

# APLIKASI BELAJAR BAHASA JEPANG BERBASIS ANDROID

Muhamad Rusli<sup>1</sup>, Nurahman<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Darwan Ali

Jl. Batu Berlian No. 10 74323 Sampit

Email : [m.rusli1584@gmail.com](mailto:m.rusli1584@gmail.com)<sup>1</sup>, [nurrahman.ikhtiar@gmail.com](mailto:nurrahman.ikhtiar@gmail.com)<sup>2</sup>

*Perkembangan smartphone yang berkembang pesat, saat ini pengguna smartphone dapat melakukan banyak hal, mulai dari kegiatan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sampai yang berkaitan dengan masalah pekerjaan dan pendidikan. Selain hal tersebut, menurut survei pada tahun 2012, Indonesia menduduki peringkat kedua dari seluruh negara dalam jumlah orang yang mempelajari bahasa Jepang terbanyak di dunia. Maka dalam penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi belajar bahasa Jepang berbasis Android yang diperuntukan untuk tahap awal belajar bahasa Jepang.*

*Dalam metode penelitian menggunakan metode studi literatur untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dan metode Extreme Programming untuk membuat Planning (Perencanaan), Design (Perancangan), Coding (Pengkodean) dan Testing (Pengujian). Selain metode tersebut, dalam penelitian ini juga menggunakan metode ISO 9126 untuk menentukan standar aplikasi dan mencari responden untuk memberi penilaian tentang aplikasi yang telah dibuat.*

*Dari hasil penelitian yang dibuat maka berhasil membangun sebuah aplikasi belajar bahasa Jepang berbasis Android yang berisi berbagai menu pilihan untuk tahap awal belajar bahasa Jepang.*

**Kata kunci :** Smartphone, Aplikasi, ISO 9126, Bahasa Jepang.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan smartphone berkembang sangat pesat. Seperti yang diketahui, saat ini pengguna smartphone dapat melakukan banyak hal, mulai dari kegiatan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sampai yang berkaitan dengan masalah pekerjaan. Seiring berjalannya waktu kebutuhan masyarakat semakin meningkat. Hal ini menyebabkan para pengembang smartphone semakin berlomba – lomba untuk membuat suatu inovasi baru yang mampu memenuhi kebutuhan dan meningkatkan produktivitas masyarakat.

Salah satu sistem operasi mobile yang digunakan oleh smartphone adalah Android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone yang berbasis Linux. Kelebihan Android dibanding sistem operasi mobilephone atau smartphone lainnya adalah Android bersifat open source code sehingga memudahkan para pengembang untuk menciptakan dan memodifikasi aplikasi atau fitur – fitur yang belum ada di sistem operasi Android sesuai dengan keinginan mereka sendiri.

Selain kemudahan yang telah dipaparkan diatas, Indonesia juga merupakan negara yang berkembang baik itu dalam kemudahan dan canggihnya teknologi. Indonesia juga

berkembang dalam hal menguasai Bahasa Asing salah satunya ialah Bahasa Jepang. Perkembangan Bahasa Jepang di Indonesia cukup pesat dari tahun ke tahun, hal ini bisa dilihat dari survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation yang berpusat di Tokyo.

Berdasarkan survei pada tahun 2012 tercatat sebanyak 872,406 orang, meningkat 21.8 % dibandingkan dengan hasil survei pada tahun 2009 lalu, yaitu 716,353 orang. Jika melihat jangka yang lebih panjang, terjadi peningkatan sebanyak 16 kali lipat dibandingkan survei pada tahun 1998 yaitu 54,016 orang, dan 10 kali lipat dibandingkan survei pada tahun 2003 yaitu 85,221 orang. Menurut survei pada tahun 2012, Indonesia menduduki peringkat kedua dari seluruh negara dalam jumlah orang yang mempelajari bahasa Jepang terbanyak di dunia.

Dari beberapa hal yang telah dipaparkan bahwa Indonesia mampu menguasai atau mempelajari bahasa Jepang. Dengan adanya keterangan tersebut saya ingin membangun suatu aplikasi untuk menunjang seseorang agar lebih mudah mempelajari Bahasa Jepang. Dalam tugas akhir ini saya akan membuat sebuah aplikasi yang berjudul Aplikasi Belajar Bahasa Jepang Berbasis Android yang diperuntukan untuk pemula atau yang baru mengenal Bahasa Jepang. Dengan aplikasi yang dibuat ini diharapkan mampu mendorong dan memudahkan seseorang untuk mempelajari Bahasa Jepang dengan lebih mudah.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Aplikasi

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia[1].

### B. Pengertian Aplikasi Pembelajaran

Menurut undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran[2].

