

**PENGEMBANGAN APLIKASI BELAJAR BAHASA JEPANG PADA
SMARTPHONE BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Negeri Padang*



Oleh:

AULIA ZIKRI RAHMAN

NIM. 16719/ 2010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN APLIKASI BELAJAR BAHASA JEPANG PADA
SMARTPHONE BERBASIS ANDROID**

Nama : Aulia Zikri Rahman
NIM / TM : 16719 / 2010
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Maret 2015

Disetujui Oleh

Pembimbing I



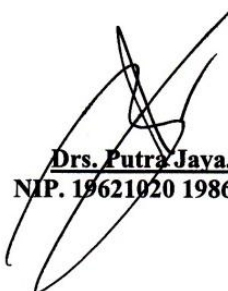
Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom
NIP.19761209 200501 1 003

Pembimbing II



Yeka Hendriyani, S.Kom, M.Kom
NIP. 19840520 201012 2 003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT-UNP



Drs. Putra Jaya, M.T
NIP. 19621020 198602 1 001

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Bukan Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Aplikasi Belajar Bahasa Jepang pada
Smartphone Berbasis Android

Nama : Aulia Zikri Rahman

NIM / TM : 16719 / 2010

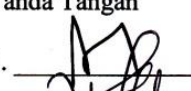
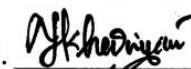
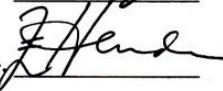
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Maret 2015

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng	1. 
2. Sekretaris	: Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom	2. 
3. Anggota	: Yeka Hendriyani, S.Kom, M.Kom	3. 
4. Anggota	: Drs. Zulhendra, M.Kom	4. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi Belajar Bahasa Jepang pada Smartphone Berbasis Android”** ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Maret 2015

Yang menyatakan



Aulia Zikri Rahman

ABSTRAK

Aulia Zikri Rahman (16719/2010) : Pengembangan Aplikasi Belajar Bahasa Jepang Pada Smartphone Berbasis Android

Pembuatan aplikasi ini dilatar belakangi oleh masalah pertimbangan biaya dan waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari bahasa Jepang melalui pendidikan non-formal. Pertimbangan biaya yang dibutuhkan untuk mengikuti pendidikan non-formal dapat menjadi faktor penghambat yang menurunkan minat untuk mengikuti pendidikan melalui jalur tersebut. Buku-buku tentang pembelajaran bahasa Jepang tidak sebanyak buku pembelajaran bahasa Inggris maupun Mandarin. Solusi alternatif yaitu dengan pemanfaatan *mobile learning* sebagai bentuk pengembangan *mobile application* pada sistem operasi android.

Pengembangan aplikasi belajar bahasa Jepang pada Smartphone ini menggunakan metode perancangan Unified Modeling Language (UML) sebagai visualisasi perancangan dalam membuat sebuah sistem. Perancangan UML menggunakan *usecase diagram*, *class diagram*, dan *activity diagram*. Dalam mengembangkan aplikasi ini digunakan model proses pengembangan *Prototyping* dan bahasa pemrograman java berbasis Android dengan *Integrated Development Environment* (IDE) Eclipse Juno.

Hasil dari pembuatan tugas akhir ini adalah suatu aplikasi *Mobile Learning* berbasis Android yang memiliki fitur untuk menampilkan materi dasar praktis dalam pembelajaran bahasa Jepang sehingga dapat membantu pengguna dalam mempelajari bahasa Jepang dan dengan lebih mudah, efektif dan efisien serta memberikan informasi pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar yang meliputi pengenalan huruf Jepang, kosakata dasar, contoh percakapan, dan angka yang digunakan pada bahasa Jepang. Diharapkan aplikasi ini dapat Memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mempelajari materi dasar bahasa Jepang, sehingga pengguna dapat belajar dimanapun dan kapanpun dan dapat meningkatkan minat pengguna mempelajari bahasa Jepang.

