

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK PEMULA PADA *SMARTPHONE ANDROID*

Anderi Kurniawan¹, Diana², Khairullah³, Dedy Abdullah⁴
Universitas Muhammadiyah Bengkulu ^{1,2,3,4}, Bengkulu, Indonesia
Korespondensi : anderi.kurniawan945@gmail.com

Abstrak- Negara Jepang adalah salah satu negara di benua Asia yang memiliki banyak daya tarik yang bisa memukau banyak orang. Budaya pop dari Jepang seperti *Anime*, *Manga*, dan lagu telah memikat banyak orang untuk tertarik dengan negara Jepang. Standar pendidikan dan standar gaji yang tinggi juga membuat banyak pelajar dan pekerja yang ingin pergi ke Jepang untuk menempuh pendidikan atau bekerja disana. Oleh karena itu sangatlah penting untuk bisa mempelajari bahasa Jepang. Pemanfaatan *smartphone* dapat membantu banyak orang untuk dapat belajar bahasa Jepang melalui aplikasi-aplikasi di *smartphone*. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah membuat aplikasi pembelajaran bahasa Jepang untuk pemula. Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang untuk pemula pada *smartphone Android* menggunakan Android Studio dan Android SDK dalam proses pembuatannya. Di dalam aplikasi yang dibuat terdapat materi yang mengajarkan tentang pola kalimat di bahasa Jepang, huruf-huruf Jepang yaitu huruf Hiragana, Katakana, dan Kanji, serta kosakata bahasa Jepang yang umum dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

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

Abstract- Japan is one of the countries on the Asian continent that has many attractions that can amaze many people. Pop culture from Japan such as Anime, Manga, and songs have attracted many people to be interested in Japan. Educational standards and high salary standards also make many students and workers who want to go to Japan to study or work there. Therefore it is very important to be able to learn Japanese. The use of smartphones can help many people to be able to learn Japanese through applications on smartphones. The ultimate goal of this research is to create a Japanese language learning application for beginners. In making Japanese language learning applications for beginners on Android smartphones using Android Studio and Android SDK in the manufacturing process. In the application made there are materials that teach about sentence patterns in Japanese, Japanese letters, namely Hiragana, Katakana, and Kanji letters, as well as Japanese vocabulary that is commonly used in everyday life.

Keywords: *Smartphone, Android, Japanese, Application, Learning*

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan jaman, *Smartphone* telah menjadi bagian penting bagi masyarakat pada masa sekarang. Keberadaan *Smartphone* telah melekat erat ke dalam kehidupan masyarakat karena hampir semua aspek kehidupan masyarakat ada kaitannya dengan *Smartphone*, sebagai contohnya dalam keperluan berkomunikasi lewat Telepon, SMS, atau media sosial, penggunaan internet sebagai bahan untuk mencari informasi, dan penggunaan aplikasi untuk membantu dalam pengerjaan tugas yang sedang dikerjakan.

Bahasa merupakan sarana penting dalam berkomunikasi. Bahasa Jepang Merupakan Salah bahasa yang berkembang pesat di Indonesia, terbukti dengan semakin banyaknya masyarakat yang mempelajari bahasa Jepang. Indonesia sendiri berada di peringkat kedua setelah Cina untuk jumlah pembelajar bahasa Jepang di dunia, yaitu 745.125 orang [1].

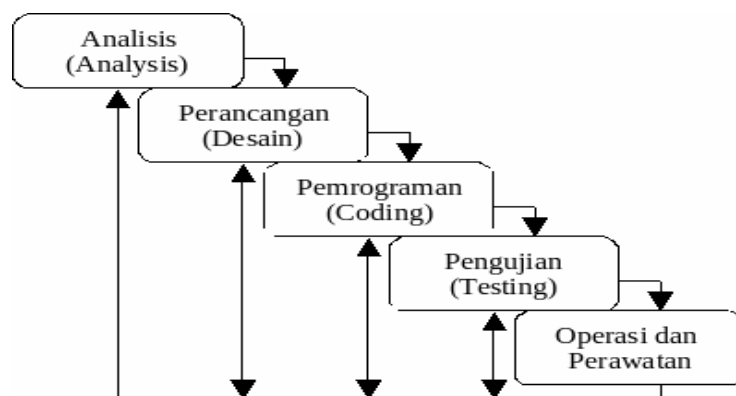
Negara Jepang merupakan salah satu negara maju di Asia dan menjadi salah satu negara tujuan bagi para pelajar untuk mencari beasiswa di universitas jepang atau masyarakat yang ingin mencari pekerjaan di Jepang. Oleh karena itu bahasa jepang menjadi wajib untuk dipelajari jika ingin pergi ke Jepang.

