

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi sekarang ini semakin maju dan canggih, khususnya di bidang teknologi komunikasi *mobile* atau seluler yang sekarang sudah dikenal dengan sebutan *smartphone*. *Smartphone* bukan lagi hal yang awam ditelinga masyarakat pada kalangan manapun, pengguna *smartphone* saat ini meningkat tajam, bahkan hingga akhir tahun 2015, total pengguna *smartphone* di Indonesia saja sudah mencapai 55 juta pengguna dan diperkirakan pada tahun 2016 akan ada 65,2 juta pengguna (dilansir dari situs okezone.com: 19 September 2015), dan untuk total pengguna *smartphone* di dunia hingga 2016 mencapai 2,08 milyar (dilansir dari situs statista.com). Hal ini memperlihatkan bahwa untuk sebagian besar orang-orang sudah menganggap *smartphone* itu merupakan suatu kebutuhan yang wajib dimiliki. Mereka juga lebih sering menghabiskan waktu luangnya untuk memainkan *smartphone* mereka dibandingkan aktifitas yang lain.

Saat ini kemampuan berbahasa asing sangat dibutuhkan, mulai dari banyaknya sumber pembelajaran baik dari buku maupun media internet yang menggunakan bahasa asing. *Gadget* & alat teknologi keluaran terbaru juga menggunakan bahasa asing sebagai bahasa pengantarnya, juga sebagai syarat untuk melamar pekerjaan, karena tidak sedikit perusahaan yang memiliki tuntutan untuk pegawainya memiliki keterampilan berbahasa asing.

Oleh sebab itu penulis membuat aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dan Jepang yang dapat digunakan melalui *smartphone*. Aplikasi pembelajaran bahasa Jepang dan Inggris ini dapat digunakan oleh siapapun, baik oleh pelajar maupun umum. Untuk pengguna pelajar, aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu dasar untuk belajar bahasa selain dari materi yang telah diberikan oleh guru, karena saat ini hampir semua sekolah mulai dari jenjang *Elementary School* (Sekolah Dasar) sampai dengan *College* (Perguruan Tinggi) memiliki mata pelajaran bahasa, khususnya bahasa Inggris. Untuk bahasa Jepang, tidak sedikit SMA atau sederajatnya memiliki mata pelajaran bahasa Jepang, juga mahasiswa jurusan Bahasa Jepang. Untuk pengguna umum, aplikasi ini dapat digunakan untuk mereka yang baru memulai mempelajari bahasa Inggris atau Jepang baik untuk sekedar alasan *interest* (ketertarikan) ataupun kewajiban dari tempat kerja.

Untuk ini penulis membuat judul tugas akhir **PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DAN INGGRIS BERBASIS ANDROID.**

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut, antara lain :

1. Membantu pengguna aplikasi mempelajari Bahasa, khususnya Bahasa Jepang dan Inggris.
2. Membuat pengguna aplikasi lebih tertarik mempelajari Bahasa, karena menggunakan tampilan yang menarik.
3. Membantu pengguna aplikasi mempelajari Bahasa Jepang dan Inggris dimana saja, karena aplikasi ini dapat digunakan kapan saja dan mana saja hanya dengan menggunakan *smartphone* mereka.

Sedangkan tujuan penulis membuat tugas akhir ini sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma Tiga (D.III) untuk program studi Teknik Komputer pada Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika.

1.3. Metode Penelitian

Untuk metode penelitian yang digunakan penulis untuk penyusunan Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi, yaitu penulis membandingkan terhadap beberapa aplikasi pembelajaran bahasa yang sudah dibuat sebelumnya.
2. Metode Studi Pustaka, yaitu pengambilan data dengan cara mempelajari, mengkaji dan memahami sumber-sumber data yang ada pada beberapa buku yang terkait dalam penelitian. Dalam hal ini penulis membaca buku-buku.

1.4. Ruang Lingkup

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang diinginkan, maka penulis membatasi ruang lingkup sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dikhususkan untuk *smartphone* berbasis Android.
2. Target Sistem Operasi aplikasi ini adalah Android Jelly Bean (API 18) keatas.
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan IDE Android Studio versi 2.2.1.
4. Pengguna aplikasi ini tidak membutuhkan koneksi *internet* (dijalankan secara *offline*).
5. Pembelajaran bahasa yang tersedia adalah bahasa Jepang dan Inggris.
6. Pembelajaran bahasa yang tersedia adalah pembelajaran bahasa dasar.
7. Menu yang tersedia yaitu main menu, menu pembelajaran bahasa inggris dengan beberapa *sub menunya*, dan *menu* pembelajaran bahasa jepang dengan beberapa *sub menunya*.
8. Aplikasi ini dilengkapi dengan ilustrasi gambar dan *audio*.