

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA JEPANG BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana Teknik Informatika**



Oleh :

Christine Kurnia Suryadharna

06 07 04993

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2010

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul

**PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN
BAHASA JEPANG BERBASIS MULTIMEDIA**

Disusun oleh :
Christine Kurnia Suryadharma
06 07 04993

dinyatakan telah memenuhi syarat
pada tanggal : 6 September 2010

Pembimbing I,



Prof. Ir. Suyoto, M.Sc, Ph.D.

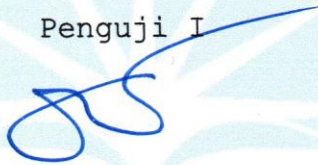
Pembimbing II,



B. Yudi Dwiandiyanta, S.T., M.T.

Tim penguji:

Penguji I



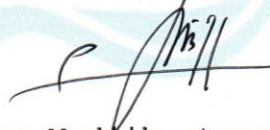
Prof. Ir. Suyoto, M.Sc, Ph.D.

Penguji II



Patricia Ardanari, S.Si., M.T.

Penguji III



Paulus Mudjihartono, S.T., M.T.

Yogyakarta, 6 September 2010
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Dekan,

Ir. B. Kristyanto, M. Eng., Ph.D.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala Berkat dan Karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat kesarjanaan pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan Tugas Akhir ini, tentu tidak lepas dari bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus atas berkat yang selalu diberikan-Nya.
2. Bapak Ir. B. Kristyanto, M.Eng., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Ir. Suyoto, M.Sc., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta serta Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan serta pengarahan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
4. Bapak B. Yudi Dwiandiyanta, S.T., M.T. selaku Wakil Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta serta Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan serta pengarahan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
5. Ibu Patricia Ardanari, S.Si., M.T. selaku Dosen Penguji.
6. Bapak Paulus Mudjihartono, S.T., M.T. selaku Dosen Penguji.

7. Bapak Eddy Julianto, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan selama 1 semester.
8. Seluruh dosen Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang pernah mengajar dan membimbing penulis selama kuliah di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
9. Ivan Adi Soesanto yang selalu memberi dukungan semangat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
10. Keluarga, Orang Tua, dan saudara-saudara yang telah mendukung saya sepenuhnya dalam menempuh studi pada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
11. Rekan-rekan Teknik Informatika, serta semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi hasil yang lebih baik. Akhir kata, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, September 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
INTISARI	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan	4
1.5. Metode Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Pendahuluan	7
2.2. Tinjauan Pustaka	7
BAB 3 LANDASAN TEORI	13
3.1. Pendahuluan	13
3.2. Pembelajaran	13
3.3. Bahasa Jepang	14
3.3.1. Huruf Jepang	14
3.3.2. Lafal Bahasa Jepang	16
3.3.3. Susunan Kalimat Bahasa Jepang	16
3.3.4. Partikel	16

3.3.5. Tata Bahasa Jepang Secara Umum	16
3.4. Multimedia	17
3.4.1. Sejarah Multimedia	17
3.4.2. Definisi Multimedia	17
3.4.3. Elemen - Elemen Multimedia	18
3.5. Macromedia Director MX	20
3.5.1. Macromedia director MX	20
3.5.2. Tampilan Kerja Macromedia Director MX ...	20
3.5.3. Bahasa pemrograman Lingo	21
BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK	23
4.1. Pendahuluan	23
4.2. Analisis	23
4.2.1. Deskripsi Produk	23
4.2.2. Fungsi Produk	24
4.2.3. Karakteristik Pengguna	26
4.2.4. Kebutuhan Khusus	26
4.2.5. Kebutuhan Fungsionalitas	27
4.3. Perancangan	28
4.3.1. Perancangan Arsitektur	28
4.3.2. Perancangan Antarmuka	29
4.3.3. Perancangan Arsitektur Papan Cerita	33
BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK	35
5.1. Pendahuluan	35
5.2. Implementasi Perangkat Lunak	35
5.3. Pengujian Sistem	48
5.4. Analisis Hasil	48
5.4.1. Pengujian Uji Coba Terhadap Pengguna	51
5.4.2. Analisa Kelebihan dan Kekurangan Sistem .	56
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	57
6.1. Kesimpulan	57

6.2. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel daftar negara dengan jumlah pembelajar Bahasa Jepang terbanyak.....	7
Tabel 5.1 Tabel Deskripsi dan Hasil Pengujian Fungsionalitas.....	48



