

## BAB 6

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 3.13. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada analisis, desain, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan pada 30 responden, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia telah berhasil dikembangkan.
2. Aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang ini, mampu meningkatkan minat belajar penggunanya dengan menerapkan aspek multimedia yaitu teks, gambar, suara, dan animasi. Hasil tersebut telah dibuktikan dengan hasil kuisioner yang menunjukkan 22,22% responden mengatakan aplikasi ini 'Sangat Baik', 55,18% responden mengatakan aplikasi ini 'Baik', 20% responden mengatakan aplikasi ini 'Cukup', dan 2,59% responden mengatakan aplikasi ini 'Tidak Baik'.

#### 3.14. Saran

Beberapa saran dari penulis untuk pengembangan aplikasi APBJ ini lebih lanjut adalah :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan untuk materi tata bahasa yang lebih banyak dan lebih luas.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan elemen multimedia yaitu video.
3. Aplikasi ini dapat dikembangkan untuk pembelajaran bahasa lain selain Bahasa Jepang, ataupun menggabungkan beberapa bahasa dalam satu aplikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adimihardja, M., 2002. **Belajar Hiragana Katakana**, Pustaka Grafika, Bandung.
- Budiasto, J., 2006, **Pengembangan Aplikasi E-Learning Japanese Language Proficiency Test**, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Diginovac, Maulana, Nasution, 2008. **Draw and Animate With Flash**, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Dismas, O., 2009, **Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia Interaktif**, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Enomoto, Toshiya, 2001. **The Original "Point And Speak" Phrasebook JAPAN**, Japan.
- Hendratman, H., 2008, **The Magic Of Macromedia Director (edisi revisi)**, Penerbit Informatika, Bandung.
- Japan Foundation dan Depdiknas, 2006. **Buku Pelajaran Bahasa Jepang**, The Japan Foundation, Jakarta.
- Ningsih, S. R., 2009, **Pengembangan Sistem Pembelajaran Tenses Berbasis Multimedia**, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Prabowo, Y., 2009, **Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Nusantara Berbasis Multimedia**, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
1998. **Minna no Nihongo Shokyuu I**, Surie Network, Japan.

# SKPL

## SPEKIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

APBJ

(Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang)

Dipersiapkan oleh:

Christine Kurnia Suryadharma / 06 07 04993

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<b>SKPL-APBJ</b>		1/23
		Revisi		

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- APBJ	1/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

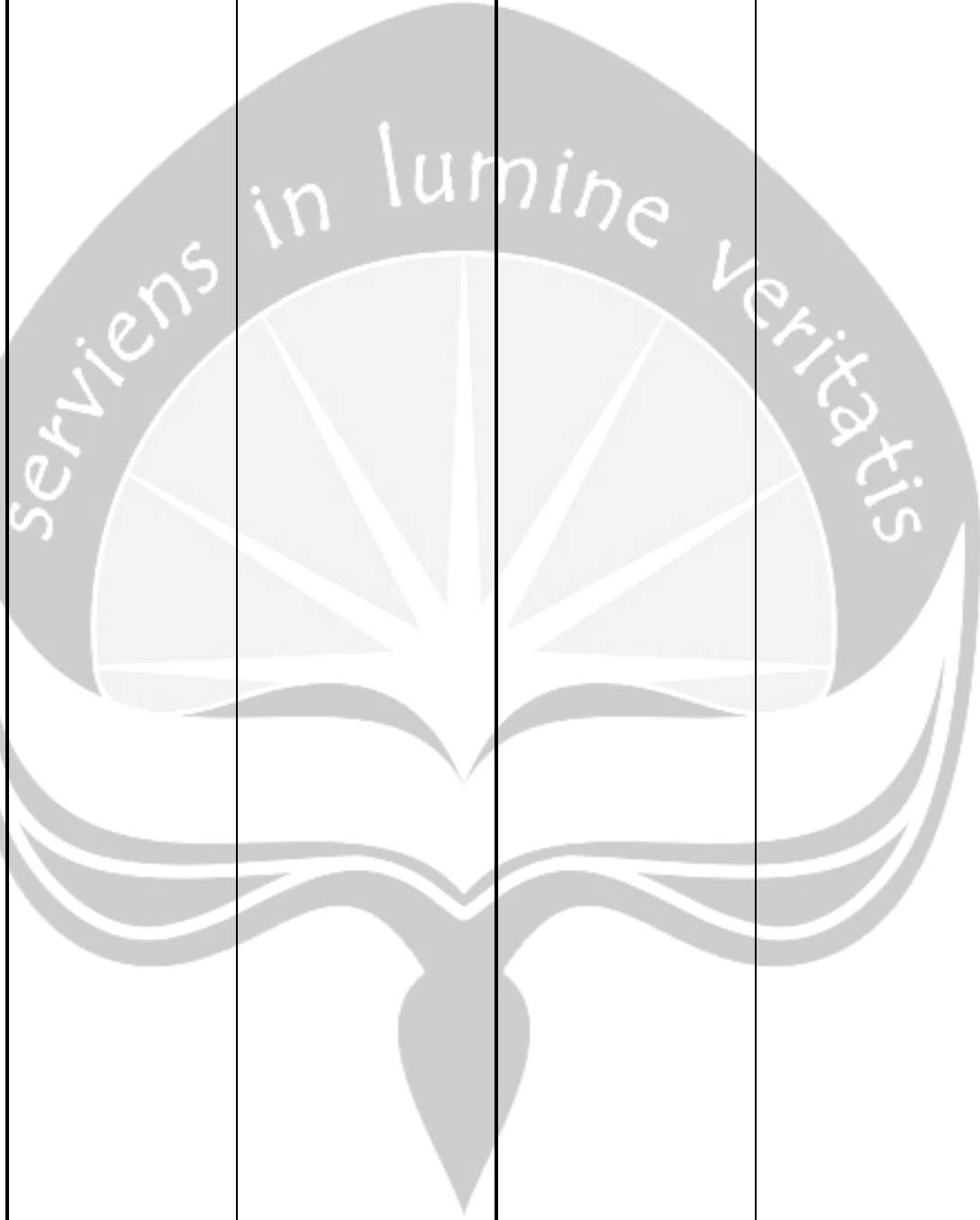
## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



## Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	5
1.1	Tujuan.....	5
1.2	Lingkup Masalah.....	5
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	5
1.4	Referensi.....	5
1.5	Deskripsi umum (Overview).....	6
2	Deskripsi Kebutuhan.....	6
2.1	Perspektif produk.....	6
2.2	Fungsi Produk.....	7
2.3	Karakteristik Pengguna.....	9
2.4	Batasan-batasan.....	9
3	Kebutuhan khusus.....	9
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal.....	9
3.2	Kebutuhan fungsionalitas.....	11
4	Kamus Data.....	16

## Daftar Gambar

Gambar	3.1 DFD Level 0 APBJ.....	11
Gambar	3.2 DFD Level 1 APBJ.....	12
Gambar	3.3 DFD Level 2 APBJ proses Kana.....	13
Gambar	3.4 DFD Level 2 APBJ proses Tutorial.....	15
Gambar	3.5 DFD Level 2 APBJ proses Info.....	16

## 1 Pendahuluan

### 1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak APBJ (Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak, perangkat keras, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (*feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-APBJ ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

### 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak APBJ dikembangkan dengan tujuan:

1. Menangani pembelajaran hiragana dan katakana.
2. Menangani pembelajaran tata Bahasa Jepang.
3. Memberikan soal-soal latihan dalam bentuk game.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-APBJ-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada APBJ (Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
APBJ	Perangkat lunak untuk pembelajaran Bahasa Jepang.

### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- APBJ	5/ 23
----------------------------------	------------	-------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

Yogi Prabowo, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak*  
MPN, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

### **1.5 Deskripsi umum (Overview)**

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yaitu tujuan pembuatan, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak APBJ yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, dan batasan dalam penggunaan perangkat lunak APBJ tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak APBJ yang akan dikembangkan.

## **2 Deskripsi Kebutuhan**

### **2.1 Perspektif produk**

APBJ merupakan Aplikasi yang menyediakan pembelajaran mengenai Bahasa Jepang. APBJ sendiri menyediakan pembelajaran mengenai huruf Jepang yaitu hiragana dan katakana, pembelajaran mengenai tata Bahasa Jepang, dan soal latihan yang berbentuk game.