Orang indonesia yang datang ke jepang untuk menempuh pendidikan jumlahnya semakin meningkat dari tahun ke tahun. Mahasiswa yang belajar pada pendidikan tinggi berjumlah 3.670 orang dan 960 orang berada di institusi pendidikan bahasa Jepang [2]. Disaat yang sama, meningkatnya kerja sama ekonomi antara indonesia dan Jepang menyebabkan tingginya kebutuhan akan tenaga profesional dengan keterampilan teknis bahasa Jepang di industri dalam negeri maupun Jepang [3].

Dalam Penelitian ini penulis merancang sebuah aplikasi yang ditujukan kepada para pelajar sekolah dan mahasiswa yang ingin mendapatkan beasiswa, ataupun masyarakat yang ingin mencari peluang pekerjaan di Jepang. Aplikasi ini direncanakan akan dibuat untuk membantu para pengguna agar bisa mempelajari bahasa jepang secara mandiri menggunakan *smartphone* yang dimiliki.

2. METODELOGI PENELITIAN

Model pengembangan sistem yang dipakai dalam penelitian ini adalah model waterfall. Menurut Muharto dan Ambarita [4], mengemukakan bahwa Model *Waterfall* merupakan metode yang melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing/verification*, dan *Maintenance*. Berikut ini tahapan-tahapan dari model *waterfall* :



Gambar 1. Model *Waterfall*

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang berperan dalam kelancaran dan keberhasilan dalam suatu penelitian, metode yang akan digunakan adalah metode studi pustaka. Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah diterbitkan sebelumnya. Sumber dari studi pustaka bisa berupa buku, jurnal penelitian, atau skripsi.

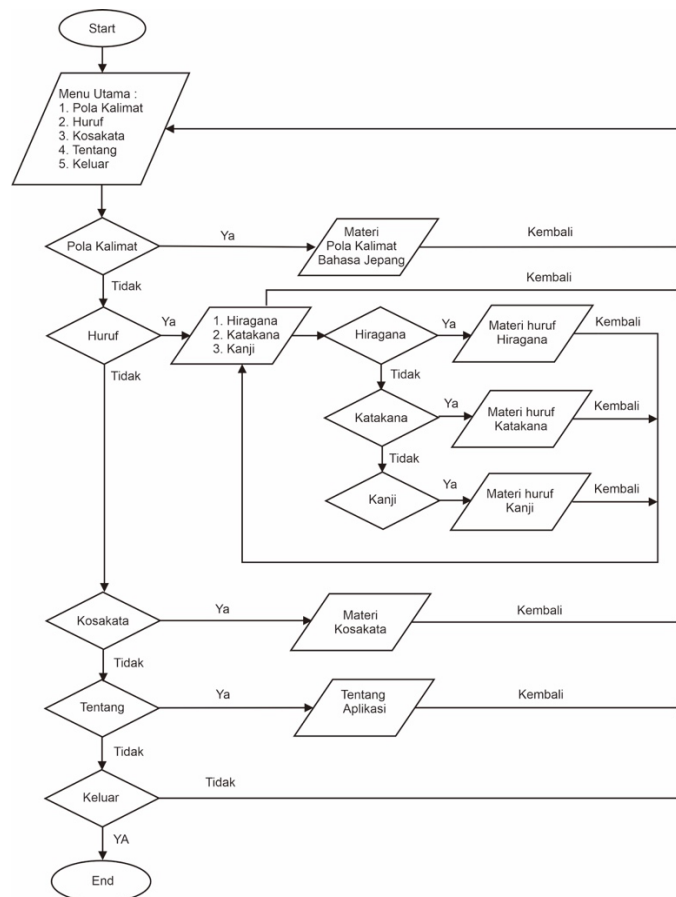
Di dalam penelitian ini, peneliti akan lebih berfokus pada buku “Kiat Sukses Mudah & Praktis Mencapai N5 Metode Gakushudo” [5] untuk mendapatkan materi-materi pelajaran bahasa Jepang yang akan dimasukkan kedalam aplikasi pembelajaran bahasa Jepang.