Kata Kunci : *Mobile Learning*, Bahasa Jepang, Java, Android.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Belajar Bahasa Jepang Pada Smartphone Berbasis Android”.

Tugas Akhir ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada Program S1/Akta IV di Universitas Negeri Padang. Dalam penelitian dan penulisan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Legiman Slamet, M.T., selaku Penasehat Akademik
2. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom, selaku Pembimbing I dan Ibu Yeka Hendriyani, S.Kom, M.Kom, selaku Pembimbing II yang telah membantu penulis dalam memberikan arahan dan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
3. Bapak Drs. Zulhendra, M.Kom, Ibu Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng dan Ibu Nurindah Dwiyani, S.Pd, MT selaku Dosen Tim Penguji pada Tugas Akhir ini.
4. Ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd, selaku validator materi yang telah memberi izin penulis dalam mengambil data sebagai bahan acuan dalam tugas akhir ini.

5. Rekan – rekan komunitas Pendayagunaan Open Source Software Universitas Negeri Padang (POSS UNP) yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika angkatan 2010 khususnya rekan-rekan PTI 2010 yang telah bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang ikut berpartisipasi memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil kepada penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Akhir kata penulis menyampaikan harapan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Amin

Padang, Januari 2015

Aulia Zikri Rahman

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Mobile Learning.....	9
1. Pengertian M-Learning	9
2. Perbedaan M-Learning dengan E-Learning	10
3. Konten M-Learning	11
B. Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)	13
1. Lima Faktor Manusia Terukur	13
2. Delapan Aturan Emas Desain Antarmuka	14
C. Bahasa Jepang.....	16

D. Sistem Operasi Android	25
E. Teks ke Suara	29
F. Suara ke Teks	35
G. Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi	36
H. Software Pendukung	39
1. Java Development Kit (JDK)	39
2. IDE Eclipse	40
3. Android Software Development Kit (SDK)	40
4. Android Development Tools (ADT) Plugins	41
5. Unified Modeling Language	41
I. Project Sejenis.....	47

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Analisis Sistem	49
1. Analisis Sistem yang Berjalan.....	49
2. Analisis Kebutuhan Fungsional	50
3. Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....	51
B. Perancangan Sistem	52
1. Use Case Diagram	52
2. Activity Diagram	54
3. Diagram Kelas	64
4. Perancangan Struktur Navigasi	66
5. Rancangan Interface Aplikasi.....	67

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

A. Implementasi Antarmuka Sistem	84
B. Pengujian	99
C. Instalasi Program	111

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan113

B. Saran113

DAFTAR PUSTAKA114

LAMPIRAN.....116

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik Penggunaan Smartphone di dunia	2
2. Huruf Kanji	20
3. Huruf Hiragana Dasar.....	21
4. Huruf Katakana Dasar	22
5. Arsitektur Sistem Operasi Android.....	26
6. Proses Teks ke Suara	33
7. Proses Suara ke Teks	35
8. Model Prototype	38
9. Notasi Kelas Sederhana	43
10. Instance Kelas Mobil	43
11. Model suatu Paket Sederhana	43
12. Aktor	44
13. Simbol Use Case	44
14. Anggota Interaksi.....	45
15. Contoh Diagram Komunikasi dengan Format Diagram Objek	45
16. Model State Sederhana	46
17. Aktivitas Sederhana tanpa Rincian	46
18. Penggambaran Komponen	47
19. Use Case Aplikasi Belajar Bahasa Jepang.....	53
20. Diagram Aktivitas Menu Home.....	54
21. Diagram Aktivitas Menu Pengenalan Huruf	55
22. Diagram Aktivitas Menu Belajar Menulis.....	56

23. Diagram Aktivitas Menu Glosari.....	57
24. Diagram Aktivitas Menu Angka.....	58
25. Diagram Aktivitas Menu Percakapan	59
26. Diagram Aktivitas Menu Suara ke Teks.....	60
27. Diagram Aktivitas Menu Teks ke Suara.....	61
28. Diagram Aktivitas Menu Help.....	62
29. Diagram Aktivitas Menu About	63
30. Diagram Kelas	64
31. Perancangan Struktur Navigasi.....	66
32. Rancangan Interface Splash.....	67
33. Rancangan Interface Menu Utama	68
34. Rancangan Interface Pengenalan Huruf	69
35. Rancangan Interface Aksara Kana.....	70
36. Rancangan Interface Submenu Hiragana.....	71
37. Rancangan Interface Katakana	72
38. Rancangan Interface Kanji.....	73
39. Rancangan Interface Langkah Penulisan	74
40. Rancangan Interface Belajar Menulis.....	75
41. Rancangan Interface Glosari.....	76
42. Rancangan Interface Angka.....	77
43. Rancangan Interface Percakapan	78
44. Rancangan Interface Submenu Percakapan	79
45. Rancangan Interface Teks ke Suara.....	80
46. Rancangan Interface Suara ke Teks.....	81
47. Rancangan Interface About	82

48. Rancangan Interface Help	83
49. Tampilan Splash Screen Belajar Bahasa Jepang	85
50. Tampilan Halaman Pembuka	86
51. Tampilan Halaman Aksara Jepang	87
52. Tampilan Halaman Aksara Kana	88
53. Tampilan Halaman Kanji	89
54. Halaman Penulisan Aksara	90
55. Halaman Belajar Menulis	91
56. Tampilan Halaman Glosari	92
57. Tampilan Halaman Percakapan	93
58. Tampilan Submenu Percakapan	94
59. Tampilan Halaman Angka	95
60. Tampilan Halaman Suara ke Teks	96
61. Tampilan Halaman Teks ke Suara	97
62. Tampilan Halaman Help	98
63. Tampilan Halaman About	99

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Aplikasi Android Belajar Bahasa Jepang.....	5
2. Contoh Aksara Dalam Bahasa Jepang	22
3. Angka Dalam Bahasa Jepang.....	23
4. Versi Android	25
5. Pengujian Splash Screen	100
6. Pengujian Halaman Utama	100
7. Pengujian Halaman Aksara Jepang.....	102
8. Pengujian Halaman Belajar Menulis	104
9. Pengujian Halaman Glosari	106
10. Pengujian Halaman Percakapan.....	107
11. Pengujian Halaman Angka Jepang	108
12. Pengujian Halaman Suara ke Teks	108
13. Pengujian Halaman Teks ke Suara	109
14. Pengujian Halaman Help	110
15. Pengujian Halaman About	110

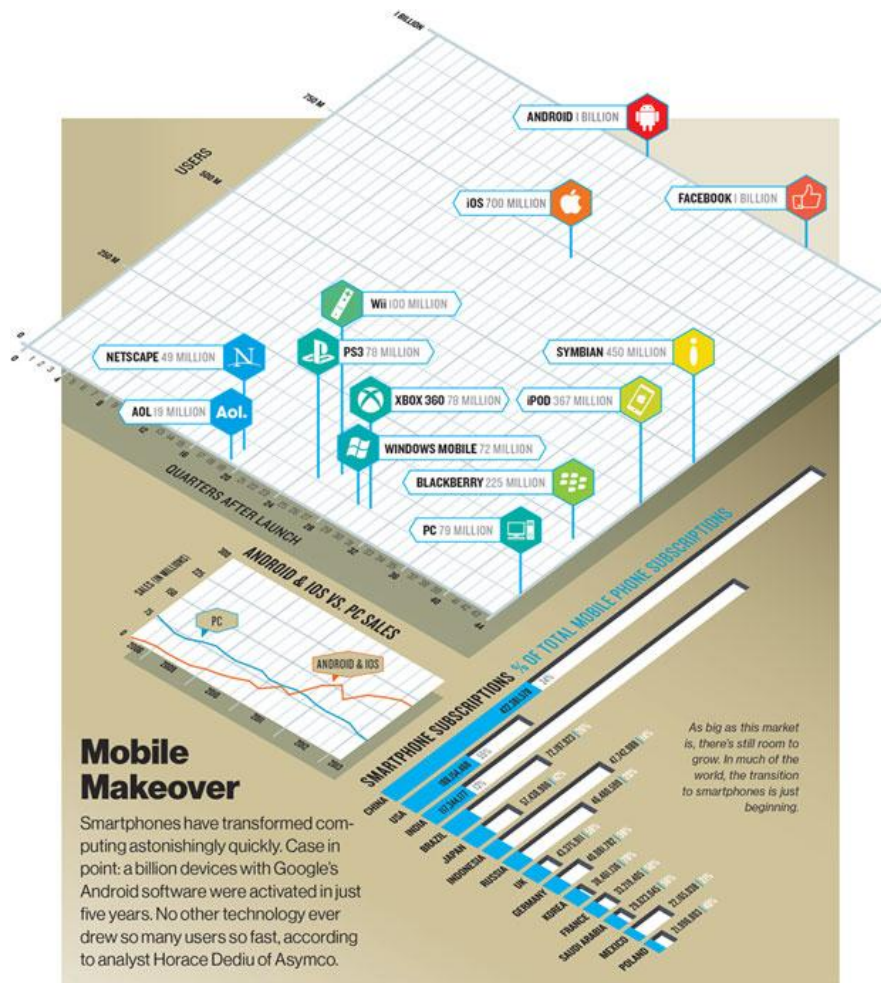
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perubahan zaman, manusia dituntut untuk lebih dinamis dalam menggali informasi. Dengan adanya teknologi yang semakin berkembang di masa sekarang, dapat dirasakan manfaat dari kehadiran teknologi itu sendiri dalam proses penggalian informasi. Oleh karena itu, manusia sebagai sumber daya diharapkan mampu beradaptasi dengan teknologi yang sudah ada. Berbagai rangkaian inovasi teknologi diciptakan dalam rangka memenuhi kebutuhan manusia di zaman sekarang. Teknologi yang kita kenal sebagai pelopor dari era modern pada saat sekarang salah satunya adalah telepon genggam (*handphone*).

Tidak bisa dipungkiri bahwa semakin hari, teknologi semakin berkembang pesat. Kolaborasi yang menggabungkan fungsi dari sebuah teknologi dengan teknologi lainnya, sehingga menghasilkan sebuah teknologi bernilai tambah karena fungsionalitas tersebut. Contoh perangkat yang berhasil menjadi pelopor di era sekarang adalah perangkat *smartphone* atau ponsel pintar. Pengguna ponsel pintar di Indonesia terus meningkat. Dikutip dari Trisno Heriyanto, sebuah lembaga riset menyebutkan bahwa Tanah Air berada di peringkat keenam dalam daftar pengguna *smartphone* terbesar di dunia. Gambar 1 menjelaskan grafik penggunaan *smartphone* di dunia.



Sumber: <http://www.inet.detik.com/>

Gambar 1. Grafik penggunaan *Smartphone* di dunia

Dari grafik pada Gambar 1 dapat dilihat bahwa China menduduki urutan pertama dalam jumlah pengguna *smartphone* sebesar mencapai 422 juta. Di bawah China, ada Amerika Serikat dengan jumlah pengguna mencapai 188 juta. Tepat di urutan ketiga dan selanjutnya adalah India, Brazil dan Jepang. Dalam grafik tersebut disebutkan pula Indonesia menduduki posisi keenam dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta, atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel. Salah satu keunikan dari *smartphone* yaitu multi tasking atau melakukan banyak tugas dalam 1 buah perangkat, masih

banyak kegunaan yang bisa dimaksimalkan dengan memilikinya. Selain itu smartphone tersebut dilengkapi dengan sistem operasi yang salah satunya kita kenal dengan baik yaitu Sistem Operasi Android.

Sistem operasi Android didukung oleh hampir semua *vendor*. Beberapa *vendor* itu antara lain HTC, Motorola, Samsung, LG, HKC, Huawei, Archos, Webstation Camangi, Dell, Nexus, SciPhone, WayteQ, Sony Ericsson, Acer, Philips, T-Mobile, Nexian, IMO, Asus dan masih banyak lagi *vendor Smartphone* didunia yang memproduksi android (Safaat, 2011: 2). Antusiasme *vendor* memproduksi Smartphone android, dikarenakan android adalah sistem operasi yang *open source* sehingga bebas didistribusikan dan dipakai oleh *vendor* manapun. Oleh karena itu peluang menjadi *developer* aplikasi android sangat besar, sehingga memudahkan merancang dalam perkembangan teknologi dimasa sekarang dan yang akan datang.

Telah banyak aplikasi dengan *platform* Android yang dapat didownload di *Android Market* baik gratis maupun berbayar. Sebagai contoh yaitu aplikasi di bidang teknik, permainan, maupun di bidang pendidikan. Diantara deretan kategori aplikasi tersebut, juga terdapat aplikasi untuk mempelajari bahasa Asing. Salah satu bahasa asing yang perlu untuk dipelajari adalah bahasa Jepang. Karena bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang semakin diminati oleh masyarakat Indonesia. Selain itu, Jepang adalah negara maju yang kaya akan budaya, seni, tradisi, panorama alam, ilmu, dan teknologi. Dikutip dalam antaranews Danny Choo seorang *blogger* sekaligus pecinta kebudayaan populer Jepang menilai bahwa Indonesia adalah pasar

yang potensial bagi produsen Jepang, penggemar kebudayaan Jepang di Indonesia tidak bisa disepelekan setelah melihat antusiasme orang-orang yang ingin datang ke acara "*Culture Japan Night Jakarta*". Oleh sebab itu banyak sekali masyarakat yang berkeinginan mempelajari bahasa Jepang, baik melalui pendidikan formal maupun non-formal seiring dengan kemajuan perkembangannya saat ini.

Jumlah lembaga kursus bahasa Jepang yang terdaftar, aktif dan berada di Provinsi Sumatera Barat berdasarkan situs resmi Lembaga Kliring dan Penjaminan (LKP) adalah sebanyak 20 buah. Daftar-daftar lembaga kursus tersebut terlampir pada lampiran 1. Namun bagi sebagian kalangan, pertimbangan biaya yang dihabiskan untuk mengikuti pendidikan non-formal bisa menjadi faktor penghambat yang dapat menurunkan minat untuk mengikuti pendidikan melalui jalur tersebut. Kisaran biaya yang dikeluarkan untuk mengikuti pendidikan non-formal di lembaga kursus adalah sekitar Rp.500000 sampai dengan Rp.2000000. Karena pertimbangan biaya dan waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari bahasa Jepang melalui pendidikan non-formal, maka banyak masyarakat yang memilih belajar otodidak agar dapat menguasai bahasa Jepang. Buku-buku tentang pembelajaran bahasa Jepang yang tersedia tidaklah sebanyak buku pembelajaran bahasa Inggris maupun bahasa Mandarin. Dengan keterbatasan media yang ada maka dapat menurunkan minat seseorang dalam mempelajari bahasa Jepang.

Sistem operasi android memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti perangkat *mobile* agar pengguna mampu mengeksplorasi

kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan *mobile device* lainnya. Penunjang pembelajaran merupakan salah satu bentuk pengembangan *mobile application* yang dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan pemahaman belajar para pemula yang berminat belajar bahasa Jepang. Namun, penunjang pembelajaran seperti aplikasi *mobile learning* untuk mempelajari bahasa Jepang di Android masih sangat minim terutama aplikasi yang berbahasa Indonesia. Beberapa aplikasi yang telah ada pada *Android Market* dapat dilihat seperti pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Aplikasi Android Belajar Bahasa Jepang

No	Nama Aplikasi	Kelebihan	Kekurangan
1	Learn Japanese Phrasebook	• Dapat diunduh secara gratis • UI yang <i>user friendly</i> • Kategori ungkapan-ungkapan yang ditawarkan cukup banyak	• Fitur percakapan dasar dibatasi pada beberapa percakapan saja • Mengharuskan upgrade versi pro untuk membuka fitur lainnya • Hanya fokus pada fitur percakapan
2	Speak Japanese	• Dapat diunduh secara Gratis • Ungkapan-ungkapan dasar cukup banyak	• Kebanyakan fitur mengharuskan untuk upgrade versi pro • Terbatas pada ungkapan saja • Tampilan yang kurang <i>user friendly</i>
3	JA Sensei	• Fokus pada materi JLPT (Japanese Language Proficient Test) • Materi yang terdapat di dalamnya terorganisir dengan baik	• Fitur tambahan mengharuskan pengguna untuk membayar • Struktur navigasi yang berbelit

Sumber : <https://play.google.com/store>

Meskipun ada aplikasi yang dapat diunduh secara gratis, akan tetapi untuk beberapa aplikasi tersebut pengguna dibatasi pada beberapa level tertentu dalam penggunaannya. Karena faktor-faktor tersebut, maka perlu dikembangkan aplikasi *mobile learning* untuk mempelajari bahasa Jepang.

Setelah meninjau dari berbagai aspek yang telah disebutkan, maka diajukan Tugas Akhir dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Belajar Bahasa Jepang pada Smartphone Berbasis Android”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan yang terdapat di Latar Belakang Masalah, maka diidentifikasi masalah-masalah yang akan dibahas. Adapun identifikasi masalah tersebut dapat dilihat pada poin-poin berikut ini :

1. Keterbatasan biaya dan waktu dalam mempelajari bahasa Jepang.
2. Minimnya aplikasi Android untuk pembelajaran bahasa Jepang dalam bahasa Indonesia.
3. Beberapa aplikasi dibatasi dalam penggunaannya atau dalam versi *trial* yang mengharuskan pengguna membayar untuk *unlock* fitur tertentu.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dibuat suatu batasan masalah yang mencakup :

1. Materi dan konten pada aplikasi ini hanya berisi materi dasar untuk pengguna yang baru mempelajari bahasa Jepang dengan batasan kontennya terdiri dari pengenalan huruf Jepang, cara penulisan, kosa kata dasar, angka jepang, Teks ke Suara, Suara ke Teks, dan contoh

percakapan Audio yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari dalam bahasa Jepang.

2. Rancangan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang ini diaplikasikan pada perangkat mobile berbasis sistem operasi Android dengan bahasa pemrograman Java, Eclipse sebagai IDE, ADT sebagai plugin eclipse pada android, dan Android SDK untuk pengembangan aplikasi android, serta AVD sebagai emulator untuk menjalankan sistem android.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi yang berisi materi dasar untuk mempelajari bahasa Jepang?
2. Bagaimana merancang konten aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang terdiri dari pengenalan huruf Jepang, cara penulisan, kosa kata dasar, angka, Teks ke Suara, Suara ke Teks, dan contoh percakapan Audio kehidupan sehari-hari dalam bahasa Jepang?
3. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang nantinya diaplikasikan pada perangkat mobile berbasis sistem operasi Android dengan bahasa pemrograman Java, Eclipse sebagai IDE, ADT sebagai plugin eclipse pada android, dan Android SDK untuk pengembangan aplikasi android, serta AVD sebagai emulator untuk menjalankan sistem android?

E. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan dan pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Merancang aplikasi Android yang fiturnya diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam mempelajari bahasa Jepang.
2. Membangun sebuah aplikasi *Mobile Learning* yang dapat menampilkan materi dasar dan praktis dalam pembelajaran bahasa Jepang.

F. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang dapat diambil dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah mempelajari materi dasar bahasa Jepang, sehingga pengguna dapat belajar dimanapun dan kapanpun.
2. Menyediakan aplikasi *Mobile Learning* yang diharapkan dapat meningkatkan minat pengguna mempelajari percakapan bahasa Jepang.
3. Sebagai panduan belajar otodidak bahasa Jepang bagi pemula.