ABSTRAK

Pengenalan Jepang memberikan informasi tentang Negara Jepang dengan berbagai pilihan menu yang dibutuhkan siswa dalam melakukan pembelajaran tentang Negara Jepang.

Pengembangan aplikasi *mobile* saat ini masih terbatas. Terutama di Propinsi Jawa Barat khususnya wilayah Majalengka yang berpotensi untuk pengembangan belajar siswa. Kebanyakan aplikasi yang ada berbasis web dan membutuhkan perangkat komputer untuk menggunakannya.

Dalam skripsi ini tujuan yang ingin dicapai adalah merancang dan membangun Aplikasi *(Mobile Application)* Pengenalan Sekilas Negara Jepang Berbasis J2ME Di SMAN 2 Majalengka, yaitu aplikasi yang dapat membantu siswa untuk mengetahui informasi Negara Jepang secara *mobile.* Aplikasi ini dibagi menjadi sepuluh pilihan menu utama diantaranya adalah : pendahuluan, sejarah, musim, tempat wisata, makanan khas, geografis, peristiwa besar, latihan soal, tentang, dan kilas profil.

Aplikasi ini juga dilengkapi dengan elemen-elemen multimedia seperti teks, dan gambar. Aplikasi ini menggunakan *java 2 platform micro edition* (J2ME) sebagai modul yang digunakan untuk membuat interface dan fungsi.

Kata kunci: pengenalan Jepang, *mobile application,* j2me.