### C. Mobile Learning

Mobile Learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Hal itu membuat m-Learning akan membawa manfaat ketersediaan topik materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Dan tidak semuanya materi pengajaran cocok untuk memanfaatkan mobile learning[3].

#### D. Bahasa Jepang

Bahasa Jepang merupakan bahasa Nasional yang digunakan di Negara Jepang yang berpenduduk sekitar 125 Juta penduduk, namun tahukah kamu jika Bahasa Jepang juga digunakan oleh lebih dari 2,5 Juta orang yang tersebar di seluruh dunia? Mereka adalah orang-orang Jepang yang tinggal di Luar Negeri dan masih menggunakan Bahasa Jepang sebagai Bahasa Pertama mereka[4].

#### E. Smartphone

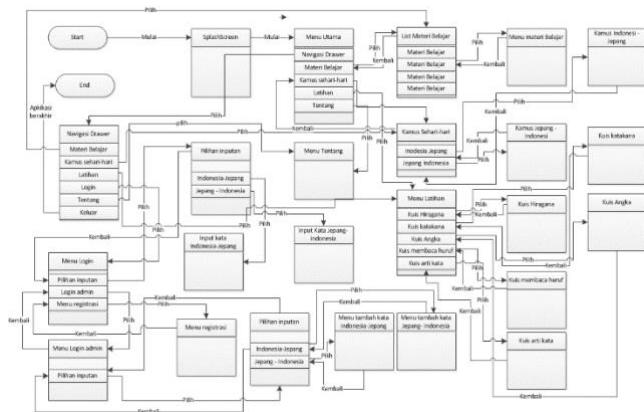
Perkembangan teknologi ponsel tiap tahunnya semakin pesat dan pada tahun ini sampai pada yang dikenal dengan teknologi smartphone atau ponsel cerdas. Pengertian smartphone atau ponsel cerdas, jika dibandingkan dengan ponsel biasa terletak pada kemampuan dan kapasitasnya[5].

#### F. Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan Oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007[6].

### III. ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Melakukan analisa terhadap suatu sistem bertujuan untuk mengetahui bagaimana sistem tersebut sedang berjalan. Dengan demikian kita dapat mengetahui segi kekurangan dan kelemahan dari sistem tersebut.



#### A. Deskripsi Sistem

Dalam belajar Bahasa Jepang terkadang sulit untuk belajar dimana seseorang tidak mempunyai waktu untuk belajar seperti daftar kusus dan sebagainya. Terlebih lagi biaya yang dikeluarkan terkadang membuat seseorang menjadi enggan atau malas belajar Bahasa Asing seperti Bahasa Jepang.

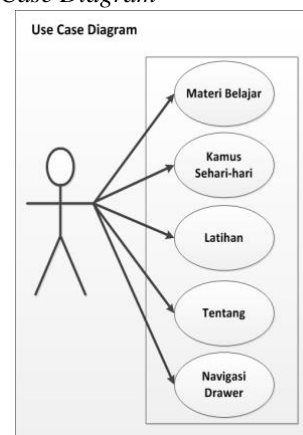
Dengan Perkembangan teknologi informasi serta ilmu pengetahuan sekarang ini diperlukan perancangan sistem untuk pembelajaran secara interaktif untuk yang belajar Bahasa Jepang. Dengan menggunakan Smartphone atau Mobilephone untuk metode pembelajaran kepada orang-orang yang ingin belajar Bahasa Jepang secara instan.

Smartphone sangat berguna untuk sekarang ini apalagi dalam tahap pembelajaran, karena terkadang sistem pembelajaran yang lain dapat membuat bosan atau jenuh untuk kebanyakan orang. Dengan menganalisis data yang didapatkan dari lapangan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada serta desain sistem yang akan dibuat merupakan salah satu cara yang harus dilakukan dalam sebuah sistem yang akan dibangun.

### B. DESAIN MODEL SISTEM

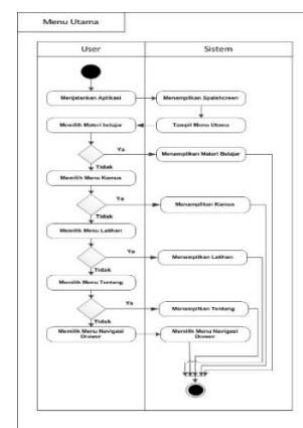
Desain model sistem adalah tahap awal dalam penggambaran dan pembuatan alur dari sebuah sistem yang dibangun. Desain model bertujuan untuk memberikan gambaran tentang jalannya sebuah program yang akan dibuat. Ada beberapa desain model sistem yang akan dibuat untuk aplikasi ini.