DAFTAR GAMBAR

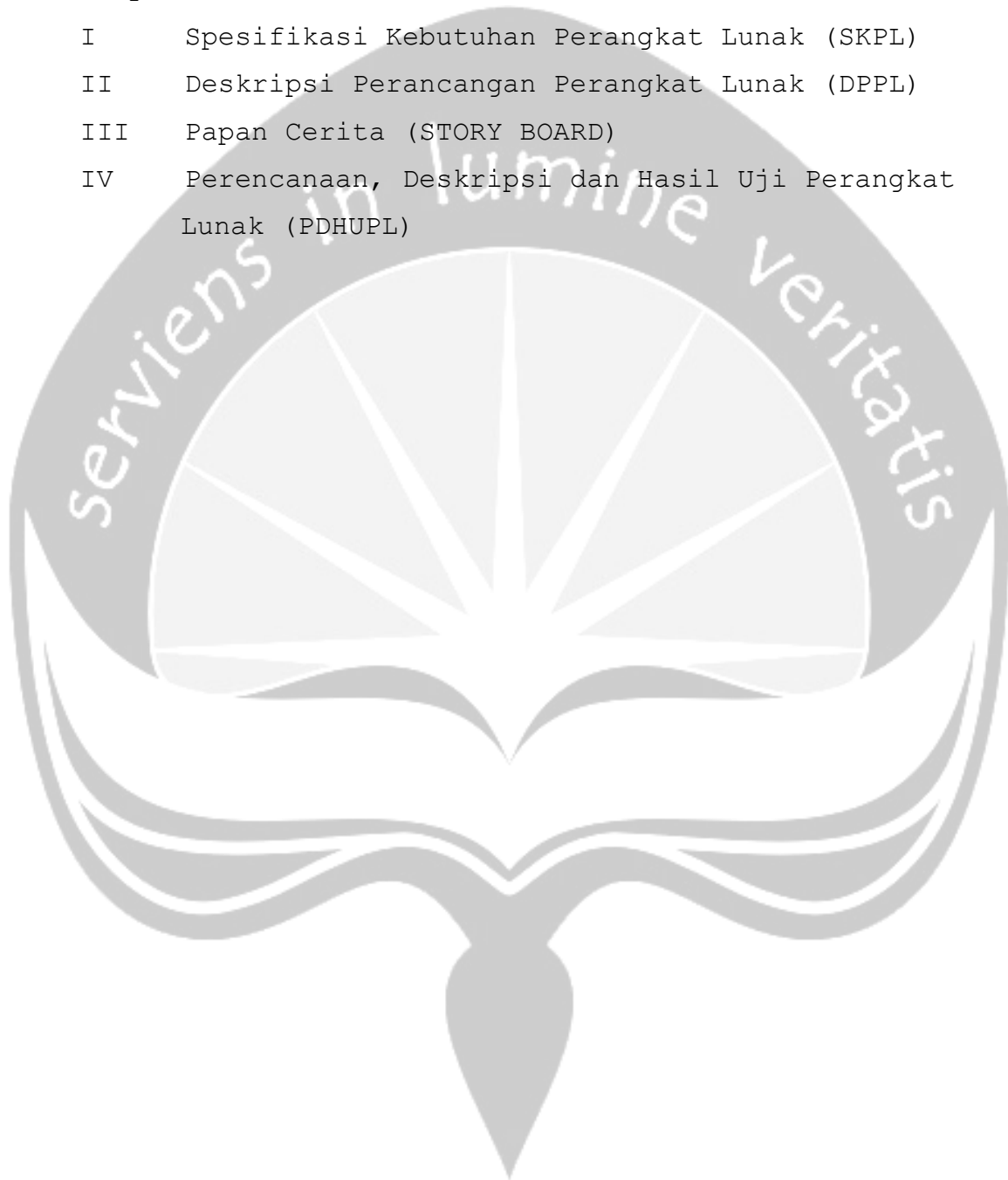
Gambar 3.1.	Hiragana.....	15
Gambar 3.2.	Katakana.....	15
Gambar 3.3.	Elemen Multimedia.....	18
Gambar 4.1.	DFD Level 0 APBJ.....	28
Gambar 4.2.	DFD Level 1 APBJ.....	28
Gambar 4.3.	Perancangan Arsitektur.....	29
Gambar 4.4.	Antarmuka Halaman Intro	30
Gambar 4.5.	Antarmuka Halaman Utama	30
Gambar 4.6.	Antarmuka Halaman Kana	31
Gambar 4.7.	Antarmuka Halaman Tutorial.....	32
Gambar 4.8.	Antarmuka Halaman Soal Latihan.....	32
Gambar 4.9.	Antarmuka Halaman Info.....	33
Gambar 4.10.	Perancangan Arsitektur Papan Cerita... ..	34
Gambar 5.1.	Antarmuka Halaman Intro.....	35
Gambar 5.2.	Antarmuka Halaman Utama.....	36
Gambar 5.3.	Antarmuka Halaman Kana.....	36
Gambar 5.4.	Antarmuka Halaman Hiragana.....	37
Gambar 5.5.	Antarmuka Halaman Hiragana(2)	37
Gambar 5.6.	Antarmuka Halaman Hiragana(3)	38
Gambar 5.7.	Antarmuka Halaman Katakana.....	38
Gambar 5.8.	Antarmuka Halaman Katakana(2)	39
Gambar 5.9.	Antarmuka Halaman Katakana(3)	39
Gambar 5.10.	Antarmuka Halaman Tutorial.....	40
Gambar 5.11.	Antarmuka Halaman Bab 1.....	40
Gambar 5.12.	Antarmuka Halaman Bab 2.....	41
Gambar 5.13.	Antarmuka Halaman Bab 3.....	41
Gambar 5.14.	Antarmuka Halaman Bab 4.....	42
Gambar 5.15.	Antarmuka Halaman Bab 5.....	42
Gambar 5.16.	Antarmuka Halaman Bab 6.....	43

