



# PENGEMBANGAN GAME DEKICHAU MEISHI BERBASIS ANDROID

I Made Sukadana<sup>1</sup>, I Gede Mahendra Darmawiguna<sup>2</sup>, I Made Agus Wirawan<sup>3</sup>  
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Bali  
E-mail: 1015051005@undiksha.ac.id<sup>1</sup>, mahendra.darmawiguna@undiksha.ac.id<sup>2</sup>,  
imadeaguswirawan@undiksha.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak**— Bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat baik berupa sistem lambang bunyi dan simbol yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya tingkat SMA, selain karena pemakaian tata bahasa yang cukup rumit, kemampuan untuk mengingat kosakata bahasa Jepang pun sangat rendah. Kemampuan dalam memahami kosakata sangatlah penting dalam mempelajari proses sebuah bahasa. *Dekichau Meishi* dapat diartikan “bisa kosakata kata benda”. Sehingga dengan adanya aplikasi ini dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Jepang mengenai pengenalan nama-nama benda dalam bahasa Jepang.

Pengembangan *Game Dekichau Meishi* Berbasis Android menggunakan siklus hidup pengembangan perangkat lunak SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model *waterfall* atau model air terjun. Fitur-fitur dalam aplikasi ini bertujuan sebagai media belajar kosakata kata benda. Adapun fitur dari aplikasi ini yaitu jenis *meishi*, permainan, pengaturan, bantuan, skor tertinggi.

Perancangan aplikasi *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* telah berhasil dilakukan dengan menggunakan model fungsional berupa UML (*Unified Modeling Language*), yaitu dengan menggunakan *use case diagram* dan *activity diagram*. *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* diimplementasikan menggunakan bahasa

pemrograman *Java* dengan editor *Eclipse* dan *plug-ins* ADT (*Android Development Tools*) serta menggunakan *AndEngine* sebagai *library* tambahan. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dapat diketahui bahwa aplikasi *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* mendapatkan respon positif.

**Kata kunci** – Bahasa Jepang, *Meishi*, *Android*, *Game*

**Abstract** — Language is a tool that use to communicate by community either in emblem sound and the symbolic that produced by human vocal organs. For the Japanese learners, especially high school level, beside because the usage of grammar that complicated enough, the ability of remembering Japanese vocabulary is very low. The ability in understanding vocabulary is very important in learning the process of language. *Dekichau Meishi* can be interpreted as “be able in understanding vocabularies of noun”. So with this application can assist in learning Japanese about introducing the objects name in Japanese.

Development of the *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* is using the software development life cycle SDLC (*Software Development Life Cycle*) with the *waterfall* model. Features in this application are intended as a learning vocabularies of noun. The features of this application are the type of *meishi*, game, setting, help and high score.

Application design *Android* -Based *Game Dekichau Meishi* has been successfully



done using functional models such as UML ( Unified Modeling Language) , which is using use case diagrams and activity diagrams . Android -Based Game Dekichau Meishi implemented using the Java programming language with the editor and the Eclipse plug - insADT ( Android Development Tools ) and using as a library AndEngine tambahan.Berdasarkan results of tests performed can be known that the application of Android -Based Game Dekichau Meishi get a positive response .

**Keyword – Japanese, Meishi, Android, Game**

## I. PENDAHULUAN

Bahasa adalah sistem lambang bunyi ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat pemakainya [1]. Bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia[2]. Berdasarkan pengertian dari dua ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat baik berupa sistem lambang bunyi dan simbol yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

Seperti yang disampaikan oleh Gisca Nadya dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo dalam Pembelajaran Kosakata (*Meishi*) Bahasa Jepang Tingkat Dasar”, disebutkan bahwa bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya tingkat SMA, selain karena pemakaian tata bahasa yang cukup rumit, kemampuan untuk mengingat kosakata bahasa Jepang pun sangat rendah. Hal ini merupakan salah satu kesulitan yang sering dialami oleh pembelajar pemula bahasa Jepang. Sesuai dengan yang didapatkan dilapangan siswa SMA memang mengalami kesulitan yang sama pada saat mempelajari bahasa Jepang pada jenjang SMA, dikarenakan banyaknya kosakata yang harus diingat dan dipelajari [3].