2.2 Perancangan Desain Aplikasi

Setelah melakukan analisa pada tahap sebelumnya, tahap selanjutnya yang akan dikerjakan adalah membuat rancangan desain untuk aplikasi pembelajaran bahasa Jepang untuk pemula di Android. Pada tahap ini akan dilakukan dengan membuat *Flowchart* dan *Unified Modeling Language (UML)* :

1. Flowchart

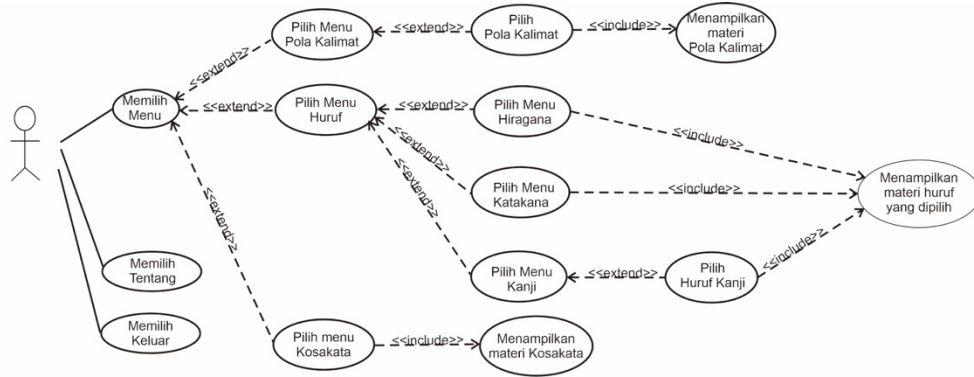
Berikut ini adalah bagan *Flowchart* yang digunakan di dalam pembuatan aplikasi:



Gambar 2. Flowchart

2. Use Case diagram

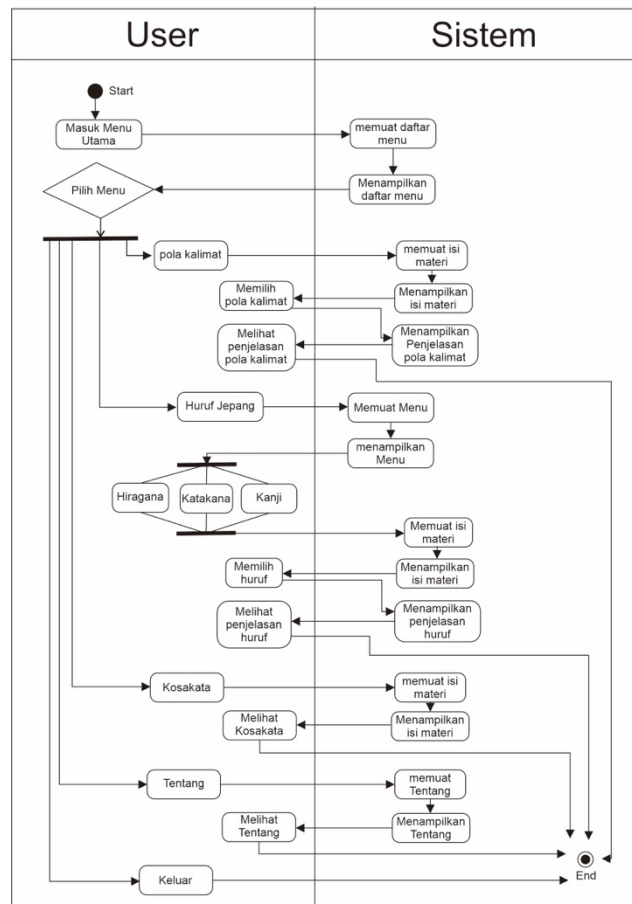
Model Use case diagram menjelaskan aktivitas user terhadap aplikasi. Perancangan Use case diagram diatas dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3. Use Case Diagram

3. Activity diagram

Activity diagram menjelaskan alir aktivitas user ketika menjalankan aplikasi dan memilih menu. Berikut ini adalah gambaran activity diagram dari aplikasi :



Gambar 4. Activity diagram

2.3 Implementasi Sistem

Setelah selesai ditahap pengumpulan data dan perancangan desain aplikasi, maka tahap selanjutnya adalah implementasi sistem. Pada tahap ini dimulainya proses penulisan source code untuk pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang untuk pemula pada *Smartphone Android*. Pengembangan aplikasi akan menggunakan *Android Studio* sebagai IDE (*Integrated Development Environment*).

2.4 Metode Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi merupakan langkah selanjutnya setelah aplikasi selesai diproduksi. Fungsi dari pengujian adalah untuk memastikan bahwa hasil dari aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan yang direncanakan. Uji coba atau pengetesan yang dilakukan pada Aplikasi ini akan menggunakan *black box testing*.

3. HASIL PENELITIAN

Aplikasi pembelajaran bahasa Jepang untuk pemula pada *Smartphone Android* “Belajar Nihongo” merupakan suatu aplikasi berbasis *smartphone Android* yang dapat digunakan oleh para pemula dan masyarakat umum dalam mempelajari bahasa Jepang.

Aplikasi “Belajar Nihongo” memiliki 3 kategori pembelajaran, yaitu materi pola kalimat, materi huruf Jepang, dan materi kosakata. Berikut ini adalah tampilan *interface* dari aplikasi “Belajar Nihongo” :

3.1 Halaman Menu Utama

Halaman menu utama adalah halaman menu pertama yang akan muncul ketika *user* menjalankan aplikasi “Belajar Nihongo”. Pada halaman menu utama terdapat 5 tombol yang dapat dipilih oleh *user* yang akan membawa *user* ke menu-menu selanjutnya.



Gambar 5. Halaman Menu Utama

3.2 Halaman Menu Pola Kalimat

Pada halaman menu pola kalimat, terdapat daftar pola kalimat bahasa Jepang yang dapat dipilih oleh *user*. Setiap pola kalimat yang terdapat di dalam daftar memiliki penjelasannya sendiri yang akan muncul jika dipilih oleh *user*.

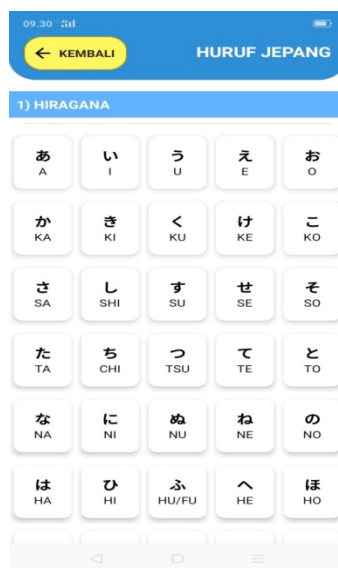
Bila *user* memilih salah satu pola kalimat maka *user* nantinya akan dapat melihat penjelasan dari pola kalimat yang telah dipilih.



Gambar 6. Halaman Pola Kalimat

3.3 Halaman Huruf Hiragana, Katakana, dan Kanji

Halaman huruf Hiragana, Katakana, dan Kanji terdapat di menu Huruf Jepang, halaman huruf Hiragana, Katakana, atau Kanji akan muncul jika *user* memilih salah satu kategori tersebut di menu Huruf Jepang.



Gambar 7. Halaman huruf Hiragana



Gambar 8. Halaman Huruf Katakana



Gambar 9. Halaman Huruf Kanji

3.4 Halaman Kosakata

Pada halaman ini *user* bisa melihat daftar kosakata bahasa Jepang yang sering dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Daftar kosakata bahasa Jepang yang ditulis di halaman ini berisi kosakata yang ditulis dalam bahasa Jepang dengan cara bacanya dalam alfabet beserta dengan artinya dalam bahasa Indonesia.



