

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, bahasa sebagai salah satu alat untuk berkomunikasi adalah sesuatu yang sangat penting. Dengan menguasai bahasa asing maka dapat meningkatkan kualitas dari sumber daya manusia sehingga dapat meningkatkan daya saing seseorang.

Perlunya pengetahuan ataupun pemahaman mengenai bahasa asing selain dari bahasa nasional telah menjadi sesuatu yang tidak dapat dihindari. Selain Bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional yang umum digunakan di dunia, Bahasa Jepang telah menjadi salah satu bahasa asing yang perlu untuk dipelajari dalam menyambut era globalisasi, hal ini dikarenakan oleh pertumbuhan negara Jepang yang sangat pesat di segala bidang khususnya di bidang industri.

Fakta yang tidak dapat dibantah bahwa budaya Jepang telah banyak dilihat, dipahami oleh negara-negara di Asia Tenggara khususnya. Budaya tersebut disebarkan melalui komik, film animasi, makanan/minuman, musik, dan Teknologi. Sebagai negara yang banyak membutuhkan investasi asing, Indonesia memerlukan mitrausaha yang diharapkan dapat menghidupkan roda pembangunan. Jepang sebagai negara maju adalah pilihan utama karena tingkat perekonomiannya lebih stabil.

Saat ini bahasa Jepang banyak dipelajari oleh generasi muda Indonesia, baik sebagai ilmu bahasa, atau sebagai bahasa yang akan digunakan dalam studi di Jepang, maupun untuk mengikuti pelatihan kerja di Jepang.

Pemanfaatan bahasa Jepang sebagai bahasa komunikasi ternyata memerlukan kesabaran, ketekunan yang berlipat ganda dan keterbukaan pemikiran untuk menerima konsep kebahasaan orang Jepang yang tidak semuanya memiliki kesamaan dengan konsep kebahasaan kita orang Indonesia. Tidak sedikit mereka yang mempelajari bahasa Jepang merasa kesulitan terutama dalam menguasai huruf Jepang yang terdiri dari huruf Kana dan Kanji. Dengan kata lain, bahasa Jepang belum menjadi bahasa yang familiar. Kesulitan itu disebabkan oleh bentuk huruf yang unik, dan pola kalimat yang juga khas sehingga memerlukan waktu yang lama. Faktor lain, gramatika bahasa Jepang tidak serumpun dengan bahasa-bahasa yang berkembang di wilayah nusantara.

Salah satu media dalam pembelajaran bahasa adalah kamus yang dapat digunakan untuk mencari arti dari kata – kata yang tidak diketahui. Saat ini dengan adanya kemajuan teknologi di bidang informatika dan komputer, dimungkinkan untuk dibuat sebuah kamus digital yang dapat menggantikan fungsi dari kamus konvensional dengan menyediakan kelebihan dan kemudahan dibandingkan dengan kamus konvensional.

Seperti proses pencarian yang lebih mudah, dengan hanya memasukkan kata yang dicari, maka program akan mencari dan menampilkan arti dari kata tersebut secara otomatis tanpa harus mencarinya secara manual. Selain itu, karena

aplikasi kamus ini akan berjalan pada perangkat genggam, maka akan memudahkan untuk dibawa sehingga dapat digunakan kapanpun dibutuhkan.

Dengan diketahui maksud atau tujuan tersebut maka akan sangat dibutuhkan sebuah perangkat lunak kamus digital yang dapat memudahkan pembelajaran bahasa Jepang yang praktis. Sebagai solusinya aplikasi ini dibuat dalam bentuk *mobile* yang menggunakan metode pencarian kata Indonesia-Jepang dan Jepang-Indonesia. Aplikasi ini bisa menjadi pegangan yang sangat praktis dan bermanfaat.

Diharapkan aplikasi ini dapat diterima oleh masyarakat khususnya pecinta ilmu yang mendambakan kemudahan dan kepraktisan dalam belajar bahasa Jepang. Oleh karena itu dibuatlah penelitian dengan judul **“APLIKASI KAMUS INDONESIA-JEPANG BERBASIS ANDROID”** sebagai bahan penelitian skripsi.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang, maka didapatkan perumusan masalah yang akan menjadi persoalan dalam pengembangan sistem kedepannya. Persoalan tersebut, yaitu : Bagaimana cara agar lebih praktis dalam mempelajari Bahasa Jepang?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini dibatasi berupa *mobile dictionary* dengan proses pencarian kata, Menyajikan hasil pencarian dalam bentuk tulisan latin, kanji, dan juga audio sebagai cara pelafalan dalam pengucapan Bahasa Jepang.
2. Pencarian arti hanya dibatasi pada pencarian arti per-kata atau frase, dan dalam bentuk dasar (*futsu-kei*) juga dalam bentuk romaji (Bahasa Jepang dengan huruf latin).

