DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

UCAPAN TERIMA KASIH ..... **iv**

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR TABEL ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Tujuan Penelitian 4

1.4 Batasan Masalah 4

1.5 Manfaat Penelitian 4

1.6 Definisi Operasional 5

1.7 Sistematik Penulisan 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kosakata Bahasa Jepang 8

2.1.1 Jenis Kosakata Bahasa Jepang Berdasarkan Asal Usul Kata 8

1. *Wago* 8

2. *Kango* 9

3. *Gairaigo* 9

4. *Konshuugo* 9

2.1.2 Jenis Kosakata Bahasa Jepang Secara Garis Besar 10

1. Nomina (*meishi*/名詞) 10

2. Verba (*doushi*/動詞) 10

3. Adjektiva (*keiyoushi*/形容詞) 11

4. Adverbia (*fukushi*/副詞) 12

5. Kopula (*jodoushi*/助動詞) 12

6. Partikel (*joshi*/助詞) 12

2.2 *Game* Edukasi Sebagai Multimedia Pembelajaran 12

2.3 Teka-Teki Silang 13

2.4 *Website* 14

2.4.1 *HTML* dan *CSS* 15

2.4.2 Domain dan Hosting 16

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian 18

1. *Analyze* 19

2. *Design* 19

3. *Development* 20

4. *Implementation* 20

5. *Evaluate* 21

3.2 Populasi dan Sampel 21

3.3 Instrumen Penelitian 21

3.4 Prosedur Penelitian 23

3.5 Teknik Penghitungan Data 24

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Prosedur Pembuatan 26

4.1.1 Tahap Pembuatan Aplikasi Kotobotto 26

4.1.2 Tahap Pembuatan *Website* 33

4.1.3 Tahap Pengaturan *cPanel* 36

4.2 Tahap Pengaksesan Aplikasi 40

4.3 Hasil Tanggapan Terhadap Aplikasi Kotobotto 42

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 46

5.2 Kritik dan Saran 47

DAFTAR PUSTAKA

SINOPSIS

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP