

DAFTAR ISI

JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK	i
----------------------	---

ABSTRACT	ii
-----------------------	----

KATA PENGANTAR	iii
-----------------------------	-----

UCAPAN TERIMA KASIH	iv
----------------------------------	----

DAFTAR ISI	vi
-------------------------	----

DAFTAR TABEL	vii
---------------------------	-----

DAFTAR GAMBAR	viii
----------------------------	------

BAB I PENDAHULUAN	1
--------------------------------	---

1.1 Latar Belakang	1
--------------------------	---

1.2 Rumusan Masalah	4
---------------------------	---

1.3 Batasan Masalah	4
---------------------------	---

1.4 Tujuan Penelitian	4
-----------------------------	---

1.5 Manfaat Penelitian	5
------------------------------	---

1.6 Definisi Operasional	5
--------------------------------	---

1.7 Sistematika Penulisan	6
---------------------------------	---

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
--------------------------------------	---

2.1 Aplikasi	8
--------------------	---

2.1.1 Definisi Aplikasi	8
-------------------------------	---

2.1.1 Aplikasi Mobile	8
-----------------------------	---

2.1.2 Penggunaan Aplikasi Mobile Sebagai Media Pembelajaran	9
---	---

2.2 Syarat Media Pembelajaran	9
-------------------------------------	---

2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
--	----

2.4 Multimedia	11
----------------------	----

2.5 Android	13
-------------------	----

2.6 Android Studio	15
--------------------------	----

2.6.1 Bahasa Pemrograman Dalam Android Studio	16
---	----

a. Java	16
---------------	----

b. XML	16
--------------	----

2.7 Corel Draw	18
----------------------	----

2.8 Kanji	18
-----------------	----

2.9 Metode Mnemonik	19
---------------------------	----

2.9.1 Definisi Metode Mnemonik	19
--------------------------------------	----

2.9.2 Penggunaan Metode Mnemonik dalam Pembelajaran Kanji	19
---	----

2.10 JLPT	20
-----------------	----

2.11 Genki Kanji Look And Learn	21
---------------------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN	22
--	----

3.1 Metode Penelitian	22
-----------------------------	----

3.2 Objek Penelitian	25
----------------------------	----

3.2.1 Populasi dan Sampel	25
---------------------------------	----

3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian	26
---------------------------------------	----

3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.5 Tahap Pengolahan Data	29
3.6 Teknik Pengolahan Data	29
3.7 Penarikan Kesimpulan	32
BAB IV PEMBAHASAN.....	33
4.1. Hasil Penelitian.....	33
4.1.1 Perancangan dan Proses Pembuatan Aplikasi Kanji Visual	33
a. Membuat Rancangan Media	34
b. Mempersiapkan Materi Pembelajaran	35
c. Membuat Desain Tampilan Aplikasi	38
d. Mempersiapkan Manifest Aplikasi.....	39
e. Meng-import konten media.....	40
f. Membuat Halaman Awal.....	41
g. Membuat Halaman List Kanji.....	42
h. Membuat Halaman Penjelasan Kanji.....	43
i. Melakukan Tes Aplikasi	44
4.1.2 Pengoperasian Aplikasi Kanji Visual.....	44
4.1.3 Tanggapan Responden Terhadap Aplikasi Kanji Visual	48
a. Penilaian Responden Terhadap Tampilan Media	48
b. Penilaian Responden Terhadap Fungsi Media.....	54
4.1.4 Penghitungan Data Kuesioner Secara Keseluruhan	57
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	61
BAB III KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
SINOPSIS	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	