



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
Intisari	xiv
<i>Abstract</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN DASAR TEORI.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Dasar Teori	8
2.2.1. Bahasa Jepang.....	8
2.2.2. Pembelajaran Bahasa Jepang.....	9



2.2.3.	<i>Japanese Language Proficiency Test</i>	10
2.2.4.	Permainan	14
2.2.5.	<i>Video Game</i>	15
2.2.6.	Media Pembelajaran	17
2.2.7.	Permainan Edukasi	17
2.2.8.	<i>Serious Game</i>	18
2.2.9.	<i>Game Engine</i>	18
2.2.10.	<i>Unity Game Engine</i>	19
2.2.11.	Android	20
2.2.12.	<i>Software Usability Measurement Inventory</i>	20
BAB III METODE PENELITIAN.....		22
3.1.	Studi Literatur.....	23
3.2.	Identifikasi Kebutuhan	23
3.3.	Perancangan dan Pengembangan	24
3.3.1.	<i>Design</i>	24
3.3.2.	<i>Develop/Redevelop</i>	27
3.3.3.	<i>Evaluate</i>	30
3.3.4.	<i>Test</i>	31
3.3.5.	<i>Review Release</i>	31
3.3.6.	<i>Release</i>	31
3.4.	Pengujian	31



3.5.	Laporan.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1.	Implementasi Aplikasi.....	35
4.1.1	Layar Pembuka	35
4.1.2	Layar Judul	36
4.1.3	Layar Utama	37
4.1.4	Layar Toko.....	38
4.1.5	Layar Pembelian Resep	39
4.1.6	Layar Pembelian <i>Hiragana</i>	40
4.1.7	Layar Pembelian Bahan	41
4.1.8	Layar Konfirmasi Pembelian	42
4.1.9	Layar Kamus.....	43
4.1.10	Layar Peta	44
4.1.11	Layar Pembasmian.....	45
4.1.12	Layar Kuis.....	46
4.1.13	Layar Kuis Kanji.....	47
4.1.14	Layar Pembasmian Selesai	48
4.1.15	Layar Pembuatan	49
4.1.16	Layar Pemilihan Pembuatan	50
4.1.17	Layar Konfirmasi Pembuatan	51
4.1.18	Layar Barang.....	52



4.1.19	Layar Permintaan	53
4.1.20	Layar Permintaan Utama	54
4.1.21	Layar Permintaan Sampingan	55
4.1.22	Layar Penjelasan	56
4.1.23	Layar Pengaturan	57
4.1.24	Layar Kredit	58
4.2.	Materi Pembelajaran.....	59
4.3.	Hasil Pengujian.....	60
4.4.	Kritik dan Saran dari Responden.....	66
4.5.	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi.....	68
5.1.	Kesimpulan.....	69
5.2.	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN		74



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Hasil Survei “Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2015”, Japan Foundation 2015 [1].....	1
Tabel 1.2. Perbandingan Fitur Aplikasi.....	3
Tabel 2.1. Hasil Survei Sistem Operasi Smartphone oleh Waiwai Marketing 2015 [20].....	20
Tabel 3.1. Tabel Papan Cerita.....	27
Tabel 3.2. Tabel Daftar Pernyataan yang Diuji.....	32
Tabel 4.1. Tabel Perbandingan Kurikulum JLPT N5 dan Materi yang disajikan .	59
Tabel 4.2. Tabel Hasil Pengujian	60
Tabel 4.3. Rerata Data Hasil Pengujian	62
Tabel 4.4. Tabel Skala Penilaian SUMI.....	63
Tabel 4.5. Tabel Kritik dan Saran dari Responden	66
Tabel 4.6. Tabel Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Aksara <i>hiragana</i> [3]	8
Gambar 2.2. Aksara <i>katakana</i> [3]	9
Gambar 2.3. Contoh Soal JLPT N5 [11].....	12
Gambar 2.4. Contoh Soal JLPT N3 [11].....	12
Gambar 2.5. Contoh Soal JLPT N1 [11].....	13
Gambar 2.6. Aksara <i>kanji</i> pada JLPT tingkat N5 [12].....	14
Gambar 2.7. Logo beberapa <i>game engine</i>	19
Gambar 2.8. Contoh Pertanyaan Kuisisioner SUMI [21].....	21
Gambar 3.1. Metode Penelitian.....	22
Gambar 3.2. <i>Diagram Doppler Interactive GDLC</i> [22]	23
Gambar 3.3. <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi.....	26
Gambar 4.1. Tampilan Layar Pembuka	35
Gambar 4.2. Tampilan Layar Judul.....	36
Gambar 4.3. Tampilan Layar Utama.....	37
Gambar 4.4. Tampilan Layar Toko.....	38
Gambar 4.5. Layar Pembelian Resep.....	39
Gambar 4.6. Tampilan Layar Pembelian <i>Hiragana</i>	40
Gambar 4.7. Tampilan Layar Pembelian Bahan	41
Gambar 4.8. Tampilan Layar Konfirmasi Pembelian	42



Gambar 4.9. Tampilan Layar Kamus	43
Gambar 4.10. Tampilan Layar Peta	44
Gambar 4.11. Tampilan Layar Pembasmian	45
Gambar 4.12. Tampilan Layar Kuis	46
Gambar 4.13. Tampilan Layar Kuis Kanji	47
Gambar 4.14. Tampilan Layar Pembasmian Selesai	48
Gambar 4.15. Tampilan Layar Pembuatan	49
Gambar 4.16. Tampilan Layar Pemilihan Pembuatan	50
Gambar 4.17. Tampilan Layar Konfirmasi Pembuatan	51
Gambar 4.18. Tampilan Layar Barang	52
Gambar 4.19. Tampilan Layar Permintaan	53
Gambar 4.20. Tampilan Layar Permintaan Utama	54
Gambar 4.21. Tampilan Layar Permintaan Sampingan	55
Gambar 4.22. Tampilan Layar Penjelasan	56
Gambar 4.23. Tampilan Layar Pengaturan	57
Gambar 4.24. Layar Kredit	58
Gambar 4.25. Bagan Rerata Hasil Kuisisioner Aplikasi	64
Gambar 4.26. Bagan Rerata Berdasarkan Kategori	65