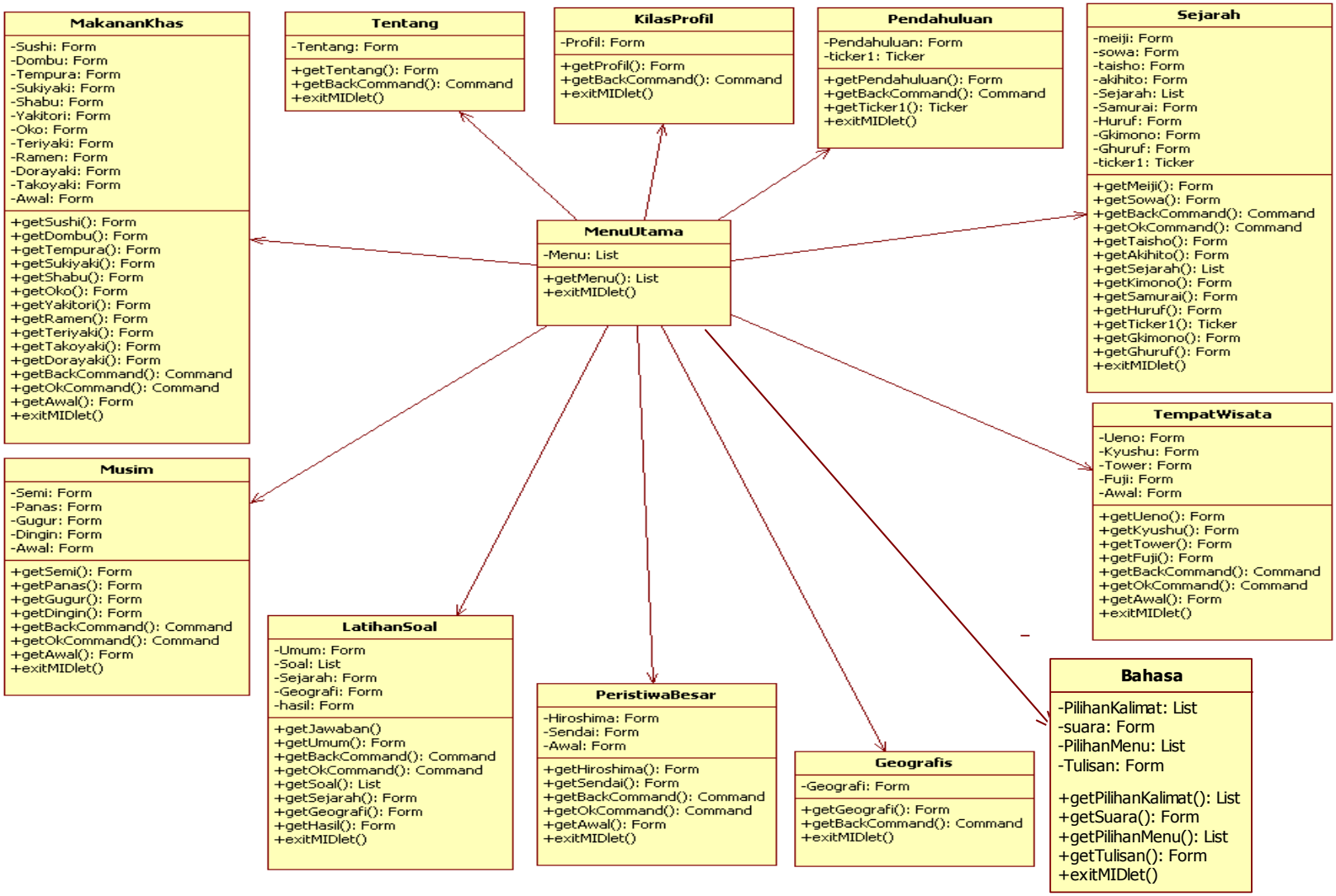
Sequence Diagram dari *Use Case* Tentang



Sequence Diagram dari *Use Case* Kilas Profil



Class Diagram



KESIMPULAN

- Setelah adanya aplikasi pengenalan sekilas Negara Jepang ini pembelajaran menjadi lebih efektif karena penyampaian materinya dilengkapi gambar, suara dan latihan soal.
- Dengan adanya aplikasi pengenalan sekilas Negara Jepang ini penyampaian materi bisa cepat dihafal oleh siswa.
- Aplikasi ini dapat memicu daya tarik siswa dalam belajar mengenal Negara Jepang karena dalam penyampaian materi sudah berbentuk edukasi.

SARAN

- Pembuatan aplikasi yang dibuat penulis dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran.
- Pembuatan aplikasi yang dibuat penulis dapat dikembangkan lebih beragam lagi dalam hal materi, desain, fitur, suara serta pemograman yang lebih efektif.
- Perlu pengkajian mendalam untuk kesesuaian antara ukuran file yang akan diaplikasikan dengan memori pada *handphone*.

TERIMA KASIH