Gambar 5.17. Antarmuka Halaman Bab 7.....	43
Gambar 5.18. Antarmuka Halaman Bab 8.....	44
Gambar 5.19. Antarmuka Halaman Bab 9.....	44
Gambar 5.20. Antarmuka Halaman Bab 10.....	45
Gambar 5.21. Antarmuka Halaman Soal Latihan.....	45
Gambar 5.22. Antarmuka Halaman Info.....	46
Gambar 5.23. Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi.....	46
Gambar 5.24. Antarmuka Halaman Tentang Jepang.....	47
Gambar 5.25. Antarmuka Halaman Tentang Pembuat.....	47
Gambar 5.26. Grafik tampilan / antarmuka APBJ.....	51
Gambar 5.27. Grafik penggunaan warna dalam APBJ.....	52
Gambar 5.28. Grafik kejelasan efek suara dalam APBJ.	52
Gambar 5.29. Grafik kejelasan penggunaan teks dalam APBJ.....	53
Gambar 5.30. Grafik penyampaian informasi dalam APBJ	53
Gambar 5.31. Grafik penggunaan animasi dalam APBJ...	54
Gambar 5.32. Grafik penyampaian soal latihan dalam APBJ	54
Gambar 5.33. Grafik penyampaian materi dalam APBJ...	55
Gambar 5.34. Grafik penggunaan APBJ secara keseluruhan	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- I Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)
- II Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL)
- III Papan Cerita (STORY BOARD)
- IV Perencanaan, Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL)



PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS MULTIMEDIA

Intisari

Perkembangan dalam berbagai aspek di era globalisasi ini semakin berkembang ke tingkat internasional. Untuk berkomunikasi dengan orang - orang diberbagai negara tersebut dibutuhkan kemampuan berbahasa lebih. Bahasa Jepang juga banyak diminati oleh banyak pihak, dan diajarkan dalam mata pelajaran di sekolah. Maka untuk membantu proses belajar itu digunakan teknologi komputer berbasis multimedia.

Dibandingkan penyampaian dalam bentuk text, bentuk multimedia lebih menarik sehingga diharapkan user dapat lebih mudah menangkap informasi yang diberikan. Aplikasi yang dikembangkan adalah aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang berbasis multimedia yang disajikan dalam bentuk multimedia dan diperuntukan sekolah dasar hingga menengah dengan menggunakan kolaborasi warna, gambar, dan animasi yang saling mendukung satu dengan yang lain untuk menghasilkan tampilan yang baik. Tujuannya agar aplikasi ini dapat meningkatkan pemahaman penggunanya.

Aplikasi yang dikembangkan ini berbasis multimedia dan dibuat menggunakan Macromedia Director MX dan aplikasi pendukung lainnya. Berdasarkan pembahasan pada analisis, desain, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan pada 30 responden, aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang ini mampu meningkatkan minat belajar penggunanya dengan menerapkan aspek multimedia yaitu teks, gambar, suara, dan animasi.

Keyword : bahasa, Bahasa Jepang, multimedia, aplikasi, pembelajaran.