

## **APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DASAR (HIRAGANA DAN KATAKANA) UNTUK PELAJAR BERBASIS ANDROID**

**Farras Raihan Rasyiq<sup>1</sup>, Ega Shela Marsiani<sup>2</sup>, H. Nur Ali<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer  
Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur  
[farrasraihan17@gmail.com](mailto:farrasraihan17@gmail.com)<sup>1</sup>, [egashela@gmail.com](mailto:egashela@gmail.com)<sup>2</sup>, [nurali7896@gmail.com](mailto:nurali7896@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Bahasa memegang peran penting dan komunikasi dalam penyampaian informasi. Bahasa Juga memeran penting dalam dunia pendidikan. Selain itu, menguasai bahasa asing dapat juga di jadikan sebagai sarana pendidikan, salah satunya adalah pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini bertujuan agar peserta didik khususnya yang ada di Indonesia memiliki modal yang cukup untuk bersaing dalam dunia global yang multi bahasa. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user [1]. Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet [2]. Desain penelitian pada hakikatnya merupakan rencana aksi penelitian (action plan) berupa seperangkat kegiatan yang berurutan secara logis yang menghubungkan antara pertanyaan penelitian yang hendak dijawab dan kesimpulan penelitian yang merupakan jawaban terhadap masalah penelitian [3]. Metode yang dipakai peneliti adalah System Development Life Cycle (SDLC) yaitu metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara dan menggunakan sistem informasi. Siklus hidup sistem itu sendiri merupakan metodologi, tetapi polanya lebih dipengaruhi oleh kebutuhan untuk mengembangkan sistem yang lebih cepat. Pengembangan sistem yang lebih cepat dapat dicapai dengan peningkatan siklus hidup dan penggunaan peralatan pengembangan berbasis komputer. Dalam Perancangan aplikasi pembelajaran tersebut, peneliti membagi dalam beberapa tahap yaitu Perancangan Sistem, Analisis Sistem, Desain Sistem Umum, Evaluasi dan selektif sistem, Fase sistem desain secara detail, Operasi dan pemeliharaan. Hasil dari penelitian yang peneliti lakukan adalah suatu sistem aplikasi pembelajaran yang mudah dipahami.

**Kata Kunci :** Aplikasi, Pembelajaran, Bahasa Jepang, Android.

### **Abstract**

*Language plays an important role and communication in the delivery of information. Language also plays an important role in the world of education. In addition, mastering a foreign language can also be used as a means of education, one of which is learning Japanese. It is intended that students, especially those in Indonesia, have sufficient capital to compete in a multilingual global world. Understanding the application in general is an applied tool that is functioned specifically and integrated according to its capabilities, the application is a computer device that is ready to use for the user [1]. Android is a Linux-based operating system designed for touch screen mobile devices such as smartphones and tablet computers [2]. The research design is essentially a research action plan (action plan) in the form of a logically sequential set of activities that connects the research questions to be answered and the research conclusions which are the answers to the research problem [3]. The method used by the researcher is the System Development Life Cycle (SDLC) is a classical methodology used to develop, maintain and use information systems. The system life cycle itself is a methodology, but the pattern is more influenced by the need to develop faster systems. Faster system development can be achieved by improving the life cycle and using computer-based development tools. In designing the learning application, the author divides it into several stages, namely System Design, System Analysis, General System Design, Evaluation and selective system, detailed system design phase, Operation and maintenance. The results of the research that the author did is a learning application system that is easy to understand.*

**Keyword :** Application, Learning, Japanese Language, Android.

## PENDAHULUAN

Bahasa memegang peran penting dalam komunikasi dan dalam penyampaian informasi. Bahasa Juga memeran penting dalam dunia pendidikan, Seiring perkembangan zaman modernisasi yang khususnya ada di Indonesia maka sangat lah penting dalam menguasai bahasa asing. Bahasa asing juga memiliki banyak manfaat. Contohnya bisa meningkatkan kesempatan dalam dunia kerja misalkan bekerja sama dengan perusahaan asing .Selain itu, menguasai bahasa asing dapat juga di jadikan sebagai sarana pendidikan, salah satunya adalah pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini bertujuan agar peserta didik khususnya yang ada di Indonesia memiliki modal yang cukup untuk bersaing dalam dunia global yang multi bahasa. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki lebih dari satu jenis huruf. Huruf bahasa Jepang juga dipengaruhi oleh aksara Cina. Walaupun memiliki huruf lebih dari satu jenis, Jepang menggunakan empat macam huruf, yaitu ada huruf hiragana, huruf katakana, huruf kanji dan huruf romaji untuk menyampaikan bahasa dalam bentuk tulisan. Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu [4]. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi [5]. Desain Penelitian (*research design*) adalah rencana untuk pengumpulan, pengukuran dan analisis data, berdasarkan pertanyaan penelitian dari studi [6]. Pesatnya pertumbuhan Android selain faktor yang disebutkan di atas adalah karena Android itu sendiri adalah platform yang sangat lengkap baik itu sistem operasinya, Aplikasi dan Tool pengembangnya, Market aplikasi Android serta dukungan yang sangat tinggi dari komunitas Open Source di dunia, sehingga android terus berkembang pesat baik dari segi teknologi maupun dari segi jumlah device yang ada di dunia [7]. Algoritma adalah urutan langkah – langkah untuk menyelesaikan suatu persoalan [8].

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan pondasi bagi peneliti dalam merancang suatu sistem ini, yang bisa berguna sebagai metode pengumpulan data terkait untuk di gunakan pada keperluan penelitian serta perancangan aplikasi pembelajaran untuk aplikasi pembelajaran bahasa Jepang dasar hiragana dan katakana untuk pelajar berbasis android. Dalam melakukan penelitian peneliti menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) yaitu metode klasik yang di gunakan untuk mengembangkan, memelihara dan menggunakan sistem informasi. Siklus hidup sistem itu sendiri merupakan metodologi, tetapi polanya lebih dipengaruhi oleh kebutuhan untuk mengembangkan sistem yang lebih cepat. Pengembangan sistem yang lebih cepat dapat dicapai dengan peningkatan siklus hidup dan penggunaan peralatan pengembangan berbasis komputer. Setelah peneliti mengumpulkan data dilanjutkan dengan proses penelitian sesuai dengan langkah - langkah pokok yang digunakan pada metode ini. Yaitu mengidentifikasi dan memprioritaskan sistem informasi yang ingin dikembangkan, menganalisis sistem , merancang rancangan sistem, implementasi penerapan, operasi dan pendukung sistem.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

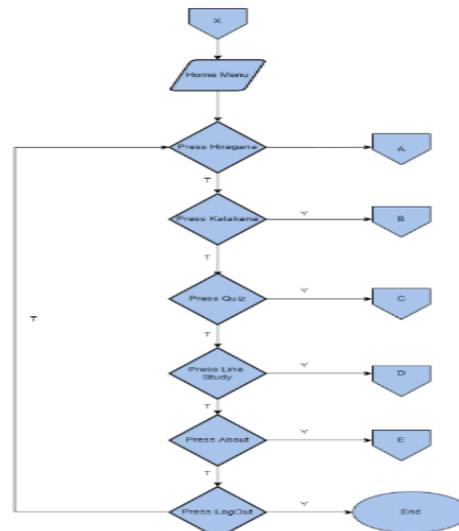
Berdasarkan analisa masalah yang di hadapi oleh pelajar maka penyelesaiannya adalah :

1. Rancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar (Hiragana dan Katakana) Untuk Pelajar Berbasis Android yang ada di pelajaran bahasa Jepang lebih mudah di gunakan dan lebih praktis.
2. Aplikasi ini di buat agar mudah di pahami, menarik dan mudah di gunakan untuk bahan pembelajaran.
3. Aplikasi ini bisa mengajarkan cara cepat belajar huruf hiragana dan katakana.
4. Aplikasi ini menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran mengenai huruf Hiragana dan Katakana.

Flowchart adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program.

Berikut adalah *Flowchart* Serta *Use Case Diagram* :

1. *Flowchart Home*



**Gambar 1.** Home

*Pseudocode* Halaman Home

Show Home

If Press Hiragana then Go to Page A (Hiragana List)

If Else Press Katakana then Go to Page B (Katakana List)

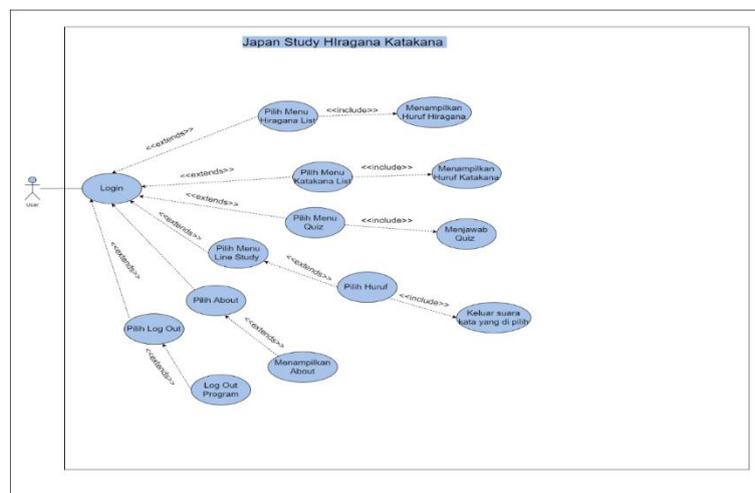
If Else Press Quiz then Go to Page C (Quiz)

If Else Press Line Study then Go to Page D (Line Study)

If Else Press About then Go to Page E (About)

If Else Press LogOut then End

2. *Use Case Diagram*

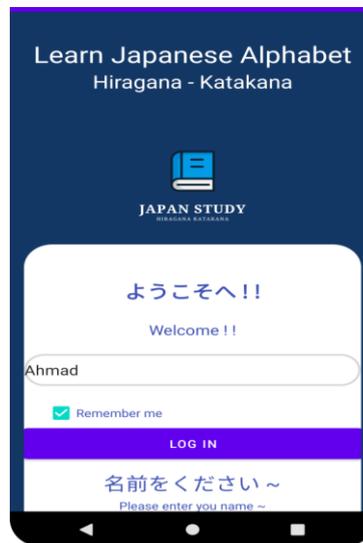


**Gambar 2.** Use Case Diagram

## Tampilan Layar

### 1. Tampilan Menu Login

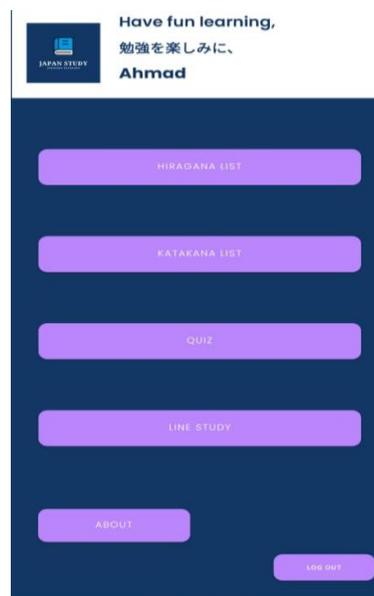
Merupakan halaman yang di gunakan untuk mengisi nama *user*. Di halaman ini terdiri dari tombol login dan tempat untuk mengisi nama.



Gambar 3. Menu Login

### 2. Halaman Layar *Home*

Home Japan Study berisi Hiragana *List*, Katakana *List*, *Quiz*, *Line Study*, dan *About*.



Gambar 4. Home

3. Tampilan Hiragana *List*

Hiragana *list* berisi dan ditampilkan huruf huruf hiragana.



Gambar 5. Hiragana *List*

4. Tampilan Katakana *List*

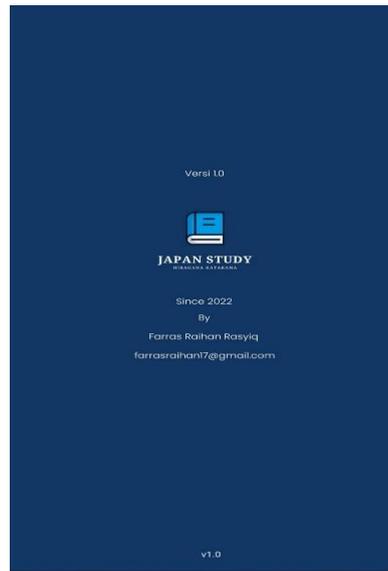
Katakana *list* berisi dan ditampilkan huruf huruf katakana.



Gambar 6. Katakana *List*

## 5. Tampilan About

Merupakan tampilan yang berisi tentang info *App Creator*.



Gambar 7. About

## SIMPULAN

Dengan dibuatnya “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar (Hiragana dan Katakana) Untuk Pelajar Berbasis Android” berjalan dengan baik dan benar. Pada aplikasi ini pengguna khususnya pelajar dan masyarakat umum dapat dengan mudah memahami bahasa Jepang dasar khususnya Hiragana dan Katakana dengan menggunakan android yang nantinya bisa di gunakan dimanapun dan kapanpun secara praktis. Aplikasi ini di buat agar mudah di pahami, menarik dan mudah digunakan untuk bahan pelajaran. Aplikasi ini menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran mengenai huruf Hiragana dan Katakana.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. Bandung, Jurnal Computech & Bisnis*.
- [2] Kusniyati, H., & Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android, *Jakarta Barat. Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>
- [3] Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. S. (2017). *Desain Penelitian Studi Kasus*. 1–15, Malang, Gramedia.
- [4] Kusniyati, H., & Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android, *Jakarta Barat. Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18.
- [5] Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. S. (2017). *Desain Penelitian Studi Kasus*. 1–15, Malang, Gramedia.
- [6] Widayanto Aprih, Suleman, & S Anita Isbhah. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Kategori Bahasa Untuk Tuna Wicara Berbasis Android. *Purwekerto. Purwekerto Evolusi : Jurnal Sains Dan Manajemen*, 5(2). <https://doi.org/10.31294/evolusi.v5i2.2845>.
- [7] Sunaryo, S., Handoyo, A., & Andjarwirawan, J. (2013). Pembuatan Aplikasi Wisata Sejarah Pertempuran Surabaya 1945 Berbasis Android. *Surabaya. Surabaya International*.
- [8] Sekaran, U., & Bougie, R. (2017). *Metode Penelitian untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan-Keahlian, Edisi 6 Buku 1, Jakarta*. Metode penelitian untuk bisnis/ Uma Sekaran, Roger Bougie | OPAC Perpustakaan Nasional RI. ([perpusnas.go.id](http://perpusnas.go.id)).
- [9] Zainudin, A. (2013). *Pengenalan android*. Surabaya. Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
- [10] Emanuel Jando, S. K. M. T. I., & Paskalis Andrianus Nani, S. T. M. T. (2018). *Algoritma dan Pemrograman dengan Bahasa Java*. Jakarta Barat. Penerbit Andi <https://books.google.co.id/books?id=4DuDDwAAQBAJ>