

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat berkembang pesat seperti *Smartphone*, HP, komputer, dan internet. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satu media yang digunakan yaitu aplikasi pembelajaran pada *gadget*. Dalam media pembelajaran mampu melatih pengetahuan, keterampilan, dan ketepatan dalam sistem pembelajaran dengan cara yang menarik.

Dalam pembelajaran Bahasa Jepang, siswa/i dapat membaca dan menuliskan huruf, selain itu siswa/i dapat mengetahui kultur dan budaya dari Negara Jepang itu sendiri. SMA Negeri 3 Jambi adalah salah satu sekolah menengah atas yang menerapkan mata pelajaran Bahasa Jepang. Dengan melalui pembelajaran bahasa Jepang dapat dikembangkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi lisan dan tulisan untuk memahami dan menyampaikan informasi, pikiran dan perasaan. Namun yang menjadi kendala yaitu guru menjelaskan hanya secara lisan dan tergantung pada buku yang mereka baca sehingga para siswa kurang memahami bagaimana cara penulisan *hiragana*, *katakana*, dan *kanji* yang benar, nada dari kosakata, serta percakapan yang baik. Dan permasalahan yang lain adalah sebagian siswa tidak menerima materi pembelajaran dengan maksimal dikarenakan pandemic covid-19.

Oleh karena itu, akan dibuat sebuah perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang berbasis android. Aplikasi tersebut akan lebih menarik jika

dilengkapi dengan fitur UI/UX sehingga membuat para siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan para siswa dalam mempelajari Bahasa Jepang sehingga dapat memahaminya dari aplikasi tersebut dan mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-harinya.

## **2. PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang berbasis android untuk siswa-siswi pada SMA Negeri 3 Jambi.

## **3. BATASAN MASALAH**

Agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, penulis membatasinya pada ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Objek Penelitian hanya Bahasa Jepang yang ada pada SMA Negeri 3 Kota Jambi
2. Aplikasi yang akan dibuat berbasis *Android*.
3. Aplikasi akan dikhususkan untuk siswa kelas XII pada SMA Negeri 3 Kota Jambi
4. Pemodelan sistem menggunakan pemodelan UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari use case diagram, activity diagram dan class diagram.
5. Aplikasi menggunakan database SQLite

## **4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan utama yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang yang mudah digunakan bagi pengguna dan menarik dengan menggabungkan komponen android.

### **4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini yaitu:

1. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pengguna dapat menambah pengetahuan Bahasa Jepang.
2. Dengan adanya aplikasi ini, dengan mudah memahami dan mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan adanya aplikasi ini, guru lebih mudah untuk melanjutkan kegiatan belajar mengajar selama pandemic covid-19.

## **5. SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis sajikan sistematika penilitian ini yaitu sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas mengenai Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan. Adapun konsep-konsep teoritis yang digunakan yaitu mengenai perancangan, aplikasi, aplikasi mobile, pembelajaran, Design UI/UX, dan *Android*, serta konsep teoritis lain seperti *usecase diagram*, dan *activity diagram*.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan, metode serta *tools* yang digunakan untuk menganalisa dan merancang aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang berbasis android, baik *hardware* maupun *software*.

**BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang analisa aplikasi, analisa kebutuhan aplikasi, rancangan output, rancangan input, dan rancangan struktur aplikasi.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini berisi hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang telah dibuat dan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun.

**BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh dari proses-proses perancangan dan implementasi sistem yang telah dilakukan serta mengemukakan saran-saran bagi pembangunan dan pengembangan yang akan datang.