

## ABSTRAKSI

I Nyoman Danan, 51408002

### **APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG MENGGUNAKAN ANDROID SDK**

PI, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, 2011

Kata Kunci : Android SDK, Aplikasi Pembelajaran, Bahasa Jepang

( *xiv + 123 + Lampiran* )

Dunia Teknologi semakin berkembang, terutama dalam penggunaannya di bidang media komunikasi dan informasi. Sekarang ini kebutuhan akan suatu informasi yang cepat dan akurat membuat masyarakat mencari media untuk menyerap sebuah informasi. Dalam pencarian informasi terkadang kita menemukan kendala, salah satunya yaitu perbedaan bahasa. Bahasa merupakan salah satu alat dalam berkomunikasi. Dengan mengerti berbagai macam bahasa di dunia maka akan mempermudah bagi kita untuk berkomunikasi dan mencari informasi. Saat ini pendidikan bahasa Jepang berkembang dengan pesat. Ada beraneka ragam cara belajar bahasa Jepang, salah satunya melalui Media Pembelajaran. Kebutuhan akan informasi yang mudah dipahami membuat media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman belajar bagi anak-anak Sekolah Dasar (SD) dan para pemula yang berminat belajar Bahasa Jepang. Dengan latar belakang tersebut penulis ingin membuat sebuah “*APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG MENGGUNAKAN ANDROID SDK*”, dimana aplikasi ini akan mempermudah anak-anak Sekolah Dasar (SD) dan para pemula dalam belajar Bahasa Jepang.

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang ini berisikan Kamus Jepang-Indonesia, Pengenalan Huruf *Hiragana* dan Huruf *Katakana* yang berupa gambar, *Aisatsu* yaitu contoh pelafalan salam dalam bahasa Jepang yang berupa suara dan *Input Kata* yang berfungsi untuk memasukkan kata beserta artinya ke dalam *database*. Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan *XML* dengan *editor* yang digunakan adalah *Eclipse 3.5 (Galileo)*.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan pada *emulator* dan beberapa tipe *handphone* yang mendukung aplikasi ini, maka dapat dikatakan aplikasi ini dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan pada analisis hasil uji aplikasi yang telah dilakukan dengan menggunakan kuisioner dengan jumlah responden sebanyak 30 responden yang dinilai dari aspek *user interface*, *content*, *flow control* dan *usability*, maka dapat dikatakan aplikasi ini dapat berjalan dengan baik yang dapat membantu penggunaannya untuk belajar bahasa Jepang dengan menggunakan *handphone Android*.

Daftar Pustaka (2010-2011)