Aplikasi ini dikembangkan berbasis multimedia dengan menggunakan Macromedia Director MX 2004 dan tools pendukung lainnya.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (Graphical User Interface). Sistem ini nantinya akan dapat digunakan para pelajar Bahasa Jepang yang khususnya untuk Sekolah Dasar dan Menengah.



## 2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak APBJ adalah sebagai berikut:

### 1. Fungsi *Kana* (SKPL-APBJ-001)

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan huruf kana, meliputi hiragana dan katakana.

Fungsi *Kana* mencakup :

#### a. Fungsi *Hiragana* (SKPL-APBJ-001-01)

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua huruf hiragana dan cara penulisannya.

#### b. Fungsi *Katakana* (SKPL-APBJ-001-02)

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua huruf katakana dan cara penulisannya.

### 2. Fungsi *Tutorial* (SKPL-APBJ-002)

Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tentang tutorial Bahasa Jepang, meliputi contoh kalimat, pola kalimat, dan kosakata.

Fungsi *Tutorial* mencakup :

#### a. Fungsi *Bab 1* (SKPL-APBJ-002-01)

Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 1.

#### b. Fungsi *Bab 2* (SKPL-APBJ-002-02)

Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 2.

#### c. Fungsi *Bab 3* (SKPL-APBJ-002-03)

Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 3.

#### d. Fungsi *Bab 4* (SKPL-APBJ-002-04)

Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 4.

e. Fungsi *Bab 5* (**SKPL-APBJ-002-05**)

Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 5.

f. Fungsi *Bab 6* (**SKPL-APBJ-002-06**)

Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 6.

g. Fungsi *Bab 7* (**SKPL-APBJ-002-07**)

Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 7.

h. Fungsi *Bab 8* (**SKPL-APBJ-002-08**)

Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 8.

i. Fungsi *Bab 9* (**SKPL-APBJ-002-09**)

Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 9.

j. Fungsi *Bab 10* (**SKPL-APBJ-002-10**)

Fungsi yang digunakan untuk menjelaskan tutorial yang mencakup contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata dari Bab 10.

3. Fungsi *Soal Latihan* (**SKPL-APBJ-003**)

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan soal-soal latihan dari tutorial yang sudah dipelajari oleh pengguna.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- APBJ	8/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

#### 4. Fungsi *Info* (SKPL-APBJ-004)

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi yang berkaitan dengan program.

Fungsi Info mencakup :

##### a. Fungsi *Tentang Aplikasi* (SKPL-APBJ-004-01)

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang aplikasi.

##### b. Fungsi *Tentang Jepang* (SKPL-APBJ-004-02)

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan informasi tentang Jepang.

##### c. Fungsi *Tentang Pembuat* (SKPL-APBJ-004-02)

Fungsi yang digunakan untuk menampilkan profil pembuat program.

### 2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari user perangkat lunak APBJ yaitu memahami pengoperasian komputer berbasis desktop.

### 2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak APBJ tersebut adalah:

#### 1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan APBJ.

#### 2. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

## 3 Kebutuhan khusus

### 3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak APBJ meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat lunak.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- APBJ	9/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.1.1 Antarmuka pemakai

User berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan pada layar komputer berbasis multimedia yaitu menggabungkan teks, gambar, animasi dan suara dengan fungsi dan tampilan informasi pada layar monitor.

### 3.1.2 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pengembangan APBJ adalah sebagai berikut:

1. Nama : Windows XP  
Sumber : Microsoft  
Sebagai sistem operasi untuk perangkat lunak.
2. Nama : Macromedia Director MX 2004  
Sumber : Macromedia  
Sebagai tools utama pengembang aplikasi.
3. Nama : Macromedia Flash 8 Professional  
Sumber : Macromedia  
Sebagai tools pembuat animasi pada aplikasi.
4. Nama : Macromedia Flash 8 Professional  
Sumber : Macromedia  
Sebagai tools pembuat animasi pada aplikasi.
5. Nama : Adobe Photoshop 7.0  
Sumber : Adobe  
Sebagai tools pembuat grafis pada aplikasi.
6. Nama : Corel Draw 11  
Sumber : Corel  
Sebagai tools pembuat grafis teks pada aplikasi.
7. Nama : Jet Audio 6.0  
Sumber : Cowon  
Sebagai tools pengolah suara pada aplikasi.
8. Nama : Microangelo 5.58  
Sumber : Impact Software  
Sebagai tools pengubah icon aplikasi.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- APBJ	10/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

## 3.2 Kebutuhan fungsionalitas

### 3.2.1 Aliran Informasi

#### 3.2.1.1 DFD Level 0 APBJ

##### 3.2.1.1.1 Entitas Data

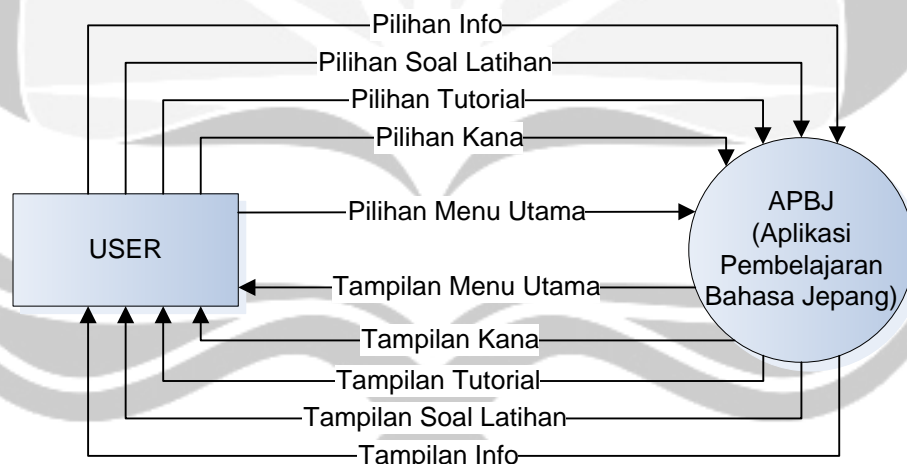
Entitas eksternal data yang terlibat dalam pengembangan perangkat lunak APBJ ini adalah user.

##### 3.2.1.1.2 Proses

Proses yang terjadi dalam perangkat lunak APBJ ini yaitu memilih salah satu menu dari semua menu yang disediakan oleh aplikasi, kemudian diproses menjadi informasi yang dikehendaki. Setelah proses maka akan ditampilkan menu sesuai yang diinginkan user.

##### 3.2.1.1.3 Topologi

Topologi dari prosesnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.1 DFD Level 0 APBJ

#### 3.2.1.2 DFD Level 1 APBJ

##### 3.2.1.2.1 Entitas Data

Entitas data eksternal sama dengan entitas data yang ada pada DFD level 0, yaitu user.

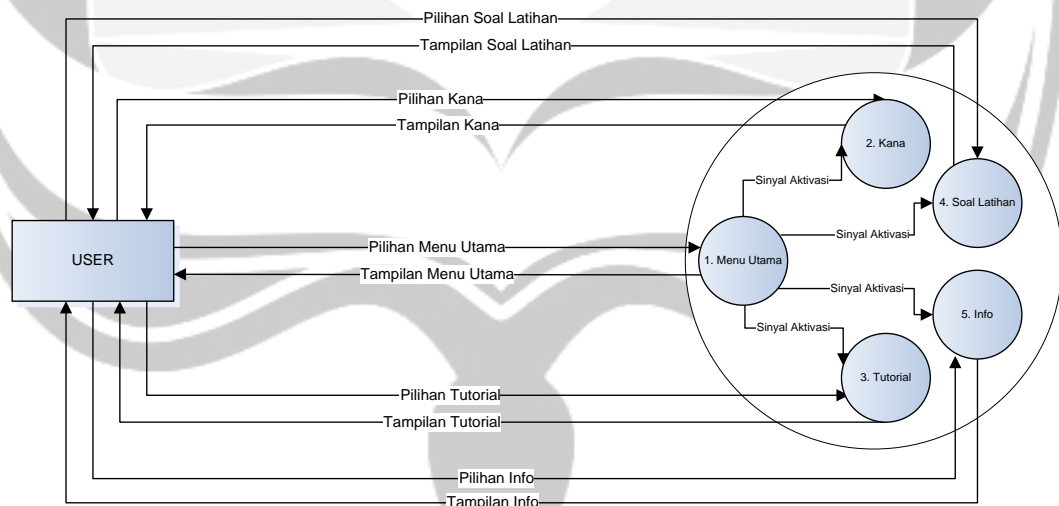
##### 3.2.1.2.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD level 1 ini mencakup 4 proses yaitu:

1. Menu Kana adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu untuk menampilkan tutorial hiragana atau katakana.
2. Menu Tutorial adalah suatu proses untuk menampilkan pilihan menu tutorial dari Bab 1 sampai Bab 10.
3. Menu Latian adalah suatu proses untuk menampilkan soal latihan.
4. Menu Info adalah suatu proses untuk menampilkan informasi tentang aplikasi, tentang Jepang dan profil pembuat.

### 3.2.1.2.3 Topologi

Topologi dari prosesnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.2 DFD Level 1 APBJ

### 3.2.1.3 DFD Level 2 APBJ Proses Kana

#### 3.2.1.3.1 Entitas Data

Entitas data yang digunakan sama dengan entitas data yang ada pada DFD level 1, yaitu user.

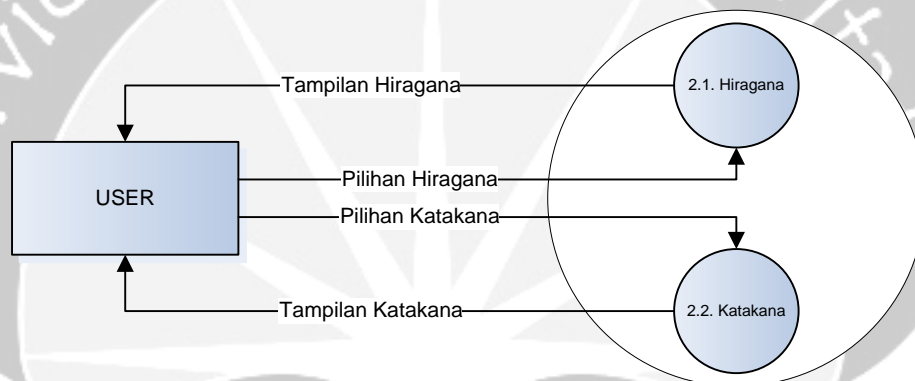
### 3.2.1.3.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD level 2 APBJ proses Kana ini yaitu:

1. Tampil Hiragana adalah proses untuk menampilkan seluruh hiragana.
2. Tampil Katakana adalah proses untuk menampilkan seluruh katakana.

### 3.2.1.3.3 Topologi

Topologi dari prosesnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.3 DFD Level 2 APBJ proses Kana

### 3.2.1.4 DFD Level 2 APBJ Proses Tutorial

#### 3.2.1.4.1 Entitas Data

Entitas data yang digunakan sama dengan entitas data yang ada pada DFD level 1, yaitu user.

#### 3.2.1.4.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD level 2 APBJ proses Tutorial ini yaitu:

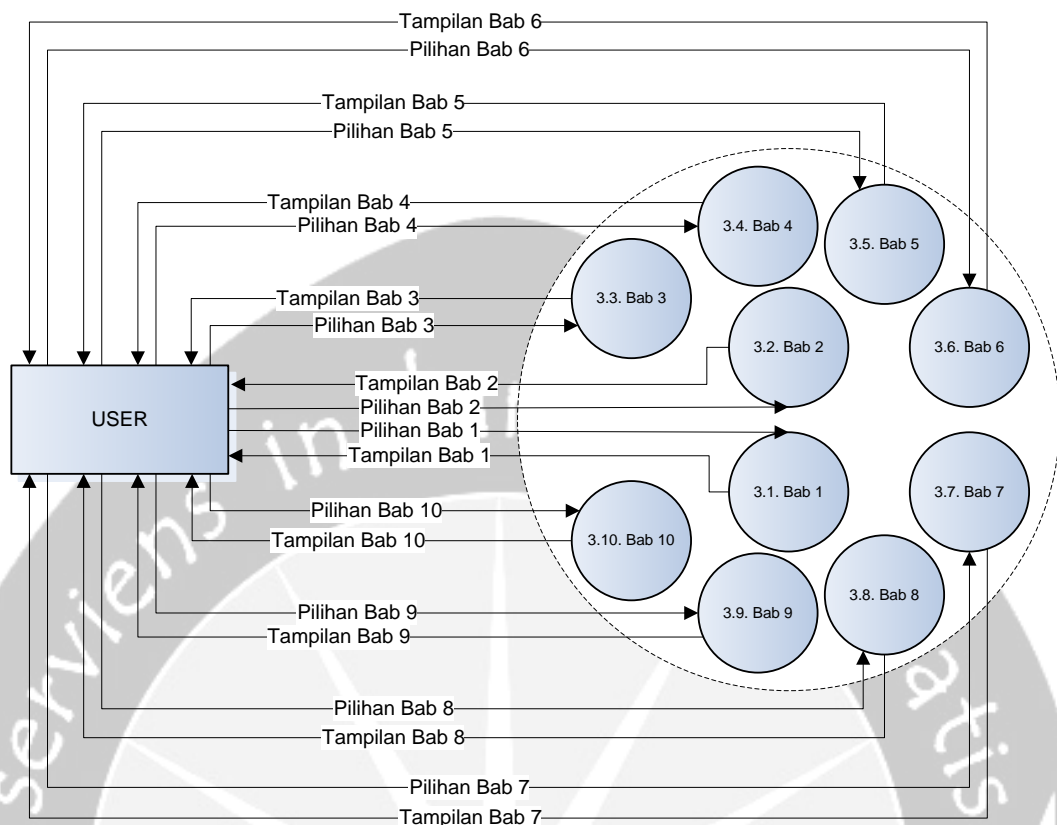
1. Tampil Tutorial Bab 1 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 1.
2. Tampil Tutorial Bab 2 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 2.
3. Tampil Tutorial Bab 3 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 3.
4. Tampil Tutorial Bab 4 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 4.
5. Tampil Tutorial Bab 5 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 5.
6. Tampil Tutorial Bab 6 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 6.
7. Tampil Tutorial Bab 7 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 7.
8. Tampil Tutorial Bab 8 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 8.
9. Tampil Tutorial Bab 9 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 9.
10. Tampil Tutorial Bab 10 adalah proses untuk menampilkan Tutorial Bab 10.

#### **3.2.1.4.3 Topologi**

Topologi dari prosesnya dapat dilihat sebagai berikut:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- APBJ	14/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		





**Gambar 3.4 DFD Level 2 APBJ proses Tutorial**

### 3.2.1.5 DFD Level 2 APBJ Proses Info

#### 3.2.1.5.1 Entitas Data

Entitas data yang digunakan sama dengan entitas data yang ada pada DFD level 1, yaitu user.

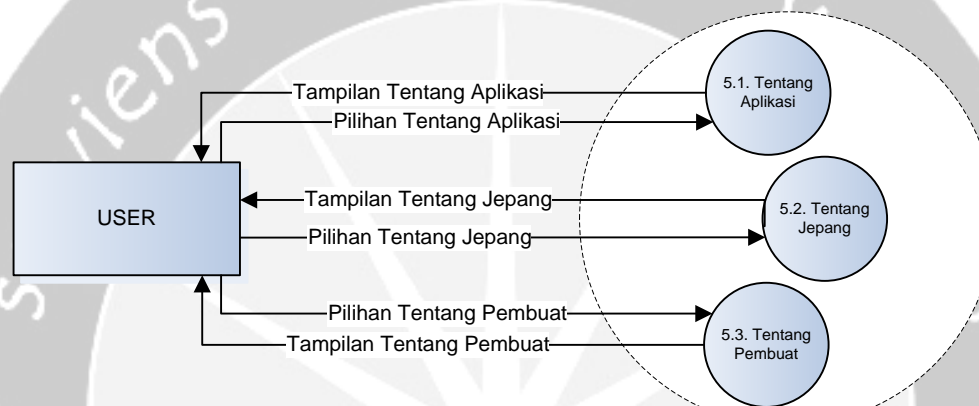
#### 3.2.1.5.2 Proses

Proses yang terjadi pada DFD level 2 APBJ proses Info ini yaitu:

1. Tampil Tentang Aplikasi adalah proses untuk menampilkan informasi tentang aplikasi.
2. Tampil Tentang Jepang adalah proses untuk menampilkan informasi tentang Jepang.
3. Tampil Tentang Pembuat adalah proses untuk menampilkan informasi tentang profil pembuat.

