DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR SIMBOL xii
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Maksud dan Tujuan 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Metodologi Penelitian 3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 4
1.6 Sistematika Penulisan 6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 9
2.1 Profil Tempat Penelitian 9
2.1.1 Sejarah Aki No Sora 9
2.1.2 Nama Lembaga 10
2.1.3 Logo Lembaga 10
2.1.4 Visi 10
2.1.5 Misi 11
2.1.6 Struktur Organisasi 11
2.2 Landasan Teori 12
2.2.1 Bahasa Jepang 12
2.3 Multimedia 19
2.3.1 Komponen Multimedia 20

2.3.2 Multimedia dalam Pembelajaran 21
2.4 Perangkat *Mobile* 22
2.4.1 Android 23
2.5 Location Based Service (LBS) 24
2.5.1 Global Positioning System (GPS) 25
2.6 Tools Pemodelan Aplikasi 28
2.6.1 Unified Modelling Language(UML) 29
2.7 Tools Pembangun Aplikasi 40
2.7.1 Unity3D 40
2.7.2 Application Programming Interface (API) 42
2.8 Pengujian Perangkat Lunak (*BlackBox*) 45
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN 47
3.1 Analisis 47
3.1.1 Analisis Masalah 47
3.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 48
3.1.3 Analisis Media Pembelajaran yang Akan Dibangun 49
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 72
3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional 75
3.2 Perancangan Sistem 97
3.2.1 Perancangan Struktur Menu 97
3.2.2 Perancangan Antarmuka 98
3.2.3 Jaringan Semantik 106
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN SISTEM 107
4.1 Implementasi 107
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 107
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 107
4.1.3 Implementasi Media Penyimpanan 108
4.1.4 Implementasi Aplikasi 108
4.1.5 Implementasi Class 109
4.1.6 Implementasi Antarmuka 111
4.2 Pengujian 112

4.2.1 Pengujian *Blackbox* 112
4.2.2 Pengujian Beta.....118
4.2.3 Kesimpulan Wawancara dan Kuesioner.....124
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 127
5.1 Kesimpulan.....127
5.2 Saran.....127
DAFTAR PUSTAKA 129