

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan .....	4
1.7 Jadwal Pengerjaan .....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1 SMAN 1 Dayeuhkolot.....	6
2.2 Bahasa Jepang.....	6
2.3 Metode Waterfall .....	7
2.4 <i>Flowmap</i> .....	9
2.5 Mockup .....	10
2.6 <i>Storyboard</i> .....	11
2.7 Android .....	11
2.8 Java .....	12
2.9 Android Studio .....	12
2.10 <i>Extensible Markup Language (XML)</i> .....	12
2.11 Adobe Illustrator.....	13
2.12 <i>BlackBox Testing</i> .....	13

2.13	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i> .....	13
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		14
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	14
3.1.1	Analisis Sistem Berjalan .....	14
3.1.2	Gambaran Sistem Usulan .....	17
3.1.3	Analisis Perbandingan Aplikasi Sejenis .....	18
3.1.4	Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras.....	24
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	25
3.2.1	Use Case Diagram .....	25
3.2.2	Definisi Aktor .....	26
3.2.3	Skenario Diagram.....	26
3.2.4	Skenario Pembelajaran.....	31
3.3	Perancangan .....	33
3.3.2	Perancangan Antar Muka .....	33
3.3.2	Perancangan Sistem .....	38
BAB 4 IMPLEMENTASI .....		46
4.1	Implementasi .....	46
4.2.	Pengujian .....	51
4.2.1	Kosakata.....	51
4.2.2	Pola Kalimat .....	52
4.2.3	Percakapan .....	53
4.2.4	Kuis Esai .....	54
4.2.5	Kuis Pilihan Ganda .....	55
4.2.6	Kuis <i>Listening</i> .....	56
4.2.7	Huruf Hiragana.....	57
4.3	Hasil Pengujian Penerimaan Pengguna .....	57
BAB 5 KESIMPULAN .....		59
5.1	Kesimpulan .....	59
5.2	Saran .....	59
DAFTAR PUSTAKA.....		60
DAFTAR LAMPIRAN .....		62