BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi teknologi saat ini setiap orang bisa terhubung satu sama lain bukan hanya di satu wilayah negara saja, namun semua negara-negara di dunia, hal ini berdampak pada masuk atau keluarnya budaya di wilayah tersebut terutama budaya-budaya asing yang masuk ke Indonesia dan salah satunya adalah budaya Jepang mulai dari makanan khas Jepang, *style* Jepang, film-film Jepang, cara berpakaian, hingga pembelajaran bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan bahasa yang sedang diminati oleh masyarakat umum di indonesia pada saat ini khususnya kalangan remaja dan orang dewasa. Bahkan di universitas-universitas di Indonesia negeri maupun swasta bahasa Jepang sudah menjadi program studi.

Belajar bahasa Jepang tidaklah mudah hal ini dikarenakan penulisan huruf Jepang yang berbeda dengan bahasa lainnya, huruf-huruf dalam bahasa Jepang mempunyai huruf tersendiri seperti huruf Hiragana dan Katakana. Menulis huruf Hiragana dan Katakana tidaklah mudah karena mempunyai aturan tersendiri dalam penulisannya. Sebagian banyak orang merasa kesulitas dalam melakukan pembelajaran menulis huruf Hiragana dan Katakana hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang praktis dan nyaman digunakan, untuk saat ini hanya buku-buku panduan dan video tutorial saja yang tesedia, terkadang orang merasa bosan dengan mempelajarinya dengan membuka dan menutup buku, hal ini dapat mempengaruhi tingkat ke tidak efektifan dalam mempelajarinya.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini, telah menjadikan pengahalang ruang dan waktu antar manusia menjadi terabaikan. Selain itu, semua orang berlomba-lomba menciptakan sesuatu yang baru yang bisa bermanfaat bagi orang lain, salah satu teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah *smartphone,* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi *smartphone* juga dianggap bisa memenuhi kebutuhan penggunanya yang dilengkapi dengan beragam fitur dan banyak jenis aplikasi yang dapat di download secara gratis. Tidak hanya itu *smartphone* juga bisa berguna untuk media pembelajaran yang *movable*. sistem operasi yang sangat diminati saat ini untuk *smartphone* adalah *android OS.* Diperkenalkan pada tahun 2007, perkembangan *android* saat ini sangatlah pesat *android* hampir menguasai pasar di dunia. Selain itu android adalah sistem operasi berbasis *linux* dan bersifat *open source*. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi untuk digunakan oleh bermacam perangkat bergerak dan sudah banyak dipakai pada jenis *smartphone.* Untuk aplikasi pembelajaran huruf Hiragana dan Katakana sendiri masih sedikit serta kurang menarik dan kurang interaktif.

Maka dari itu penulis bermaksud membuat **"Aplikasi Panduan Menulis Huruf Hiragana Dan Katakana Berbasis Android"** untuk mempermudah para pengguna dalam mempelajari cara menulis huruf Hiragana dan Katakana, Dengan aplikasi tersebut pengguna tidak harus repot membawa buku dan membuka video tutorial. Tetapi dengan *smartphone* yang mudah dibawa kemana-mana pengguna bisa mempelajari huruf Hiragana dan Katakana dengan efektif serta lebih menarik dan lebih interaktif.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pada umumnya semakin berkembangnya teknologi tidak akan terlepas dari masalah dalam aktivitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran huruf Hiragana dan Katakana yang dilakukan masih dengan menggunakan buku-buku panduan dan video tutorial.
2. Aplikasi pembelajaran huruf Hiragana dan Katakan yang ada masih kurang menarik dan kurang interaktif.
3. Untuk beberapa jenis pembelajaran yang digunakan masih terbatas oleh ruang dan waktu.

1.2.2. Rumusan Masalah

Hal yang penting untuk dipertimbangkan dalam pembangunan aplikasi yaitu kemampuan adaptasi presentasi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan perangkat yang dibutuhkan.

1. Bagaimana merancang aplikasi panduan menulis huruf Hiragana dan Katakana pada s*martphone* dengan berbasis Android.
2. Bagaimana caranya mengimplementasikan aplikasi panduan menulis huruf Hiragana dan Katakana pada *Smartphone* dengan berbasis Android.
3. Bagaimana tanggapan pengguna tentang paduan menulis huruf Hiragana dan Katakana setelah diimplementasikan ke sistem operasi berbasis *Android.*

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan uraian dari latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah tersebut.

1.3.1. Maksud Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas. Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang **"Aplikasi Panduan Menulis Huruf Hiragana Dan Katakana Berbasis Android".** Dengan adanya pembangunan aplikasi ini, diharapkan dapat membantu pengguna dalam memahami dan mempelajari penulisan huruf Hiragana dan Katakana dengan lebih mudah dan praktis serta minat terhadap belajar menulis huruf Hiragana dan Katakana lebih meningkat.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk Merancang aplikasi panduan menulis huruf Hiragana dan Katakana pada *Smartphone* dengan berbasis *Android* dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami.
2. Untuk Mengetahui implementasi aplikasi panduan menulis huruf Hiragana dan Katakana pada *Smartphone* dengan berbasis *Android.*
3. Untuk mengetahui tanggapan pengguna tentang panduan menulis huruf Hiragana dan Katakana setelah diimplementasikan ke sistem operasi berbasis A*ndroid.*

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan Penelitian ini yaitu Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis

1.4.1. Kegunaan Praktis

Pada penelitian ini, kegunaan praktis yang dapat diperoleh diantaranya :

1. Aplikasi ini dibuat untuk masyarakat umum khususnya bagi para pemula yang ingin belajar menulis huruf Hiragana dan Katakana dengan cepat dan dapat dengan mudah mengaplikasikannya.
2. Dengan apliksi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pengguna dalam memahami dan mempelajari penulisan huruf Hiragana dan Katakana dengan lebih mudah dan efektif.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Pada penelitian ini, kegunaan akademis yang dapat diperoleh diantaranya :

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan aplikasi pembelajaran, khususnya dalam aplikasi panduan menulis huruf Hiragana dan Katakana.

2. Bagi Penulis

   Dari penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan penulis dan dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dibangku perkuliahan, khususnya dalam membangun sebuah aplikasi, dimana aplikasi tersebut dapat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat.

3. Bagi Peneliti Lain

   Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu dan pemikiran kepada peneliti lain yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan bahan masukan atau bahan acuan untuk referensi sebagai studi

kepustakaan bagi penelitian yang sama dengan bidang yang dibahas dalam penelitian ini.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembahasan penelitin ini dibuat supaya dalam penyusunannya memiliki arah dan tujuan yang jelas. Oleh kerena itu penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi panduan penulisan lebih di fokuskan untuk kalangan umum yang ingin belajar menulis huruf Hiragana dan Katakana saja dan *hanphone* sebagai media interaksinya.
2. Aplikasi ini hanya menekankan pengguna bagaimana cara penulisan huruf Hiragana dan Katakana dengan baik dan benar sesuai prosedur.
3. Aplikasi ini hanya berjalan di sistem operasi Android minimal Versi 2.3 *(Gingerbread).*
4. Aplikasi ini membutuhkan koneksi internet untuk melakukan proses update kosakata.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu yang dilakukandalam pembangunan aplikasi tersebut.

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan yaitu di Universitas Komputer Indonesia Program Studi Sastra Jepang Unikom yang beralamat di Jl. Dipati Ukur 112 Bandung Telp. (022) 2504119. 2533603.

1.6.2. Waktu Penelitian

Jadwal atau waktu selama penelitian

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

Tahun 2014																							
No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi kebutuhan-kebutuhan dasar pemakai																				
	Studi Literatur																				
	Wawancara																				
2	Mengembangkan sebuah prototipe																				
	Merancang Sistem																				
3	Menggunakan prototipe																				
	Mengevaluasi Prototipe																				
	Analisa Evaluasi																				
	Membuat Aplikasi																				
	Pengujian Aplikasi																				
4	Memperbaiki dan meningkatkan prototipe																				
	Mengevaluasi Aplikasi																				
	Analisa Aplikasi																				
	Perbaikan Aplikasi																				
5	Menggunakan prototipe untuk operasional																				
	Aplikasi siap digunakan																				

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dimaksudkan agar proses pembuatan dokumentasi laporan dapat dibuat secara terstruktur dan sistematis tidak menyimpang dari batasan-batasan masalah yang ada. Adapun sistematika penulisan skripsi mengenai Aplikasi Panduan Menulis Huruf Hirgana dan Katakana Berbasis Android terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas ruang lingkup permasalahan secara umum dan singkat yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini diuraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan aplikasi panduan menulis huruf Hiragana dan Katakana. Teori-teori tersebut diperoleh dari buku-buku dan referensi lain.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini dijelaskan secara lebih rinci dan terurut mengenai objek penelitian, metodologi penelitian, metode pendekatan dan pengembangan sistem, alat bantu analisis dan perancangan dan pengujian software .

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menerangkan perancangan sistem, tujuan perancangan sistem dan menguraikan gambaran umum sistem yang diusulkan dan juga berisi rician pengujian sistem yang dibangun dengan metode *black box*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh setelah merangcang sebuah aplikasi, beserta saran yang diusulkan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN