BAB 4
IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap untuk menerjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemrograman. Implementasi pada Media Pembelajaran Bahasa Jepang terdiri dari implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi media penyimpanan, implementasi aplikasi, dan implementasi antarmuka.

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan Media Pembelajaran Bahasa Jepang dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.1 Implementasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Kebutuhan Minimum
1	*Device*	Android
2	*Processor*	1Ghz
3	RAM	1 GB
4	*Display*	600x1000
5	Koneksi	Data Koneksi HSDPA / EVDO
6	GPS	GPS Support

4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan Media Pembelajaran Bahasa Jepang dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.2 Implementasi Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Kebutuhan Minimum
1	Sistem Operasi	Android 4.0
2	*Graphic API*	OpenGL 2.0 keatas

4.1.3 Implementasi Media Penyimpanan

Implementasi media penyimpanan untuk daftar kalimat menggunakan implementasi database. Secara fisik implementasi database ini menggunaan SqLite 3. Berikut adalah sintaks pembangunan database yang digunakan.

a. Pembuatan Database

Tabel 4.3 Database

```
CREATE DATABASE daftar_kalimat
```

b. Tabel dialog

Tabel 4.4 Tabel dialog

```
CREATE TABLE dialog (
[no] INTEGER PRIMARY KEY ASC AUTOINCREMENT,
indonesia STRING,
japanese STRING,
romaji STRING,
audio STRING,
materi STRING,
kategori STRING
);
```

c. Tabel kosakata

Tabel 4.5 Tabel kosakata

```
CREATE TABLE kosakata (
[no] INTEGER PRIMARY KEY ASC AUTOINCREMENT,
indonesia STRING,
japanese STRING,
romaji STRING,
audio STRING,
icon STRING,
kategori STRING
);
```

4.1.4 Implementasi Aplikasi

Media pembelajaran bahasa Jepang dapat diakses melalui *smartphone* dengan menjalankan aplikasi yang telah di-*install*. Media pembelajaran bahasa Jepang memiliki materi yaitu materi tentang struktur kalimat,

penggunaan partikel, dan daftar kalimat. Pada halaman depan aplikasi, terdapat *quick tips button* untuk mengakses halaman yang berisi saran dialog yang sesuai dengan lokasi pengguna

4.1.5 Implementasi Class

Class merupakan deskripsi sekelompok objek dari property (atribut), sifat (operasi), relasi antar objek dan semantik yang umum.

1. *View Class*

Tabel 4.6 Implementasi *View Class*

Nama Class	Type	Keterangan
HalamanUtama.cs	*View*	Untuk menampilkan halaman utama
Materi.cs	*View*	Untuk menampilkan menu materi
DaftarKalimat.cs	*View*	Untuk menampilkan menu daftar kalimat
SaranDialog.cs	*View*	Untuk menampilkan menu saran dialog
Petunjuk.cs	*View*	Untuk menampilkan halaman petunjuk aplikasi

2. *Model Class*

Tabel 4.7 Implementasi *Model Class*

Nama Class	Type	Keterangan
Kalimat.cs	*Model*	Menyimpan informasi kalimat dalam bahasa Indonesia, Jepang, dan *romaji* nya

Nama Class	Type	Keterangan
Kosakata.cs	*Model*	Turunan dari *class* Kalimat, mengandung infromasi *audio* dan *icon*
Dialog.cs	*Model*	Turunan dari *class* Kalimat, mengandung informasi *audio*.

3. *Controller Class*

Tabel 4.8 Implementasi *Controller Class*

Nama Class	Type	Keterangan
AudioManager.cs	*Controller*	Mengatur *output audio*
database.cs	*Controller*	Menghubungkan database dan mengolah dengan *class* Kalimat, Kosakata, Dialog
Fsm.cs	*Controller*	Mengontrol *state* untuk alur aplikasi.
FsmStateAction.cs	*Controller*	Menyimpan aksi dari *state*
GetGPSCoordinate.cs	*Controller*	Mengambil infromasi GPS *device*
FindPlaceNearby.cs	*Controller*	Mencari tempat pada lokasi di radius tertentu
ActivateGameObject.cs	*Controller*	Mengaktifkan game object tertentu

Nama Class	Type	Keterangan
CreateObject.cs	*Controller*	Membangkitkan game object tertentu
PlayAudio.cs	*Controller*	Memutar Audio
GetSystemDateTime.cs	*Controller*	Mengambil informasi tanggal dan waktu *device*
ConvertStringToInt.cs	*Controller*	Mengubah string ke integer
SetAudioSource.cs	*Controller*	Mengatur *source audio*
SendEvent.cs	*Controller*	Mengirimkan event Fsm

4.1.6 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka merupakan penerapan dari perancangan antarmuka. Antarmuka merupakan tampilan dari aplikasi dimana pengguna akan berinteraksi secara langsung dengan aplikasi melalui antarmuka tersebut. Implementasi antarmuka dapat di lihat pada tabel

Tabel 4.9 Implementasi Antarmuka

No	Nama Antarmuka	Keterangan
1	Halaman Utama	Menampilkan pilihan menu Mulai Belajar, menu Daftar Kalimat, menu Petunjuk Aplikasi dan menu Saran Dialog
2	Halaman Mulai Belajar	Menampilkan daftar materi
3	Halaman Materi	Menampilkan penjelasan materi sesuai yang dipilih pengguna
4	Halaman Daftar Kalimat	Menampilkan daftar kalimat berdasarkan kategori
5	Halaman Daftar Dialog	Menampilkan daftar dialog berdasarkan kategori yang dipilih pengguna

No	Nama Antarmuka	Keterangan
6	Halaman Daftar Kosakata	Menampilkan daftar kosakata berdasarkan kategori yang dipilih pengguna
7	Halaman Saran Dialog	Menampilkan saran dialog yang di *filter* sesuai dengan waktu dan lokasi pengguna
8	Halaman Petunjuk Aplikasi	Menampilkan petunjuk penggunaan Aplikasi

4.2 Pengujian

Pengujian adalah tahap untuk menemukan kekurangan maupun kesalahan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian pada Media Pembeelajaran Bahasa Jepang terdiri dari pengujian *Blackbox* dan pengujian beta.

4.2.1 Pengujian *Blackbox*

Pengujian blackbox dilakukan dengan cara menguji kesesuaian fungsionalitas yang ada pada Media Pembelajaran Bahasa Jepang.

4.2.1.1 Skenario Pengujian Aplikasi

Skenario pengujian aplikasi bertujuan untuk menguji fungsionalitas dari Media Pembelajaran Bahasa Jepang. Adapun skenarionya dapat di lihat pada tabel.

Tabel 4.10 Skenario Pengujian Aplikasi

Kelas Uji	Poin Pengujian	Jenis Pengujian
Pemilihan menu Mulai Belajar	Pemilihan menu Mulai Belajar	*Blackbox*
Pemilihan menu Materi	Pemilihan menu Materi	*Blackbox*
Pemilihan menu Daftar Kalimat	Pemilihan menu Daftar Kalimat	*Blackbox*
Pemilihan menu Daftar Dialog	Pemilihan menu Daftar Dialog	*Blackbox*
Pemilihan menu Daftar Kosakata	Pemilihan menu Daftar Kosakata	*Blackbox*

Kelas Uji	Poin Pengujian	Jenis Pengujian
Pemilihan menu Saran Dialog	Pemilihan menu Saran Dialog	*Blackbox*
Pemilihan menu Petunjuk Aplikasi	Pemilihan menu Petunjuk Aplikasi	*Blackbox*

4.2.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus untuk menguji aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Jepang, dapat di lihat pada tabel.

1. Pemilihan menu Utama

   Berikut adalah tabel hasil pengujian pemilihan menu Mulai Belajar dalam Media Pembelajaran Bahasa Jepang

Tabel 4.11 Pemilihan menu Mulai Belajar

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Benar)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik menu Mulai Belajar	Muncul tampilan halaman pilihan materi	Dapat masuk ke halaman pilih materi	Diterima
Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak klik menu Mulai Belajar	Tidak muncul tampilan halaman pilihan materi	Tidak dapat masuk ke halaman pilih materi	Diterima

Berikut adalah tabel hasil pengujian pemilihan menu Daftar Kalimat dalam Media Pembelajaran Bahasa Jepang

Tabel 4.12 Pemilihan menu Daftar Kalimat

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Benar)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik menu Daftar Kalimat	Muncul tampilan halaman pilihan daftar kalimat	Dapat masuk ke halaman pilihan daftar kalimat	Diterima
Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak klik menu Daftar Kalimat	Tidak muncul tampilan halaman pilihan daftar kalimat	Tidak dapat masuk ke halaman pilihan daftar kalimat	Diterima

Berikut adalah tabel hasil pengujian pemilihan menu Petunjuk Aplikasi dalam Media Pembelajaran Bahasa Jepang

Tabel 4.13 Pemilihan menu Petunjuk Aplikasi

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Benar)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik menu Petunjuk Aplikasi	Muncul tampilan halaman petunjuk aplikasi	Dapat masuk ke halaman petunjuk aplikasi	Diterima
Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak klik menu Petunjuk Aplikasi	Tidak muncul tampilan halaman petunjuk aplikasi	Tidak dapat masuk ke halaman petunjuk aplikasi	Diterima

Berikut adalah tabel hasil pengujian pemilihan menu Saran Dialog dalam Media Pembelajaran Bahasa Jepang

Tabel 4.14 Pemilihan menu Saran Dialog

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Benar)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol Saran Dialog	Muncul tampilan halaman Saran Dialog	Dapat masuk ke halaman Saran Dialog	Diterima
Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak klik tombol Saran Dialog	Tidak muncul tampilan halaman Saran Dialog	Tidak dapat masuk ke halaman Saran Dialog	Diterima

2. Pemilihan Menu Pada Halaman Pilih Materi

Berikut adalah tabel hasil pengujian pemilihan Materi dalam Media Pembelajaran Bahasa Jepang

Tabel 4.15 Pemilihan menu Pilih Materi

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Benar)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol Materi	Muncul tampilan halaman Penjelasan Materi	Dapat masuk ke halaman Penjelasan Materi	Diterima
Klik tombol Berikutnya	Muncul tampilan halaman berikutnya untuk materi yang dipilih	Dapat masuk ke halaman berikutnya	Diterima
Klik tombol Sebelumnya	Muncul tampilan halaman sebelumnya untuk materi yang dipilih	Dapat masuk ke halaman sebeumnya	Diterima

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Benar)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol tutup	Muncul tampilan halaman pilihan materi	Dapat masuk ke halaman pilihan materi	Diterima
Klik tombol kembali (anak panah kiri)	Muncul tampilan halaman Menu Utama	Dapat masuk ke halaman Menu Utama	Diterima

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak klik tombol Materi	Tidak muncul tampilan Penjelasan Materi	Tidak dapat masuk ke halaman Penjelasan Materi	Diterima

3. Pemilihan Menu Pada Halaman Daftar Kalimat

Berikut adalah tabel hasil pengujian pemilihan Daftar Kalimat dalam Media Pembelajaran Bahasa Jepang

Tabel 4.16 Pemilihan Daftar Kalimat

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Benar)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol Kategori Kalimat	Muncul tampilan halaman pilihan dialog dan kosakata	Dapat masuk ke halaman pilihan dialog dan kosakata	Diterima
Klik tombol kembali (anak panah kiri)	Muncul tampilan halaman Menu Utama	Dapat masuk ke halaman Menu Utama	Diterima

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak klik Kategori Kalimat	Tidak muncul tampilan halaman pilihan dialog dan kosakata	Tidak dapat masuk ke halaman pilihan dialog dan kosakata	Diterima

4. Pemilihan Menu Daftar Dialog

Berikut adalah tabel hasil pengujian pemilihan Daftar Dialog dalam Media Pembelajaran Bahasa Jepang

Tabel 4.17 Pemilihan Daftar Dialog

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Benar)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol Dialog	Muncul tampilan halaman Daftar Dialog	Dapat masuk ke halaman pilihan Daftar Dialog	Diterima
Klik kalimat Jepang	Memutar audio pengucapan kalimat	Dapat memutar audio pengucapan kalimat	Diterima
Klik tombol tutup	Muncul tampilan halaman Daftar Kalimat	Dapat masuk ke halaman Daftar Kalimat	Diterima

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak klik tombol Dialog	Tidak muncul tampilan halaman Daftar Dialog	Tidak dapat masuk ke halaman pilihan Daftar Dialog	Diterima

5. Pemilihan Menu Daftar Kosakata

Berikut adalah tabel hasil pengujian pemilihan Daftar Kosakata dalam Media Pembelajaran Bahasa Jepang

Tabel 4.18 Pemilihan Daftar Dialog

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Benar)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol Kosakata	Muncul tampilan halaman Daftar Kosakata	Dapat masuk ke halaman pilihan Daftar Koskata	Diterima
Klik kalimat Jepang	Memutar audio pengucapan kalimat	Dapat memutar audio pengucapan kalimat	Diterima
Klik tombol tutup	Muncul tampilan halaman Daftar Kalimat	Dapat masuk ke halaman Daftar Kalimat	Diterima

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masukan	**Hasil Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Tidak klik tombol Kosakata	Tidak muncul tampilan halaman Daftar Kosakata	Tidak dapat masuk ke halaman pilihan Daftar Kosakata	Diterima

4.2.2 Pengujian Beta

Pengujian beta yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara terhadap *sensei* atau guru, dan melakukan pengamatan dari peserta didik menggunakan kuesioner yang telah disediakan

4.2.2.1 Wawancara Kepada *Sensei* Aki No Sora

Wawancara dilakukan kepada *sensei* sebagai pengajar materi bahasa Jepang di Aki No Sora. Wawancara ini bertujuan agar *sensei* dapat menilai Media Pembelajaran Bahasa Jepang ini dapat membantu guru dalam mengajar materi bahasa Jepang. Berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Tabel 4.19 Wawancara Kepada *Sensei* Aki No Sora

Narasumber : Timurni	
Pertanyaan	**Jawaban**
Apakah media pembelajaran bahasa Jepang dapat dijadikan media pendamping Buku dan Modul yang diajarkan di kelas?	Media ini bisa dijadikan pendamping karena isi dari Aplikasi ini merujuk Buku yang diajarkan kepada peserta didik. Selain itu Daftar Kalimat yang ada dalam Aplikasi merupakan contoh-contoh kalimat umum yang sebagian besar diajarkan di kelas
Apakah media pembelajaran bahasa Jepang ini memiliki potensi dapat membantu peserta didik dalam berdialog ketika mereka ada di Jepang?	Menurut narasumber, aplikasi ini dapat membantu peserta didik dalam berdialog karena fitur yang ada dalam aplikasi ini yang dapat menampilkan saran dialog itu sangat berguna dan tepat bagi peserta didik. Dengan adanya aplikasi ini, peserta didik tidak perlu repot mencari dialog yang sekiranya tepat jika mereka ada dalam lingkungan tertentu seperti tempat umum, dan sejenisnya.

4.2.2.2 Pengamatan Menggunakan Kuesioner

Pengamatan yang dilakukan adalah dengan menyebarkan kuesioner terhadap 15 orang peserta didik Aki No Sora yang berisi 4 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban. Pertanyaan berkenaan tentang Media Pembelajaran Bahasa Jepang.

Pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.20 Pertanyaan yang diajukan

No	**Pertanyaan**	**Penilaian**				
		Sangat Setuju	**Setuju**	**Netral**	**Tidak Setuju**	**Sangat Tidak Setuju**
1	Media Pembelajaran					

No	Pertanyaan	Penilaian				
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
	ini menarik untuk digunakan dalam belajar					
2	Media Pembelajaran ini membantu dalam mempelajari bahasa Jepang					
3	Media Pembelajaran ini sudah baik mencakup materi yang telah dipelajari					
4	Media Pembelajaran ini membantu dalam berdialog					

Tabel 4.21 Bobot dan Interval Koefisien

JAWABAN	SKOR	Interval Koefisien	Standar Korelasi
Sangat Tidak Setuju	1	0%-19,99%	Sangat Rendah
Tidak Setuju	2	20%-39,99%	Rendah
Netral	3	40%-59,99%	Sedang
Setuju	4	60%-79,99%	Kuat
Sangat Setuju	5	80%-100%	Sangat Kuat

4.2.2.3 Skala Likert

Untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus diketahui dulu skor tertinggi untuk jawaban sangat setuju(Y) yaitu 5 x 15 = 75, maka penilaian interpretasi responden terhadap media pembelajaran bahasa Jepang dapat dihasilkan dengan rumus :

Rumus Index %= ((∑(skor*responden))/Y) * 100%

4.2.2.4 Hasil Kuesioner

Berikut adalah hasil dari pengujian beta yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner terhadap 15 peserta didik.

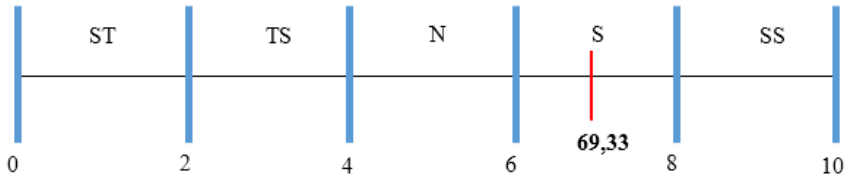
1. Media Pembelajaran ini menarik untuk digunakan dalam belajar

Tabel 4.22 Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan Nomor 1

Keterangan	Skor	Responden	Skor * Responden
Sangat Setuju	5	4	20
Setuju	4	7	21
Netral	3	3	9
Tidak Setuju	2	1	2
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah		15	52

$$\text{Rumus Index } \% = \frac{52}{75} \times 100\% = 69{,}33\%$$

Berdasarkan nilai persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap menariknya media pembelajaran bahasa Jepang secara umum adalah 69,33% dengan responden 15 peserta didik dari yang diharapkan 100% dan terletak pada daerah Setuju. Berikut skala hasil penilaian pertanyaan nomor 1 yang ditunjukan pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Skala Hasil Penilaian Pertanyaan Nomor 1

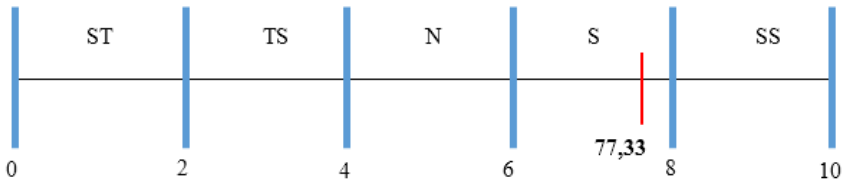
2. Media Pembelajaran ini membantu dalam mempelajari bahasa Jepang

Tabel 4.23 Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan Nomor 2

Keterangan	Skor	Responden	Skor * Responden
Sangat Setuju	5	3	15
Setuju	4	8	32
Netral	3	4	12
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah		15	58

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{58}{75} \times 100\% = 77{,}33\%$$

Berdasarkan nilai persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap apakah media pembelajaran bahasa Jepang ini membantu mereka adalah 77,33% dengan responden 15 peserta didik dari yang diharapkan 100% dan terletak pada daerah Setuju. Berikut skala hasil penilaian pertanyaan nomor 1 yang ditunjukan pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Skala Hasil Penilaian Pertanyaan Nomor 2

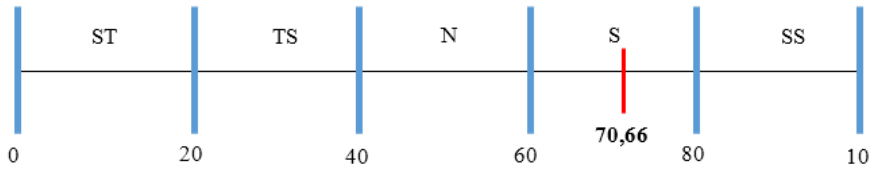
3. Media Pembelajaran ini sudah baik mencakup materi yang telah dipelajari

Tabel 4.24 Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan Nomor 3

Keterangan	Skor	Responden	Skor * Responden
Sangat Setuju	5	2	10
Setuju	4	5	20
Netral	3	7	21
Tidak Setuju	2	1	2
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah		15	53

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{53}{75} \times 100\% = 70{,}66\%$$

Berdasarkan nilai persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap apakah media pembelajaran bahasa Jepang ini sudah cukup naik mencakup materi adalah 70,66% dengan responden 15 peserta didik dari yang diharapkan 100% dan terletak pada daerah Setuju. Berikut skala hasil penilaian pertanyaan nomor 1 yang ditunjukan pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 Skala Hasil Penilaian Pertanyaan Nomor 3

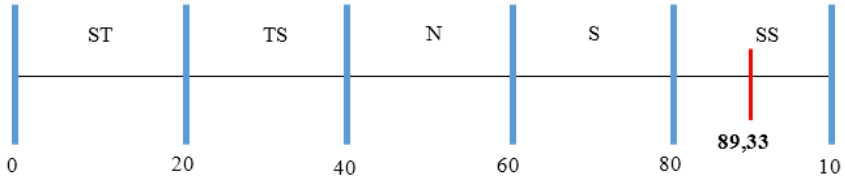
4. Media Pembelajaran ini membantu dalam berdialog

Tabel 4.25 Hasil Pengujian Kuesioner Pertanyaan Nomor 4

Keterangan	Skor	Responden	Skor * Responden
Sangat Setuju	5	7	35
Setuju	4	8	32
Netral	3	0	0
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah		15	67

$$\text{Rumus Index } \% = \frac{67}{75} \times 100\% = 89{,}33\%$$

Berdasarkan nilai persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap apakah media pembelajaran bahasa Jepang ini membantu dalam berdialog adalah 89,33% dengan responden 15 peserta didik dari yang diharapkan 100% dan terletak pada daerah Sangat Setuju. Berikut skala hasil penilaian pertanyaan nomor 1 yang ditunjukan pada Gambar 4.4



Gambar 4.4 Skala Hasil Penilaian Pertanyaan Nomor 4

4.2.3 Kesimpulan Wawancara dan Kuesioner

Kesimpulan yang diperoleh dari wawancara terhadap *sensei* yang merupakan pengajar di Aki No Sora, menunjukan bahwa Media Pembelajaran Bahasa Jepang :

1. Dapat dijadikan media pendamping atau tambahan karena sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas
2. Dapat membantu peserta didik dengan menampilkan saran dialog yang sesuai dengan lokasi peserta didik

Kesimpulan yang diperoleh dari kuesioner terhadap 15 orang peserta didik di Aki No Sora, menunjukkan bahwa :

1. Media Pembelajaran ini menarik untuk digunakan dalam belajar
2. Media Pembelajaran ini membantu dalam mempelajari bahasa Jepang
3. Media Pembelajaran ini sudah baik mencakup materi yang telah dipelajari
4. Media Pembelajaran ini membantu dalam berdialog