Menurut Tarigan, “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, maka semakin besar kemungkinan kita terampil berbahasa” [3].. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam memahami kosakata sangatlah penting dalam mempelajari proses sebuah bahasa.

Seiring dengan berkembang pesatnya penggunaan android dikalangan masyarakat, penulis tertarik membuat Aplikasi *Game Dekichau*

*Meishi* Berbasis Android. Pengambilan nama *game Dekichau Meishi* didasarkan pada makna yang terkandung di dalam nama tersebut. *Dekichau* yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan “bisa” atau “mampu”. *Meishi* dalam bahasa Indonesia memiliki arti “kosakata kata benda”. Oleh karena itu, *Dekichau Meishi* dapat diartikan “bisa kosakata kata benda”. Sehingga dengan adanya aplikasi ini dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Jepang mengenai pengenalan nama-nama benda dalam bahasa Jepang.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Bahasa Jepang

Bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi oleh manusia, baik menggunakan gerak tubuh, mimik, sistem lambang bunyi dan simbol yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Jepang. Bahasa Jepang adalah bahasa nasional yang digunakan oleh masyarakat yang ada di negara Jepang. Bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang dapat kita amati dari huruf yang dipakainya, kosakata, sistem pengucapan, gramatika, dan ragam bahasa. Dalam gramatika kosakata bahasa Jepang dapat diklasifikasikan ke dalam 10 kelompok kelas kata yakni *doushi* (verba), *keiyooshi* (adjektiva-i), *keiyodooshi* (adjektiva-na), *Meishi* (nomina), *fukushi* (adverbia keterangan), *rentaishi* (prenomina), *setsuzokushi* (konjungsi), *kandooshi* (interjeksi), *jodooshi* (verba bantu) dan *joshi* (partikel) [4].

### B. *Meishi* (Nomina)

*Meishi* adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjungsi, dan dapat dilanjutkan dengan *kokujooshi* [4].

### C. Jenis *Meishi*

Tarada Takanoa membagi *Meishi* menjadi lima macam yaitu 1) *Futsuu Meishi*, 2) *Koyuu Meishi*, 3) *Suushi*, 4) *Keishiki Meishi*, 5) *DaiMeishi* [4].

### D. Game

Menurut Nilwan , *Game* merupakan permainan yang dimainkan pada komputer, dan bukan mainan pada konsol permainan ataupun pada mesin ding dong. Permainan komputer (*game*) telah berevolusi dari sistem grafis sederhana sampai menjadi kompleks dan mutakhir[5].



#### E. Android

Android adalah sistem operasi berbasis *linux* yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*) seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet (PDA). Android pada mulanya didirikan oleh Andy Rubin, Rich Milner, Nick Sears dan Chris White pada tahun 2003. Google meminang Android pada bulan Juli 2005, diestimasi harganya sekitar USD 50 juta [6].

Android di perkenalkan oleh Google pada bulan November 2007. Ponsel pertama dengan sistem operasi Google Android akhirnya dirilis pada tahun 2008. Ponsel buatan produk HTC yang dinamakan T-Mobile G1 [6]. Saat ini telah banyak diciptakan versi Android yang mengalami peningkatan fitur dalam setiap perkembangannya.

#### F. Eclipse

*Eclipse* adalah sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua *platform* (*platform-independent*). *Eclipse* pada saat ini merupakan salah satu IDE favorit dikarenakan gratis dan *open source*. Kelebihan dari *Eclipse* yang membuatnya populer fasilitas *plug-in* yang dimilikinya, dengan menggunakan *plug-in* membuat *Eclipse* dapat digunakan untuk mengembangkan pemrograman selain *Java* untuk berbagai macam keperluan. Pengembangan aplikasi Android menggunakan *Eclipse*, menggunakan bahasa *Java* dan *plug-in* Android *Development Tools* (ADT). Aplikasi Android yang telah dibuat di *Eclipse* dapat dijalankan menggunakan AVD (*Android Virtual Device*), sehingga kita tidak harus memerlukan perangkat Android asli [7].