Gambar 10. Halaman Kosakata

3.5 Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi didalam penelitian ini dilaksanakan oleh pihak *user* dan metode yang digunakan untuk menguji aplikasi adalah metode *Black Box*. Pengujian *Black Box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal dari aplikasi. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi sudah berfungsi dengan benar atau belum.

Tabel 1. Tabel Pengujian Aplikasi

Aktifitas Pengujian	Skenario yang diharapkan	Hasil
Menu Utama	<ul style="list-style-type: none"> - <i>user</i> bisa masuk menu utama. - Semua tombol di dalam menu utama berfungsi dengan baik. 	Berhasil
Tombol Pola Kalimat	<ul style="list-style-type: none"> - <i>user</i> bisa masuk menu pola kalimat - daftar pola kalimat muncul semua. - <i>user</i> bisa memilih pola kalimat. - pola kalimat yang dipilih akan membawa user ke halaman penjelasan materi pola kalimat. - tombol kembali membawa user ke menu utama. 	Berhasil
Tombol Huruf Jepang	<ul style="list-style-type: none"> - user bisa masuk ke menu huruf Jepang. - tombol Hiragana, Katakana, Kanji berfungsi dengan baik. - tombol kembali membawa <i>user</i> ke menu utama. 	Berhasil

Tombol huruf Hiragana	- <i>user</i> bisa masuk menu Huruf Hiragana. - materi Hiragana muncul semua. - tombol kembali membawa <i>user</i> ke menu Huruf Jepang.	Berhasil
Tombol huruf Katakana	- <i>user</i> bisa masuk menu Huruf Katakana. - materi Katakana muncul semua. - tombol kembali membawa <i>user</i> ke menu Huruf Jepang.	Berhasil
Tombol huruf Kanji	- <i>user</i> bisa masuk ke menu Huruf Kanji. - materi huruf Kanji muncul semua. - <i>user</i> bisa memilih huruf Kanji. - huruf Kanji yang dipilih akan membawa user ke halaman penjelasan materi huruf Kanji. - tombol kembali membawa <i>user</i> ke menu huruf Jepang	Berhasil
Tombol Kosakata	- <i>user</i> bisa masuk ke halaman Kosakata. - daftar materi Kosakata muncul semua. - tombol kembali membawa user ke menu utama.	Berhasil
Tombol Tentang	- <i>user</i> bisa masuk ke halaman Tentang. - info Tentang bisa dimunculkan. - tombol kembali membawa user ke menu utama.	Berhasil
Tombol Keluar	- <i>user</i> bisa memilih tombol keluar. - jika memilih tombol TIDAK maka <i>user</i> kembali ke menu utama. - jika memilih tombo Ya maka <i>user</i> akan keluar dari aplikasi	Berhasil

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian aplikasi, maka dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Aplikasi “Belajar Nihongo” dapat memudahkan *user* ketika ingin mempelajari bahasa Jepang kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan *Smartphone* yang mereka miliki
2. Pada saat pengujian aplikasi, semua fungsi berjalan dengan baik dan tidak ada *error* yang ditemui

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Djafri, "Book Review 'Jizoku Kanou na Daigaku no Ryuugakusei Seisaku: Aja Kakuchi to Renkei Shita Nihongo Kyouiku ni Mukete,'" *JLA (Jurnal Ling. Appl.*, vol. 3, no. 1, p. 53, 2019.
- [2] A. T. Turistiati, "Strategi Adaptasi Mahasiswa Indonesia di Nara Jepang: Tinjauan Komunikasi Antarbudaya," *J. Ilmu Komun. IDIK*, vol. 1, no. 1, pp. 75–76, 2019.
- [3] L. Wahidati and D. Rahmawati, "Persepsi Mahasiswa tentang Kesulitan yang Dihadapi Saat Menempuh JLPT: Studi Kasus Mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada," *JLA (Jurnal Ling. Appl.*, vol. 3, no. 1, p. 42, 2019.
- [4] Muharto and A. Arisandy, *Metode Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- [5] T. T. Shiang, *Kiat Sukses Mudah Praktis Mencapai N5 Metode Gakushudo*. Gakushudo, 2015.