



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Keaslian Penelitian	5
1.7 Tinjauan Pustaka	6
1.8 Metode Penelitian	7
1.9 Sistimetika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Konsep Dasar Multimedia	9
2.1.1 Komponen Multimedia	10
2.1.1.1 Teks	10
2.1.1.2 Suara	10
2.1.1.3 Animasi	11



2.1.1.4 Gambar atau Citra	11
2.1.2 Interaktifitas Multimedia	12
2.2 Konsep Dasar Basis Data	12
2.2.1 Basis Data Multimedia.....	13
2.2.2 Format data Multimedia	13
2.3 Konsep Dasar Bahasa Jepang	15
2.3.1 Sistem Pengucapan Bahasa Jepang	15
2.3.1.1 Pengucapan Vokal	16
2.3.1.2 Pengucapan Konsonan	17
2.3.2 Sistem Penulisan Huruf Jepang	19
2.3.2.1 Huruf Hiragana	19
2.3.2.2 Huruf Katakana	21
2.3.2.3 Huruf Kanji	22
2.3.3 Kelebihan dan Keunggulan Tulisan Jepang	24
2.3.4 Garis Besar Struktur Kalimat	25
2.4. Font-font Kanji Pada MS Windows XP.....	26
2.5 Rencana Pengembangan	26
2.5.1 Rencana Pengembangan Sistem	26
2.5.2 Metode Pengembangan Sistem	28
BAB III RANCANG BANGUN SISTEM	30
KAMUS MULTIMEDIA	
3.1 Alat dan Bahan Penelitian	30
3.1.1 Perancangan gambar	30
3.1.2 Suara	30
3.1.3 Perancangan Animasi	31
3.2 Desain data sistem	31
3.2.1 Desain Basis Data	32
3.2.2 Desain Arsitekturnya	33



3.2.2.1 Data Flow Diagram	34
3.2.2.2 DFD Level Nol	34
3.2.2.3 DFD Level Satu Proses Pencarian Kata	35
3.2.2.4 DFD Level Dua Proses Pengenalan Tulisan.....	37
3.2.2.5 DFD Level Dua Proses Permainan	38
3.2.2.6 DFD Level Dua Proses Administrasi	39
3.3.6.4 Hirarki Struktur Program	40
3.3.6.5 Rancangan Dialog Sistem	41
3.3.6.5.1 Menu File	41
3.3.6.5.2 Menu Kamus	41
3.3.6.5.3 Menu Tulisan	42
3.3.6.5.4 Menu Permainan	42
3.3.6.6 Uji Coba dan Evaluasi	42
BAB IV IMPLEMENTASI HASIL	44
4.1 Sistem Multimedia Kamus Indonesia Jepang	44
4.2 Implementasi sistem	45
4.2.1 Implementasi Proses Kamus	47
4.2.2 Implementasi Proses Tulisan	48
4.2.3 Implementasi Proses Permainan	49
4.2.4 Implementasi Proses Administrasi Kamus	50
4.2.5 Implementasi Tampilan Kesalahan	51
BAB V PEMBAHASAN SISTEM KAMUS MULTIMEDIA	52
5.1 Hasil Pembahasan Sistem Multimedia Kamus Indonesia Jepang	52
5.2 Hasil Penilaian Berdasarkan Kuisioner	52
5.2.1 Kemudahan Penggunaan sistem	55
5.2.2 Tampilan	55
5.2.3 Manfaat	56
5.2.4 Kelengkapan Fitur.....	57



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Rancang bangun sistem multimedia kamus bahasa Indonesia-Jepang
NABUASA, Yelly Yosiana, Drs. Retantyo Wardoyo; M.Sc., Ph.D
Universitas Gadjah Mada, 2008 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63-



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Diagram Level Nol	34
3.2 DFD Level Satu Pencarian Kata	36
3.3 DFD Level Dua Proses Pengenalan Tulisan	37
3.4 DFD Level Dua Proses Permainan.....	38
3.5 DFD Level Dua Proses Administrasi.....	39
3.6 Hirarki Struktur Program	40
3.7 Rancangan Dialog Menu.....	41
3.8 Alur Penelitian	43
4.1 Dialog Menu Utama	46
4.9 Grafik Kemudahan pemakaian	54
4.10 Grafik Tampilan	54
4.11 Grafik Manfaat Aplikasi	55
4.12 Grafik Kelengkapan Fitur	56



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Rancang bangun sistem multimedia kamus bahasa Indonesia-Jepang
NABUASA, Yelly Yosiana, Drs. Retantyo Wardoyo; M.Sc., Ph.D
Universitas Gadjah Mada, 2008 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Peta Hiragana	20
2.1 Peta Katakana	21
3.1 Kamus_IndJpg	32
3.2 Kamus_Sinonim	33