#### G. Andengine

*AndEngine* merupakan *game engine* yang memfokuskan pada pembuatan *game* berbasis 2D di *platform* Android. Karena sudah berupa *engine* maka, pembuatan *game* akan dipermudah dengan disediakan banyak fitur-fitur untuk membuat *game*. Berikut beberapa fitur yang disediakan oleh *AndEngine* seperti resolusi, *landscape/portrait*, *sprite*, animasi, pengecekan tubrukan (*collision texture*, *font*, *event touch* dan *accelerometer*, *particle* dan lain-lain [8].

### III. METODOLOGI

#### A. Analisis Masalah dan Usulan Solusi

Berdasarkan hasil analisis yang peneliti lakukan, didapatkan permasalahan dalam proses

pembelajaran bahasa Jepang bagi pemula dimana pembelajar pemula bahasa Jepang sering mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Kosakata dalam bahasa Jepang sangat penting karena semakin banyak kosakata yang dimiliki akan membuat semakin terampil dalam berbahasa. Kesulitan mengingat kosakata sering disebabkan karena banyaknya kosakata bahasa Jepang yang harus dipelajari dan diingat. Media yang dipakai untuk mempelajari kosakata masih kurang. Sehingga pembelajar pemula sering kesusahan dalam mempelajari kosakata yang begitu banyak.

Solusi yang diusulkan peneliti terhadap permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan sebuah aplikasi permainan kosakata bahasa Jepang dimana aplikasi ini dikembangkan pada sistem operasi *Android* dengan nama *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android*. Aplikasi ini nantinya akan memberikan materi kosakata berupa kata benda untuk dipelajari dan permainan untuk mengasah kemampuan mengingat kosakata yang telah dipelajari. Aplikasi ini dikembangkan pada sistem operasi *Android* dikarenakan sistem operasi *Android* banyak digunakan oleh masyarakat pada semua kalangan. Dengan dikembangkannya aplikasi ini diharapkan bagi pembelajar pemula bahasa Jepang dapat belajar kosakata kata benda dimanapun dengan cara yang menyenangkan.

#### B. Analisis Perangkat Lunak

##### 1. Kebutuhan Perangkat Lunak

*Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* dirancang agar dapat mengimplementasikan proses-proses sebagai berikut.

- Menampilkan menu utama yang terdiri dari Jenis *Meishi*, Permainan, Pengaturan, Bantuan, Skor Tertinggi.
- Menampilkan antarmuka Jenis *Meishi* yang berisi materi kosakata kata benda
- Menampilkan antarmuka Permainan
- Men-share skor yang didapat saat permainan selesai
- Menampilkan Pengaturan
- Menampilkan Bantuan
- Menampilkan Skor Tertinggi

##### 2. Tujuan Pengembangan Perangkat Lunak

Adapun tujuan pengembangan *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* ini adalah sebagai berikut.

- Aplikasi ini dapat menampilkan menu utama yang terdiri dari Jenis *Meishi*,

Permainan, Pengaturan, Bantuan, Skor Tertinggi.

- b. Aplikasi ini dapat menampilkan antarmuka Jenis *Meishi* yang berisikan materi kosakata kata benda
- c. Aplikasi ini dapat menampilkan antarmuka Permainan.
- d. Aplikasi ini dapat men-*share* skor yang didapat pemain.
- e. Aplikasi ini dapat menampilkan fitur pengaturan.
- f. Aplikasi ini dapat menampilkan bantuan.
- g. Aplikasi ini dapat menampilkan skor tertinggi tertinggi yang didapat dalam permainan.

### 3. Masukan dan Keluaran Perangkat Lunak

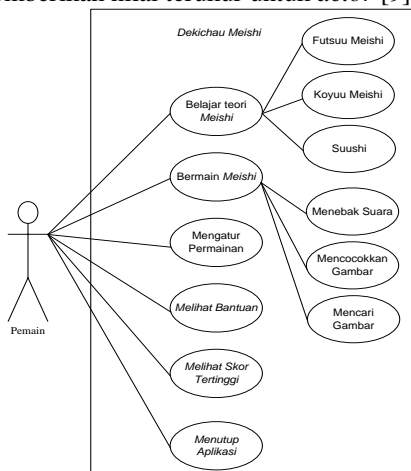
Masukan (*input*) pada *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* adalah berupa sentuhan (*touch*) pada layar saat memainkan permainan dan saat belajar kosakata kata benda, sedangkan keluaran (*output*) dari *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* adalah suara dari materi kosakata kata benda dan permainan dan skor yang diperoleh setelah permainan selesai.

