

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa memegang peranan penting dalam komunikasi dan penyampaian informasi, dengan adanya Bahasa kita dapat berkomunikasi antar suku dan bangsa yang berbeda wilayah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi dalam bentuk percakapan. Adapun pengertian lain dari “Bahasa” adalah rangkaian sistem bunyi atau simbol yang dihasilkan oleh manusia yang memiliki makna dan digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi (Oktaviani & Nursalim, 2021).

Seiring perkembangan industri 4.0 kemampuan berbahasa asing sangatlah diperlukan salah satu diantaranya adalah bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia selain bahasa Inggris, Jerman, Prancis dan Mandarin. Berdasarkan laporan survei (The Japan Foundation, 2020) Indonesia menduduki peringkat ke-2 di dunia dengan peminat Bahasa Jepang setelah negara China dengan jumlah pelajar sekitar 709,479 jiwa pada tahun 2018.

Berdasarkan survei diatas sudah menunjukkan bahwa besarnya keinginan serta minat untuk mempelajari bahasa Jepang, namun untuk materi pembelajaran serta media pembelajaran bahasa Jepang itu sendiri masihlah sedikit terutama bagi para pemula. Kebanyakan dari para pemula mengalami kesulitan dalam menemukan materi serta media pembelajaran dan bingung harus memulai dari mana untuk mempelajari bahasa Jepang itu sendiri. Sehingga terjadilah kesalahan dalam proses belajar dan kurangnya pemahaman untuk melanjutkan ke *level* berikutnya.

Bahasa Jepang memiliki lima tingkatan test kemampuan, mulai dari N5 hingga N1. N5 merupakan tingkatan yang paling dasar dalam uji tes kemampuan

bahasa Jepang atau disebut juga dengan JLPT (*Japan Language Proficiency Test*). N1 merupakan tingkatan kemampuan bahasa Jepang yang paling tinggi dan setara dengan kemampuan yang dimiliki oleh orang Jepang asli.

Penelitian terdahulu oleh (Hadi, 2018) yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar Untuk Mengenal Huruf *Hiragana*, *Katakana* dan Kosakata Sehari-hari Berbasis Android”. Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *mobile* yang berfokus pada pengenalan huruf Jepang yaitu *hiragana*, *katakana* dan kosakata sehari-hari dilengkapi dengan gambar yang membantu para peminat Bahasa Jepang mengenali huruf Jepang.

Dalam Jurnal penelitiannya “Rancang Bangun *Game Hirakana Heroes* Berbasis *Web*” oleh (Apandi & Prabowo, 2018). Penelitian tersebut membahas tentang sistem yang ada pada *game hirakana heroes* berbasis *website* yang mana pada penelitian ini menciptakan sebuah *game* untuk mengenali huruf-huruf Jepang yaitu *hiragana* dan *katakana* dalam bentuk grafis dengan penggunaan simbol dan gambar dan juga dilengkapi dengan suara sehingga dapat menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas. Penelitian ini memberikan pengalaman belajar secara asik dan menarik karena fitur yang disediakan dan juga interaktif.

Dalam Jurnal penelitiannya (Setyoningrum & Julfendi, 2022) yang berjudul “Aplikasi Kuis Pembelajaran Tata Bahasa dan Kosakata Bahasa Perancis DELF Level A1 Berbasis Android” membangun sebuah aplikasi pembelajara Bahasa Perancis yang berfokus pada klasifikasi kata dalam Bahasa Perancis, penulisan huruf, pengucapan kosakata yang disertai dengan fitur kuis didalam aplikasi tersebut yang memudahkan pengguna dalam mengingat penulisan kosakata Bahasa Perancis. Penelitian ini bertujuan sebagai media belajar persiapan uji kemampuan Bahasa Perancis yang disebut dengan DELF dengan Level A1.

Dari permasalahan diatas, maka diusulkan Aplikasi Belajar Aksara dan Kosakata Jepang *Level N5* Berbasis *Website*. Aplikasi ini meyediakan meteri aksara Jepang yaitu *hiragana* dan *katakana* yang disertai dengan gambar dan juga audio. Aplikasi ini juga menyediakan kosakata yang biasa digunakan dalam kehidupan

sehari-hari disertai dengan soal latihan berbentuk soal *option* sebagai tolak ukur kemampuan yang sudah dicapai. Dengan adanya aplikasi ini memudahkan *user* yaitu para peminat bahasa Jepang dalam belajar bahasa Jepang.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis, merumuskan beberapa permasalahan yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi belajar aksara dan kosakata Jepang *Level N5* berbasis *Website*?
2. Bagaimana membuat materi pembelajaran yang dilengkapi dengan audio dan gambar?
3. Bagaimana membuat soal Latihan dalam bentuk soal *option*?

1.3. Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya pembahasan pada penelitian ini maka penulis akan memberikan batasan terhadap permasalahan sebagai berikut:

1. Aplikasi belajar aksara dan kosakata Jepang berbasis *website* ini dirancang dan dibuat untuk para peminat bahasa Jepang dengan level N5
2. Aplikasi *website* ini menyediakan materi-materi pembelajaran seperti huruf *Hiragana, Katakana, Kanji* dan juga Kosakata yang dilengkapi dengan gambar dan audio
3. Aplikasi *website* ini menyediakan soal latihan dalam bentuk soal *option*.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Membangun Aplikasi belajar aksara dan kosakata Jepang *Level N5* Berbasis *Website* bagi para peminat Bahasa Jepang

2. Membantu para peminat Bahasa Jepang dalam mendapatkan materi pembelajaran yang disertai gambar, audio dan soal latihan
3. Memberikan pengenalan dasar bahasa Jepang bagi para peminat bahasa Jepang sebagai pembekalan untuk melanjutkan ke *level* berikutnya
4. Meningkatkan minat terhadap bahasa Jepang.

1.5. Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah dengan mengacu pada prinsip *System Development Life Cycle (SDLC)*, Adapun tahapan dalam SDLC adalah sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan, yaitu pengembangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Analisa Kebutuhan didapatkan berdasarkan identifikasi masalah serta pengumpulan data dengan cara pengisian kuisioner kepada peminat Bahasa Jepang dan wawancara kepada *native speaker*. Pada tahap ini juga melakukan Analisa sistem yang sedang berjalan dan sistem yang di usulkan
2. Desain Sistem, pada tahap ini dalam proses pembuatan Aplikasi Belajar Aksara Dan Kosakata Jepang *Level N5* Berbasis *Website* ini yaitu dengan mendesain UI (*User Interface*) berdasarkan perancangan sistem yang dibangun. Adapun perancangan sistem yang dilakukan yaitu pembuatan *usecase*, *flowchart*, desain tabel, dan ERD (*Entity Relationship Diagram*)
3. Implementasi, pada tahap ini Aplikasi Belajar Aksara Dan Kosakata Jepang *Level N5* Berbasis *Website* dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Framework Laravel*
4. Pengujian, pada tahap selanjutnya melakukan pengujian *black box* terhadap aplikasi yang sudah dibangun apakah sudah berfungsi sesuai dengan apa yang diharapkan.