#### 1. Use Case Diagram



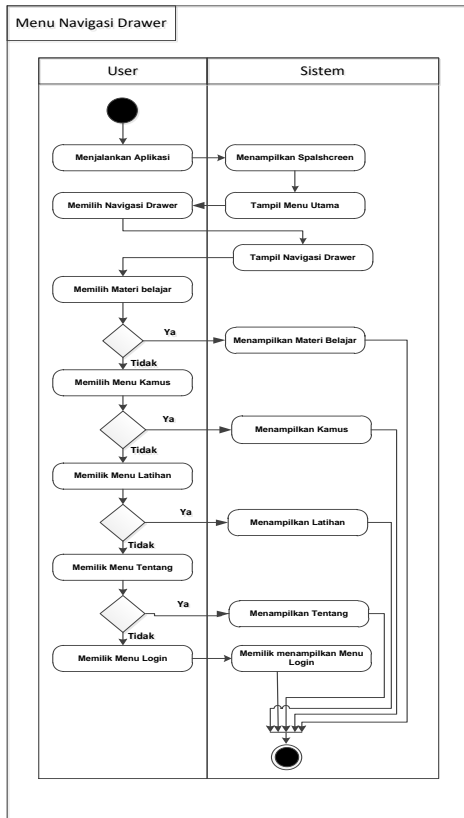
Gbr. 1 Use Case Diagram

#### 2. Activity Diagram Menu Utama



Gbr. 2 Activity Diagram Menu Utama

### 3. Activity Diagram Navigasi Drawer



Gbr. 3 Activity Diagram Navigasi Drawer

## IV. IMPLEMENTASI

Implementasi merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Tahap implementasi sistem merupakan tahap penterjemahan perancangan berdasarkan hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu serta penerapan perangkat lunak yang dibangun pada lingkungan yang sesungguhnya. Pembahasan yang dilakukan dalam implementasi yaitu terdiri dari perangkat lunak pembangun, perangkat keras pembangun serta implementasi antar muka.

#### A. Perangkat Lunak Pembangun

Perangkat lunak pembangun menjelaskan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun Aplikasi Belajar Bahasa Jepang Berbasis Android Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Java Development kit versi 8, untuk kompilasi kode-kode program.
2. Android Studio Version 2.3.2, sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi android.
3. Android SDK, untuk pengembangan aplikasi android.

4. Microsoft Windows 7 Ultimate 64-bit
5. Adobe Photoshop CC 2015 untuk bagian membuat gambar.
6. Google chrome dan Mozilla Firefox sebagai web browser.
7. BlueStacks Version N Beta sebagai emulator saat pembuatan aplikasi.

#### B. Perangkat Keras Pembangun

Perangkat keras pembangun menjelaskan perangkat keras yang digunakan untuk membangun aplikasi Jadwal dan Pemesanan Futsal berbasis android. Adapun perangkat keras yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Notebook Acer Aspire E5-471, Prosesor Intel Core i3-4005U, RAM 6GB Dan Hardisk 500 GB
2. Smartphone android Samsung Galaxy J1 dengan system operasi versi 4.4.4.

#### C. Implementasi Antar Muka

1. Halaman SplashScreen



Gbr. 4 Halaman SplashScreen

Halaman Splashscreen ini menampilkan gambar teks dan loading dari aplikasi selama beberapa detik

## 2. Halaman Menu Utama



Gbr. 5 Halaman Menu Utama

Setelah menampilkan splashscreen beberapa detik, setelah itu masuk ke menu utama. Didalam menu utama terdapat beberapa pilihan seperti pilihan materi belajar, kamus sehari-hari, latihan, tentang dan navigasi drawer dari aplikasi tersebut.

## 3. Halaman Materi



Gbr. 6 Halaman Materi

Halaman pada menu materi belajar berisi daftar materi-materi untuk belajar bahasa Jepang, dimana didalamnya terdiri berbagai materi belajar dari 1 sampai 40 materi dan juga ada tombol kembali.

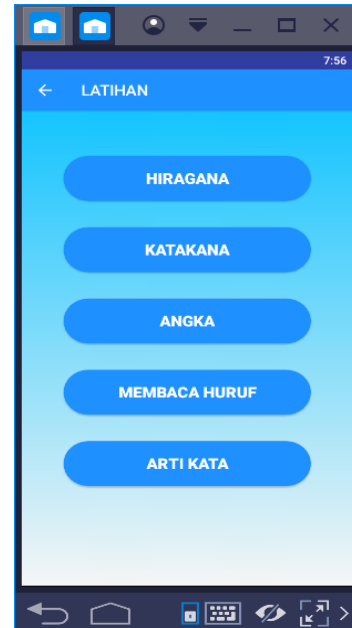
## 4. Halaman Kamus Sehari-hari



Gbr. 7 Halaman kamus

Menu halaman kamus terdiri dari berbagai macam kosakata Indonesia – Jepang maupun Jepang – Indonesia dan juga terdapat tombol kembali pada bagian kiri atas.

