# DAFTAR ISI

<table>
<thead>
<tr>
<th>Bab</th>
<th>Halaman</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>ABSTRAK</td>
<td>vii</td>
</tr>
<tr>
<td>KATA PENGANTAR</td>
<td>viii</td>
</tr>
<tr>
<td>DAFTAR ISI</td>
<td>x</td>
</tr>
<tr>
<td>DAFTAR TABEL</td>
<td>xiv</td>
</tr>
<tr>
<td>DAFTAR GAMBAR</td>
<td>xvii</td>
</tr>
<tr>
<td>BAB I PENDAHULULAN</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>1.1 Latar Belakang Masalah</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>1.2 Perumusan Masalah</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>1.3 Pembatasan Masalah</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>1.4 Tujuan</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>1.5 Sistematika Penulisan</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>BAB II LANDASAN TEORI</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>2.1 Bahasa dan Aksara Jepang</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>2.1.1 Hiragana</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>2.1.2 Katakana</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>2.1.3 Kanji</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>2.2 Model Pembelajaran Interaktif</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>2.3 Android</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>2.4 UML</td>
<td>18</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

x
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM............................................. 22

3.1 Analisis Sistem ....................................................................................... 22

3.2 Perancangan Sistem .............................................................................. 26

3.2.1 Use Case Diagram Aplikasi Pembelajaran Aksara Jepang .... 28

3.2.2 Flow of Event Aplikasi Pembelajaran Aksara Jepang........... 30

3.2.3 Activity Diagram Aplikasi Pembelajaran Aksara Jepang .... 38

3.2.4 Sequence Diagram Aplikasi Pembelajaran Aksara Jepang .. 46

3.2.5 Class Diagram Aplikasi Pembelajaran Aksara Jepang ....... 54

3.2.6 Entity Relationship Diagram (ERD).............................................. 75

3.2.7 Struktur Tabel ............................................................................... 77

3.2.7 Perancangan Antar Muka............................................................... 80

3.2.8 Uji Coba Fungsi Aplikasi............................................................. 91

3.2.9 Uji Coba Aplikasi Kepada Pengguna ........................................ 100

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI ............................................. 101

4.1 Kebutuhan Sistem.................................................................................... 101

4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras......................................................... 101

4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak......................................................... 101

4.2 Pembuatan Gesture Library................................................................. 102

4.3 Pembuatan Aplikasi............................................................................. 103
4.4 Implementasi

4.4.1 Tampilan Halaman dan Menu Utama

4.4.2 Tampilan Pengantar Aksara Jepang

4.4.3 Tampilan Hiragana

4.4.4 Tampilan Detil Aksara Hiragana

4.4.5 Tampilan Katakana

4.4.6 Tampilan Detil Aksara Katakana

4.4.7 Tampilan Kanji

4.4.8 Tampilan Detil Aksara Kanji

4.4.9 Tampilan Konfigurasi Kuis

4.4.10 Tampilan Kuis Pengenalan Aksara Jepang

4.4.11 Tampilan Summary Kuis Pengenalan Aksara Jepang

4.4.12 Tampilan Kuis Menulis Aksara Jepang

4.4.13 Tampilan Summary Kuis Menulis Aksara Jepang

4.4.14 Tampilan Konfigurasi Histori Nilai

4.4.15 Tampilan Histori Nilai

4.5 Uji Coba Fungsi Aplikasi

4.5.1 Hasil Uji Coba Pengantar Aksara Jepang

4.5.2 Hasil Uji Coba Mempelajari Aksara Hiragana

4.5.3 Hasil Uji Coba Mempelajari Aksara Katakana