

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kemampuan untuk menguasai bahasa asing merupakan kelebihan tersendiri sebagai seorang individual. Tujuan seseorang dalam mempelajari bahasa asing juga beragam, salah satunya dikarenakan untuk pekerjaan. Adapula individu yang menguasai bahasa asing karena memiliki ketertarikan dari budaya dari bahasa yang dipelajari atau bahkan hanya untuk menambah wawasan baru.

Salah satu contoh bahasa yang banyak diminati adalah bahasa Jepang. Menurut Wawan [1], jumlah pembelajar yang meminati bahasa Jepang di Indonesia menduduki peringkat pertama di ASEAN dan menduduki urutan enam besar di dunia. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil kuisisioner dari 44 responden dimana 65,9% memiliki ketertarikan belajar bahasa Jepang dengan berbagai alasan.

Namun mempelajari bahasa baru bukanlah yang mudah. Amri [2] menyatakan “Pembelajar bahasa harus mengingat banyak peraturan mengenai pelafalan, kosakata dan tatabahasa”. Tentunya media pembelajaran juga mempengaruhi proses pembelajaran bahasa asing.

Berdasarkan 36,4% responden yang menyatakan bahwa mereka memiliki pengetahuan bahasa Jepang, 93,8% menyatakan bahwa media pembelajaran

Bahasa Jepang belum cukup. Hal ini menjadi masalah baru bagi pelajar yang berminat untuk belajar bahasa Jepang. Teni [3] menyatakan, “Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah instrument yang sangat penting dalam proses belajar. Di jaman yang maju ini media pembelajaran berbasis android sudah sangat umum, hampir setiap individu di dunia memiliki perangkat berbasis android.

Dalam pembelajaran, hasil latihan dan quiz sangat penting untuk menilai sejauh mana kemampuan dan pengetahuan yang telah dipelajari. Agar dapat mendapatkan hasil yang lebih akurat dari latihan dan quiz, soal akan diacak menggunakan algoritma Fisher-Yates Shuffle. Algoritma ini juga akan diterapkan pada mini-games yang bermain sambil belajar.

Algoritma Fisher-Yates shuffle adalah algoritma yang mengacak suatu himpunan tertentu. Algoritma ini melakukan pengacakan dengan menentukan berapa *range* data, lalu pengacakan terjadi dan *range* dikurangi. Setelah itu pengacakan diulangi sampai *range* data tidak tersisa. Algoritma ini cocok dalam pengacakan soal yang memiliki satu paket soal karena tidak akan menghasilkan soal yang sama dalam paket soal. Karena inilah algoritma ini cocok untuk pengacakan soal aplikasi ini.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk merancang aplikasi yang dapat digunakan untuk mempelajari dasar bahasa Jepang berbasis mobile dengan judul **“Perancangan Aplikasi Pembelajaran Dasar Bahasa**

Jepang berbasis Android dengan Implementasi Algoritma Fisher Yates Shuffle”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka disusun rumusan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah “Bagaimana cara merancang aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang berbasis android?”

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Teknik pengambilan sampel didasarkan dari Mahasiswa UNAMA jurusan Teknik Informatika angkatan 2018.
2. Aplikasi ini menampilkan materi dasar Pendidikan Bahasa Jepang dengan tingkatan JLPT N5, yang berupa pengenalan huruf hiragana dan katakana, partikel dan bentuk kalimat.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui aplikasi ini adalah:

1. Untuk merancang aplikasi pembelajari dasar Bahasa Jepang berbasis Android.

2. Untuk mengetahui langkah-langkah untuk mengimplementasikan algoritma Fisher Yates *Shuffle*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengguna, memudahkan pembelajar dalam memahami dasar bahasa Jepang dengan sarana informasi yang lebih mudah dipahami.
2. Pengguna dapat membaca, menulis, mengucapkan bahasa Jepang dengan benar.
3. Dapat menciptakan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah yang mendasari penelitian dilakukan, rumusan masalah, batasan masalah yang ruang lingkup obyek yang diteliti, tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi teori-teori dasar pendukung penelitian yang dikutip dari buku, jurnal, dan internet. Adapun konsep-konsep teoritis yang digunakan yaitu mengenai perancangan, aplikasi, pembelajaran, bahasa

Jepang dan *Android*, serta konsep teoritis lain seperti, *usecase diagram*, dan *activity diagram*.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tahapan proses penelitian, metode yang digunakan dan tools/ perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak.

BAB IV ANALISA PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi uraian mengenai analisa yaitu, analisa aplikasi, kebutuhan aplikasi, rancangan output dan rancangan input serta rancangan struktur aplikasi yang digunakan dan penjelasan dari setiap perancangan sistem, serta sebagai gambaran umum dari objek penelitian.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini berisi uraian mengenai hasil rancangan tampilan interface aplikasi, pengujian aplikasi yang akan dilakukan untuk melihat sejauh mana sistem tersebut bekerja seperti yang diharapkan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi uraian mengenai kesimpulan yang diperoleh dari proses perancangan aplikasi dan saran untuk pengembangan aplikasi sejenis berikutnya dari hasil penelitian.