## 5. Halaman Latihan



Gbr. 8 Halaman Latihan

Pada menu latihan terdapat 5 Tombol utama yang terdiri dari Kuis Hiragana, Kuis Katakana, Kuis Angka, Kuis Pengucapan Huruf Jepang dan Kuis Arti angka, selain itu terdapat juga tombol kembali untuk kembali kemenu sebelumnya.

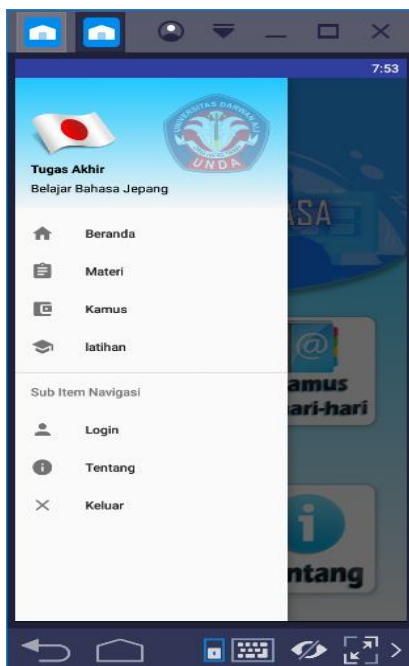
## 6. Halaman Tentang



Gbr. 9 Halaman Tentang

Halaman menu tentang berisi pemberitahuan tentang isi aplikasi yang dibuat.

## 7. Halaman Navigasi Drawer



Gbr. 10 Halaman Navigasi Drawer

Menu Navigasi merupakan panel yang menampilkan pilihan navigasi utama aplikasi dari tepi kiri layar. Panel-

panal navigasi yang terdiri dari Materi belajar, Kamus sehari-hari, latihan, menu tentang, menu login dan tombol keluar.

## V. KESIMPULAN

Dari hasil analisa sistem dan tahap perancangan system sampai dengan pembuatan program aplikasi, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan dan pembuatan aplikasi belajar bahasa Jepang berbasis android berhasil dibuat dengan menggunakan aplikasi Android Studio. Pembuat aplikasi yang dibuat dengan menggunakan langkah-langkah seperti mengumpulkan data-data mengenai belajar bahasa Jepang, mencari kosakata bahasa Jepang dan menyiapkan soal atau pertanyaan. Sehingga orang lain lebih mudah belajar bahasa Jepang melalui smartphone android.
2. Data dalam aplikasi belajar bahasa Jepang yang dibuat berisi materi pembelajaran, latihan berupa kuis dan kamus sehari-hari dimana dari hal tersebut dapat menjadi sarana belajar untuk tahap awal belajar bahasa Jepang .
3. Pembuatan latihan belajar bahasa Jepang yang disajikan dalam bentuk kuis dengan penyusunan soal-soal yang berasal dari daftar materi yang telah dipelajari maka seseorang akan lebih menguasai materi dari aplikasi belajar bahasa Jepang .
4. Aplikasi yang telah dibuat maka ditambah menu inputan kosakata untuk menambah data dari kosakata di menu kamus sehari-hari pada aplikasi belajar bahasa Jepang. Data yang dapat di inputkan atau dimasukan yaitu terdiri dari tiga jenis inputan kata, yang pertama teks indonesia, kedua teks Jepang dan yang terakhir adalah input teks romaji.
5. Untuk pengujian aplikasi yang berhasil dibuat, maka dibuatlah kuesioner untuk mengetahui hasil atau penilaian yang diambil dari para responden, yang dipilih secara acak. Hasil dari kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa Aplikasi belajar bahasa Jepang berbasis Android mampu menjadi sarana belajar yang baik walau masih ada kekurangan.

## VI. REFERENSI

- [1] A. Ibrahim, "Pengertian Aplikasi dan Sejarah Perkembangan Aplikasi," *Pengertian dan Definisi*, 29-Oct-2015. .
- [2] O. Zakky, "Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli Pendidikan," *ZonaReferensi.com*, 31-Mar-2018. .
- [3] "Pengertian Mobile Learning (m-Learning)," *Spaceku.com*. .
- [4] R. Waskito, "10 Fakta Bahasa Jepang yang Perlu kamu Ketahui!," *Akiba Nation*, 03-Feb-2017. .
- [5] J. Enterprise, *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Elex Media Komputindo, 2015.
- [6] E. W. S. Ali M. Eng, *Tip-Tip Paling Keren BlackBerry dan Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014.