### 4. Model Fungsional Perangkat Lunak

Dalam pengembangan aplikasi ini, peneliti menggunakan dua macam diagram yaitu *use-case diagram* dan *activity diagram*.

#### a. Use Case Diagram

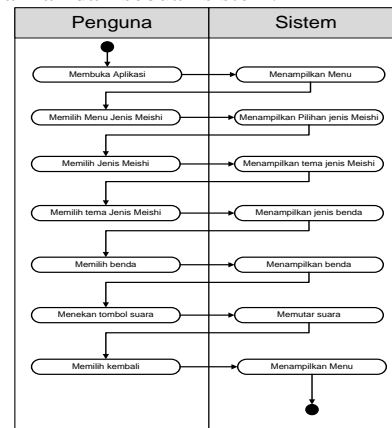
*Use Case Diagram* merupakan diagram yang menggambarkan *actor* ( pengguna ), *use case* (deskripsi fungsi dari sebuah sistem) dan relasinya sebagai suatu urutan tindakan yang memberikan nilai terukur untuk *actor* [9].



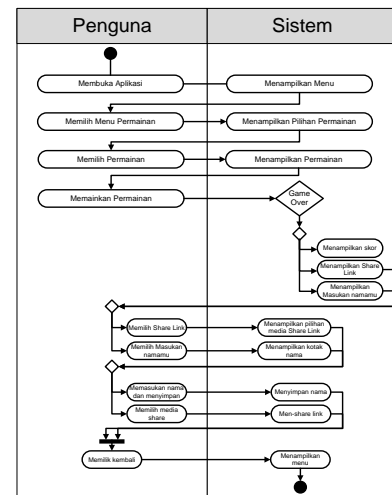
Gambar 1. Use Case Diagram

#### b. Activity Diagram

*Activity diagram* menggambarkan kegiatan diagram alur kerja atau aktivitas dari sistem [9]. *Activity diagram* menggambarkan aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana aktivitas itu berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi yang dijalankan dari sebuah sistem.



Gambar 2 Use Case Diagram



Gambar 3 Activity Diagram

### C. Perancangan Perangkat Lunak

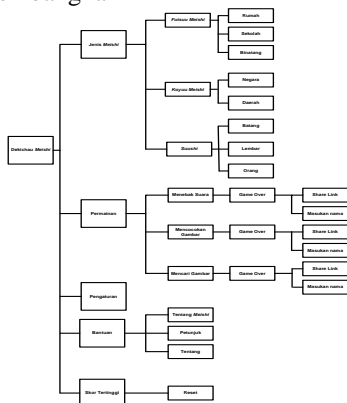
#### 1. Batasan Perancangan Perangkat Lunak

Adapun batasan perancangan dari aplikasi ini, yaitu:

- a. Aplikasi ini dirancang memuat 3 jenis *Meishi* berdasarkan karakteristik gramatikalnya yaitu *futsuu meishi*, *koyuu meishi*, *suushi*.

- b. Jumlah *meishi* yang terdapat dalam aplikasi ini bersifat statis artinya pengguna tidak dapat menambahkan jenis *meishi* baru ke dalam *game*

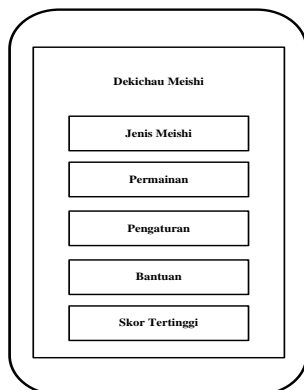
2. Perancangan Struktur Menu Perangkat Lunak  
 Struktur menu merupakan struktur atau alur dari suatu program. Perancangan struktur menu terdiri dari beberapa komponen. Struktur menu akan menampilkan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan



Gambar 4 Struktur Menu Perangkat Lunak

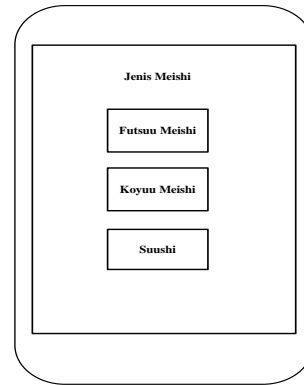
Pada Gambar 4 dapat diketahui Struktur menu Perangkat Lunak memiliki lima menu utama yaitu : Jenis *Meishi*, Permainan, Pengaturan, Bantuan, dan Skor Tertinggi.

- 3. Perancangan Antarmuka Perangkat Lunak  
 Perancangan antarmuka perangkat lunak merupakan gambaran dari antarmuka aplikasi yang akan dibangun yang kemudian akan diimplementasikan pada tahap implementasi.
  - a. Perancangan Antarmuka Menu Utama



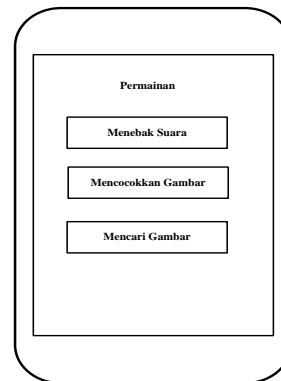
Gambar 5 Perancangan Antarmuka Menu Utama

- b. Perancangan Antarmuka Jenis *Meishi*



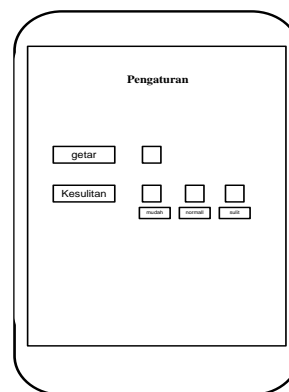
Gambar 6 Perancangan Antarmuka Jenis *Meishi*

- c. Perancangan Antarmuka Permainan



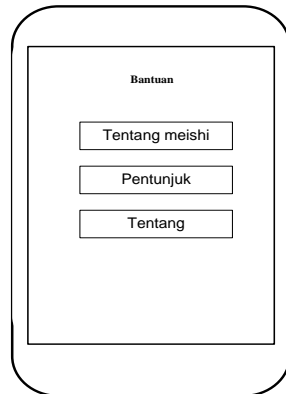
Gambar 7 Perancangan Antarmuka Permainan

- d. Perancangan Antarmuka Pengaturan



Gambar 8 Perancangan Antarmuka Pengaturan

e. Perancangan Antarmuka Bantuan



Gambar 9 Perancangan Antarmuka Bantuan

f. Perancangan Antarmuka Skor Tertinggi



Gambar 10 Perancangan Antarmuka Skor Tertinggi

IV. PEMBAHASAN

A. Implementasi Perangkat Lunak

1. Lingkungan Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi Media Belajar *Pupuh* Berbasis Android dilakukan pada lingkungan perangkat lunak yaitu:

- Eclipse Version: 4.2.1
- Plugins ADT (Android Development Tools) Version: 22.0.5
- AndEngine GLES2
- Adobe Photoshop CS 3
- Audacity 2.0.4

Adapun lingkungan perangkat kerasnya yaitu sebuah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut.

- Monitor 14,1 inchi dengan resolusi 1366 x 768
  - Memori 4 GB RAM dan *harddisk* 500 GB
  - Processor Intel® Core™ i5 2.4 Ghz
- Perangkat keras lainnya yaitu sebuah perangkat Android dengan spesifikasi sebagai berikut.
- Android 4.3 (*Jelly Bean*)
  - Processor Qualcomm Snapdragon S4 1.73 GHz
  - RAM 1 GB
  - Layar 4,28 inchi dengan resolusi 720 x 1280
- Batasan Implementasi Perangkat Lunak
    - Processor ARM-v7a.
    - GPU kelas *mid-end*.
    - OS Android versi 3.0 (*Honeycomb*).