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu:

1. Membantu masyarakat yang ingin mempelajari bahasa Jepang dengan memanfaatkan kemudahan dan kepraktisan.
2. Memberikan kemudahan dalam mempelajari bahasa Jepang karena bisa belajar secara ortodidak tanpa harus mencari guru.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penyusunan penelitian skripsi dan teknik yang digunakan dalam tahap pengumpulan data adalah sebagai berikut:

A. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan (*observation*) merupakan salah satu teknik pengumpulan fakta/data (*fact finding technique*) yang cukup efektif untuk

mempelajari suatu sistem. Observasi adalah pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan (Jogiyanto, 2005:623).

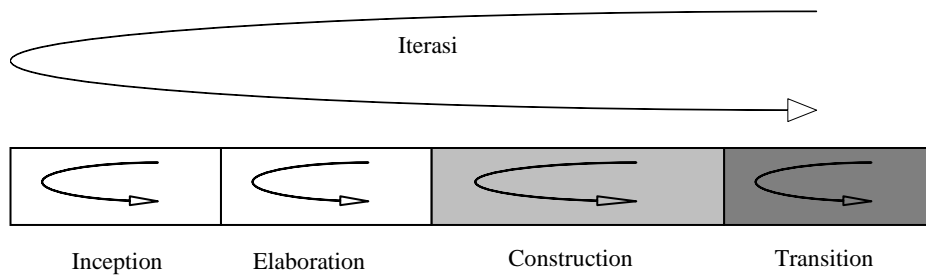
2. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku –buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 1988:111).

B. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini yaitu metode RUP (*Rational Unified Process*) adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur (*architecture-centric*), lebih di arahkan berdasarkan penggunaan kasus (*use case driven*).

RUP merupakan proses rekayasa perangkat lunak dengan pendefinisian yang baik (*well defined*) dan penstrukturan yang baik (*well structured*). RUP menyediakan pendefinisian struktur yang baik untuk alur hidup proyek perangkat lunak (M. Salahudin, dan Rosa AS, 2011: 105). Proses pengulangan atau iteratif pada RUP dapat dilihat pada gambar 1.1 sebagai berikut:



Gambar 1.1 Alur Hidup RUP (Rosa, 2011: 109)

Langkah-langkah pembuatan Aplikasi Kamus Indonesia-Jepang berbasis Android sesuai dengan metode pengembangan RUP:

- *Inception*
 - Mendefinisikan batasan kegiatan
 - Melakukan analisis kebutuhan user
 - Melakukan perancangan awal perangkat lunak (perancangan arsitektural dan *use case*)
- *Elaboration*
 - Melakukan perancangan perangkat lunak
 - Men-spesifikasikan fitur perangkat lunak
 - Merencanakan fase berikutnya yaitu *construction*
- *Construction*
 - Mengimplementasikan rancangan perangkat lunak yang telah dibuat
 - Melakukan sederetan iterasi
 - Pada setiap iterasi akan melibatkan proses berikut: analisa desain, implementasi dan testing.

- *Transistion*
 - Membuat apa yang sudah dimodelkan menjadi suatu produk jadi
 - Instalasi aplikasi pada *device*
 - *Deployment*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan perlu dikemukakan dengan maksud agar penulisan skripsi ini lebih terarah dan tidak jauh menyimpang dari permasalahan yang telah digariskan berdasarkan batasan masalah sehingga tujuan yang diharapkan akan dapat tercapai. Sistematika penulisan skripsi tersebut yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi pengembangan sistem, dan juga menjelaskan sistematika penulisan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan teori tentang permasalahan yang akan di bahas dalam skripsi ini sampai dengan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab III Digunakan untuk mendefinisikan semua kebutuhan pemakai dan meletakkan dasar-dasar untuk proses perancangan perangkat lunak. Bab III juga menjabarkan pengembangan spesifikasi perangkat lunak untuk memecahkan persoalan. Hasil analisis dan perancangan tersebut dimodelkan dengan UML.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab IV menguraikan tentang perangkat-perangkat yang digunakan atau dibutuhkan dalam pengembangan sistem, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Sedangkan pengujian merupakan suatu tahapan yang dilakukan untuk mencari kesalahan dan kekurangan dengan tingkat probabilitas yang tinggi pada sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menguraikan kesimpulan akhir dari penjelasan bab-bab sebelumnya, dan dilanjutkan dengan saran-saran dari sistem yang sudah dibangun untuk membangun sistem selanjutnya agar lebih baik.