

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Data The Japan Foundation tahun 2006 lalu menyebutkan jumlah pelajar bahasa Jepang di Indonesia meningkat tiga kali lipat lebih dari data penelitian tahun 2003 lalu yang berjumlah sekitar 85.000 orang menjadi 272.719 orang pada tahun 2006 yang lalu dan menduduki urutan ke empat dunia setelah Korea Selatan (910.957), China (684.366) dan Australia (366.165) pada saat ini, Bahasa Jepang menjadi pusat perhatian di seluruh dunia, dengan berbagai tujuan setiap tahunnya semakin banyak yang berminat untuk mempelajari bahasa ini. (Situs Pendidikan Bahasa Jepang, 2010)

Menurut data yang diambil dari Wikipedia, Bahasa Jepang menduduki peringkat ke 11 dari seluruh bahasa yang dipakai terbanyak oleh penduduk dunia, yaitu sekitar 122 juta orang. Tidak kalah dengan TOEFL test, melihat dari ketertarikan kepada negaranya, pemerintah Jepang juga mensponsori pelajar asing untuk belajar Bahasa Jepang dan mengadakan Test Bahasa Jepang untuk standar internasional yaitu Japanese Language Proficiency Test yang diadakan diseluruh dunia.

Dalam era globalisasi dewasa ini, perkembangan meningkat dengan pesat dalam berbagai bidang. Dalam dunia perekonomian, perdagangan, pariwisata, pendidikan dan aspek lainnya juga semakin berkembang pesat. Perkembangan tersebut tidak hanya dalam lingkup daerah maupun nasional, tetapi semakin berkembang luas ke dunia internasional. Contohnya perdagangan ekspor

impor, wisata keluar negeri, pertukaran pelajar antar negara, dan kegiatan lainnya.

Perkembangan di dunia teknologi juga berkembang sangat cepat. Teknologi hampir digunakan dan diterapkan dalam segala bidang, yang ditujukan untuk membantu dan memudahkan mendapatkan informasi serta kegiatan manusia lainnya. Salah satunya perkembangannya diterapkan dalam dunia pendidikan.

Dalam dunia pendidikan sekarang ini, sejak dari taman kanak-kanak sudah diajarkan menggunakan teknologi dan belajar berbagai macam bahasa. Mereka diajarkan menggunakan komputer, dan belajar berbagai macam bahasa. Misalnya Bahasa Inggris, Mandarin, dan Jepang. Bahasa menjadi semakin dibutuhkan untuk dapat menghadapi globalisasi tersebut. Khususnya untuk semakin memperlancar bidang yang ditekuni untuk berkomunikasi dengan orang asing. Maka diperlukannya pembelajaran bahasa sejak dini.

Jepang adalah negara di Asia dengan teknologi yang sangat maju. Dalam dunia perindustrian, perekonomian, dan perdagangan mereka sangat kuat. Dalam hal budaya mereka tidak kalah juga melestarikan dan mempromosikan budaya mereka yang unik sehingga memajukan dunia pariwisatanya, sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi negara tersebut. Hal-hal itulah yang menjadi daya tarik Jepang di dunia internasional.

Di Indonesia sendiri, Jepang juga dianggap menjadi tolok ukur dalam perekonomian, perdagangan dan lainnya. Budaya dan pariwisatanya yang menjadi daya tarik juga menjadikan kecintaan tersendiri bagi masyarakat untuk mempelajarinya. Selain semakin banyaknya lembaga-lembaga pembelajaran Bahasa Jepang, Bahasa Jepang juga mulai diajarkan disekolah-sekolah. Terbukti dari minat

orang Indonesia untuk mempelajari bahasa Jepang menduduki peringkat ke empat didunia.

Dalam sekolah dasar hingga menengah, pembelajaran bahasa masih menggunakan panduan buku pelajaran. Media text dianggap lama dan tidak menarik untuk menyampaikan informasi kepada user-nya. Pelajar terkadang bosan dan tidak menguasai apa yang dipelajarinya. Multimedia dianggap lebih interaktif dan lebih mudah menyampaikan informasi yang diberikan.

Melihat dari latar belakang tersebut serta untuk memenuhi kebutuhan belajar tersebut serta menerapkannya dalam bidang teknologi, maka penulis tertarik untuk mengembangkan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia yang diharapkan menjadi daya tarik bagi pelajar baik dari sekolah dasar maupun menengah yang akan belajar Bahasa Jepang.

### **1.2. Perumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada bagaimana mengembangkan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia.

### **1.3. Batasan Masalah**

Adapun yang menjadi batasan-batasan dari perangkat lunak ini antara lain:

1. Elemen multimedia yang digunakan dalam pembuatan Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia berupa teks, gambar, suara, dan animasi.
2. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia ini dijalankan

pada PC (Personal Computer) dengan menggunakan Macromedia Director.

3. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia ini dibuat untuk mereka yang ingin mengenal belajar Bahasa Jepang khususnya untuk sekolah dasar dan menengah dimana mereka sudah dapat membaca.

#### **1.4. Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia.

#### **1.5. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah:

1. Metode Penelitian Kepustakaan

Metode Penelitian Kepustakaan adalah metode dengan mempelajari literatur, buku, atau media cetak konvensional lainnya berkaitan dengan obyek yang diteliti. Diharapkan metode ini dapat mempertegas teori serta keperluan analisa dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode Pembangunan Perangkat Lunak adalah metode dengan melakukan analisis, implementasi dan desain sistem yang akan dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis, yaitu proses pemberian informasi tentang sistem yang akan dikembangkan yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

2. Perancangan Sistem, yaitu proses penggambaran bentuk sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
3. Papan Cerita, yaitu urutan cerita dari aplikasi yang akan dibuat.
4. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
5. Pengujian Perangkat Lunak (PDHUPL), yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik atau belum.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN  
Menjelaskan mengenai Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian serta Sistematika Penulisan Laporan.
2. BAB II Tinjauan Pustaka  
Berisi uraian singkat mengenai hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam Tugas Akhir ini.
3. BAB III LANDASAN TEORI

Menjelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat digunakan sebagai pembandingan atau acuan dalam pembahasan masalah.

4. BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Menjelaskan mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Menjelaskan mengenai hasil implementasi dan pengujian sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Menarik kesimpulan dari pembahasan Tugas Akhir, serta beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut.