

ABSTRAK

Athaullah Afra Tofani. 11119133.

PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF *KANJI* JEPANG TINGKAT N5 MENGGUNAKAN KODULAR DENGAN METODE SDLC

Skripsi. Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, 2023.

Kata Kunci : Bahasa Jepang, *Kanji*, Android, Aplikasi

(xv + 95 + Lampiran)

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat, khususnya masyarakat Indonesia. Bahasa Jepang cukup dilirik dan diminati oleh banyak orang karena budaya, terutama animasinya yang unik dan membuat orang-orang tertarik mempelajari bahasa tersebut. Dalam belajar bahasa Jepang, huruf *kanji* merupakan salah satu hal yang harus dikuasai. Banyak cara untuk mempelajari bahasa Jepang salah satunya melalui kursus, namun belajar melalui kursus memiliki kekurangan salah satunya batasan pertemuan, pertemuan yang dilakukan harus melalui tatap muka, serta pelajar harus menempuh jarak untuk dapat pergi ke kursus. Alternatif untuk mempelajari bahasa Jepang adalah dengan menggunakan teknologi pembelajaran yaitu aplikasi pembelajaran bahasa Jepang. Meskipun banyak aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang tersedia, terkadang tampilan yang digunakan dalam aplikasi pembelajaran masih terbilang sederhana dan monoton, membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Maka dari itu dibuatlah aplikasi *kanji* Jepang tingkat N5. Aplikasi ini dibuat dengan web Kodular menggunakan metode SDLC yang meliputi tahap-tahap seperti perencanaan, pengumpulan data berupa analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, perancangan aplikasi, implementasi, dan pengujian atau testing. Aplikasi Huruf *Kanji* Jepang Tingkat N5 berhasil mengedukasi masyarakat yang tertarik dalam mempelajari bahasa Jepang, khususnya huruf *kanji* tingkat N5. Aplikasi ini telah berhasil memberikan pemahaman kepada masyarakat huruf *kanji* Jepang tingkat N5, termasuk di dalamnya pelafalan, bentuk *onyomi* dan *kunyomi*, contoh kalimat, serta cara dan urutan penulisan *kanji* Jepang tingkat N5. Upaya untuk mengatasi kejenuhan dalam tampilan pembelajaran huruf *kanji* yang umumnya monoton telah berhasil dicapai melalui aplikasi ini, dengan menghadirkan elemen interaktif dan visual yang menarik, aplikasi ini telah memberikan pengalaman belajar huruf *kanji* yang lebih efektif dan menyenangkan bagi pengguna.

Daftar Pustaka (2017-2021)