

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai pendahuluan. Pokok bahasan yang terdapat pada bab ini adalah latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Huruf hiragana merupakan suatu cara penulisan bahasa Jepang dan mewakili sebutan suku kata. Dalam dunia pendidikan di Indonesia, huruf hiragana masuk dalam salah satu mata pelajaran bahasa asing pembelajaran bahasa Jepang yang termasuk kedalam kategori sukar dimengerti oleh generasi muda. Hal ini di sebabkan karena banyak anak yang menganggap huruf hiragana sangat sulit untuk dipelajari, tidak hanya dalam hal pengucapan, tetapi juga penulisannya. Di Indonesia, anak-anak kurang tertarik untuk menghafalkan huruf hiragana dan juga menerapkannya menjadi sebuah kata atau kalimat berbahasa Jepang.

Kemampuan membaca huruf hiragana dapat diasah atau dipelajari jika terdapat suatu metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga kesulitan dalam proses pembelajaran dapat diatasi(Wina, 2008). Pada dasarnya, baik guru maupun orang tua juga mengalami kesulitan dalam memberikan pembelajaran huruf hiragana pada anak. Metode pembelajaran yang membosankan dan cenderung monoton menjadi faktor utama sedikitnya minat anak untuk mempelajari huruf hiragana. Maka dari itu diperlukan sebuah metode pembelajaran interaktif berupa

media audio visual yang dapat membantu dalam proses pengenalan dan pembelajaran huruf hiragana sehingga membuat anak tertarik untuk mempelajarinya, salah satunya dengan media *Augmented Reality* yang merupakan teknologi interaktif sebagai penghubung dunia maya dan dunia nyata secara *real time* dengan bentuk animasi 3D (Yudiantika, 2012).

Untuk mengatasi permasalahan di atas ditemukan sebuah solusi yaitu dengan membangun sebuah aplikasi perangkat lunak untuk pengenalan huruf hiragana pada anak SD kelas 4 sampai 6 sebagai dasar pembelajaran huruf hiragana. Pembangunan perangkat lunak menggunakan metode pembelajaran interaktif sehingga menarik minat anak dalam mempelajari huruf hiragana.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana membangun sebuah aplikasi pengenalan huruf hiragana menggunakan teknologi *Augmented Reality* pada *android* untuk membantu anak-anak dalam proses belajar dan mengenal huruf hiragana ?

1.3 Batasan Masalah

Pada pembuatan proyek akhir ini terdapat beberapa ruang lingkup atau batasan masalah, antara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat mengenali huruf dasar Hiragana (a,i,u,e,o, ka,ki,ku,ke,ko, dll).
2. Aplikasi ini hanya diperuntukan bagi perangkat telepon genggam yang telah mendukung penggunaan layar sentuh dan kamera.
3. Aplikasi ini hanya menampilkan huruf Hiragana melalui objek 3D dan cara membaca huruf Hiragana.
4. Aplikasi ini hanya berjalan pada sistem operasi *Android* minimal *Gingerbread*.
5. Aplikasi ini diperuntukan untuk anak-anak sekolah dasar kelas 4 sampai dengan kelas 6.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Membangun sebuah aplikasi pengenalan huruf hiragana untuk membantu anak-anak dalam mengenali dan mempelajari huruf hiragana dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Metode Kepustakaan

Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang mendukung seperti buku-buku

referensi, skripsi, jurnal, serta data-data di internet yang terkait dengan pembangunan aplikasi ini

2. Metode Wawancara

Dalam metode ini, penulis melakukan wawancara berupa tatap muka dan tanya jawab dengan narasumber yang terkait dengan pengembangan aplikasi ini.

3. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terkait dengan proses yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun.

4. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, seperti antarmuka dengan pengguna (*user interface*) maupun kinerja (*performance*) perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat dilaksanakan oleh sistem. Dalam metode ini ada 4 sub metode, yaitu:

a. Analisis

Dalam tahap ini ditentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasilnya berupa dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Dalam tahap ini dilakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat berdasarkan spesifikasi yang telah ada. Hasilnya berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean

Dalam tahap ini merupakan tahap implementasi rancangan aplikasi ke dalam program. Hasilnya berupa kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk menguji aplikasi dengan menggunakan smartphone dan marker untuk mengetahui apakah aplikasi dapat bekerja dengan baik atau tidak

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dibuatnya aplikasi Mupang, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

b. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan

topik penelitian, review aplikasi-aplikasi yang sejenis dengan Mupang.

c. BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembandingan atau acuan di dalam pembahasan masalah.

d. BAB 4 ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

e. BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini akan membahas mengenai implementasi, pengujian sistem dan hasil kuesioner dari aplikasi MUPANG.

f. BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Demikian pembahasan mengenai pendahuluan pada Bab I, untuk selanjutnya akan membahas mengenai uraian singkat hasil penelitian terdahulu pada bab II.