3. Implementasi Antarmuka Perangkat Lunak

Implementasi antarmuka dilakukan sesuai dengan rancangan antarmuka yang telah dibuat sebelumnya.

a. Implementasi Antarmuka Menu Utama



Gambar 11 Implementasi Antarmuka Menu Utama

b. Implementasi Antarmuka Jenis *Meishi*



Gambar 12 Implementasi Antarmuka Jenis *Meishi*

e. Implementasi Antarmuka Bantuan



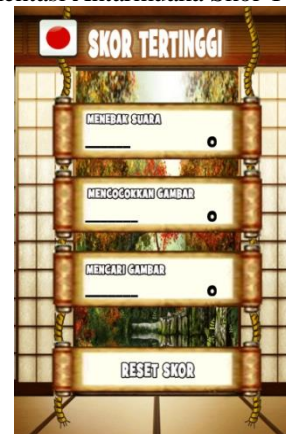
Gambar 15 Implementasi Antarmuka Bantuan

c. Implementasi Antarmuka Permainan



Gambar 13 Implementasi Antarmuka Permainan

f. Implementasi Antarmuka Skor Tertinggi



Gambar 16 Implementasi Antarmuka Skor Tertinggi

d. Implementasi Antarmuka Pengaturan



Gambar 14 Implementasi Antarmuka Pengaturan

B. Pengujian Perangkat Lunak

1. Tujuan Pengujian Perangkat Lunak

Tujuan pengujian aplikasi *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android*, yaitu:

- Menguji kelayakan *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* sebagai media yang dapat membantu belajar kosakata, khususnya kosakata bahasa Jepang pemula.
- Menguji penggunaan aplikasi *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* pada perangkat *Android* yang berbeda.
- Menguji kebenaran proses aplikasi *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android*.
- Menguji kualitas suara *meishi* yang dihasilkan aplikasi perangkat *Android*.
- Menguji respon dari pengguna setelah menggunakan aplikasi *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android*.



## 2. Perancangan Kasus Uji Pengujian Perangkat Lunak

Pada tahap ini dideskripsikan secara mendetail bentuk uji kasus yang akan dilaksanakan dan telah disesuaikan dengan tujuan pengujian dan tata ancap pengujian yang telah ditetapkan. Uji kasus dibuat selengkap mungkin agar hasil pengujian sesuai dengan keadaan sistem sebenarnya. Terdapat tiga kasus uji yang dirancang sesuai dengan tujuan pengujian perangkat lunak yang digambarkan dengan angket pengujian.

## 3. Pelaksanaan Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak aplikasi *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android*. dilakukan oleh tiga belas orang yang berbeda dan menggunakan beberapa perangkat *Android* dengan merk dan spesifikasi yang berbeda. Pengujian dilaksanakan pada hari dan tempat yang berbeda dimana dosen dan mahasiswa pendidikan bahasa Jepang sebagai penguji aplikasi ini.

## 4. Evaluasi Hasil Pengujian Perangkat Lunak

Aplikasi *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* dapat dijalankan pada semua perangkat *Android* yang diujikan sesuai dengan kebutuhan minimum aplikasi yang telah ditetapkan. Dari segi tampilan tidak terdapat masalah artinya tampilan dari aplikasi menyesuaikan dengan resolusi layar perangkat *Android* yang digunakan pengguna.

Seluruh proses dapat dijalankan. Sehingga seluruh fitur yang terdapat pada aplikasi *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* dapat dijalankan dan tidak terjadi *error*. dari 13 orang pengguna, 11 orang diantaranya memberikan penilaian baik untuk kualitas suara *yatta*, dan 2 orang lainnya memberikan penilaian sedang. Untuk kualitas suara *zannen*, 11 orang pengguna memberikan penilaian baik dan 2 orang lainnya memberikan penilaian sedang.

Kualitas suara untuk kosakata kelompok rumah sudah baik, terlihat dari adanya 11 orang yang memberikan penilaian baik dan 2 orang lainnya memberikan penilaian sedang. Adapun penilaian kualitas suara kelompok sekolah sudah baik, yakni dengan adanya 11 orang yang memberikan penilaian baik dan 2 orang memberikan penilaian sedang. Penilaian kualitas suara kosakata kelompok binatang juga dinilai sudah baik. Kualitas suara untuk kosakata kelompok daerah juga dinilai baik, hal ini terlihat

dari 9 orang pengguna yang memberikan penilaian baik dan 4 orang lainnya menjawab sedang.

Kualitas suara untuk kosakata kelompok negara dinilai baik karena sebanyak 9 orang yang menjawab baik dan 4 orang lainnya yang menjawab sedang. Sedangkan untuk kualitas suara kosakata kelompok batang, terdapat 12 orang yang memberikan penilaian baik dan 1 orang yang memberikan penilaian sedang. Kualitas suara untuk kosakata kelompok lembar sudah baik karena seluruh pengguna memberikan penilaian baik. Penilaian serupa juga terdapat pada penilaian kualitas suara untuk kosakata kelompok orang, yakni seluruh pengguna memberikan penilaian baik. Oleh karena itu, seluruh pengguna memberikan penilaian baik untuk kualitas seluruh suara yang ada pada aplikasi ini.

Berdasarkan pengujian yang terdapat pada angket respon, terdapat 6 orang pengguna yang sangat setuju bahwa *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* menarik untuk dimainkan dan 7 orang lainnya menyatakan setuju. Terdapat 8 orang pengguna yang sangat setuju bahwa pengguna mudah mengerti alur dari *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* dan 5 orang lainnya menjawab setuju. Selain itu, 10 orang pengguna menyatakan sangat setuju bahwa *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* dapat digunakan sebagai media pembelajaran *meishi* (kata benda).

Terdapat 4 orang pengguna yang menyatakan sangat setuju bahwa kualitas *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* sudah baik dan terdapat 9 orang pengguna yang menjawab setuju. Sedangkan terdapat 11 orang yang menyatakan tidak setuju bahwa pengguna merasa kesulitan dalam memainkan *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* dan terdapat 2 orang pengguna yang merasa kesulitan dalam memainkan game *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android*. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa respon mengenai aplikasi *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* sudah sangat baik.

## V. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan aplikasi *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* yang telah dilakukan maka, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Perancangan aplikasi *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* telah berhasil dilakukan dengan menggunakan model fungsional berupa UML (*Unified Modeling Language*), yaitu





dengan menggunakan *use case diagram* dan *activity diagram*.

2. Pengujian respon dituangkan dalam bentuk angket respon, *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* mendapatkan respon positif.

Saran untuk pengembangan aplikasi *Game Dekichau Meishi* Berbasis *Android* selanjutnya adalah agar ditambahkan hal-hal seperti berikut.

- a. Kosakata kata benda bisa diperbanyak.
- b. Penambahan fitur agar bisa men-*share* skor yang diperoleh di media sosial.

#### REFERENSI

- [1] Fajarini, Eka. 2012. "*Analisis Kesalahan Penggunaan Ungkapan ~Nakerebanaranai dan ~Bekida pada Mahasiswa Tingkat III Tahun Ajaran 2011/2012 Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta*". Skripsi, Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
- [2] Gorys, Keraf. 2004. *Komposisi*. Ende : PT Nusa Indah.
- [3] Nadya, Gisca. 2013. "*Efektivitas Teknik Permainan Pinoy Henyo dalam Pembelajaran Kosakata (Meishi) Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X SMA PGRI 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)*". Skripsi [online]. repository.upi.edu. Diunduh pada tanggal 26 November 2013.
- [4] Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- [5] Putra, Ngurah Krisnu Prawira. 2011. *Game The Culture*. Tugas Akhir. Jurusan Manajemen Informatika. Undiksha.
- [6] Murya, Yosef. 2013. *Pemrograman Android Black Box*. - : Jasakom.
- [7] Safaat H, Nazruddin. 2012. *Android*. Bandung : Informatika.
- [8] Wismono, Andi Taru Nugroho. 2012. *Cara Mudah Membuat Game di Android*. Yogyakarta : ANDI
- [9] Haviluddin. 2011. "*Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*". *Jurnal Informatika Mulawarman*, Volume 6, Nomor 1.