### 3.2.1.5.3 Topologi

Topologi dari prosesnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.5 DFD Level 2 APBJ proses Info

## 4 Kamus Data

Kamus Data berdasar DFD yang dibuat adalah:

Nama Data : Pilihan Kana - Hiragana  
 Deskripsi : Pilihan menu Kana - Hiragana yang dipilih user untuk ditampilkan  
 Dari : User  
 Ke : Proses Kana  
 Struktur Data : [Pilihan 46 Hiragana]  
 Nama Data : Tampilan Kana - Hiragana  
 Deskripsi : Tampilan menu Kana - Hiragana yang dipilih user untuk ditampilkan  
 Dari : Proses Kana  
 Ke : User

Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Kana - Katakana

Deskripsi : Pilihan menu Kana - Katakana yang  
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses Kana

Struktur Data : [Pilihan 46 Katakana]

Nama Data : Tampilan Kana - Katakana

Deskripsi : Tampilan menu Kana - Katakana yang  
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Proses Kana

Ke : User

Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 1

Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 1 yang  
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses Tutorial

Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 1

Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 1 yang  
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Proses Tutorial

Ke : User

Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 2

Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 2 yang  
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User  
Ke : Proses Tutorial  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 2  
Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 2 yang  
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Proses Tutorial  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 3  
Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 3 yang  
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User  
Ke : Proses Tutorial  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 3  
Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 3 yang  
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Proses Tutorial  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 4  
Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 4 yang  
dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User  
Ke : Proses Tutorial  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 4

Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 4 yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Tutorial  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 5  
Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 5 yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Tutorial  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 5  
Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 5 yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Tutorial  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 6  
Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 6 yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Tutorial  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 6  
Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 6 yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Tutorial  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 7  
Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 7 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Tutorial  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 7  
Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 7 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Tutorial  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 8  
Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 8 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Tutorial  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 8  
Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 8 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Tutorial  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 9  
Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 9 yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- APBJ	20/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Ke : Proses Tutorial

Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 9

Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 9 yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Proses Tutorial

Ke : User

Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Tutorial - Bab 10

Deskripsi : Pilihan menu Tutorial - Bab 10 yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses Tutorial

Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Tutorial - Bab 10

Deskripsi : Tampilan menu Tutorial - Bab 10 yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : Proses Tutorial

Ke : User

Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Soal Latihan

Deskripsi : Pilihan menu Soal Latihan yang dipilih user untuk ditampilkan

Dari : User

Ke : Proses Soal Latihan

Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Soal Latihan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL- APBJ	21/ 23
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Deskripsi : Tampilan menu Soal Latihan yang  
dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Soal Latihan  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Info - Tentang Aplikasi  
Deskripsi : Pilihan menu Info - Tentang Aplikasi  
yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Info  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Info - Tentang Aplikasi  
Deskripsi : Tampilan menu Info - Tentang Aplikasi  
yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Info  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

Nama Data : Pilihan Info - Tentang Jepang  
Deskripsi : Pilihan menu Info - Tentang Jepang  
yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Info  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Info - Tentang Jepang  
Deskripsi : Tampilan menu Info - Tentang Jepang  
yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Info  
Ke : User  
Struktur Data : .dir



Nama Data : Pilihan Info - Tentang Pembuat  
Deskripsi : Pilihan menu Info - Tentang Pembuat  
yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : User  
Ke : Proses Info  
Struktur Data : Boolean

Nama Data : Tampilan Info - Tentang Pembuat  
Deskripsi : Tampilan menu Info - Tentang Pembuat  
yang dipilih user untuk ditampilkan  
Dari : Proses Info  
Ke : User  
Struktur Data : .dir

# DPPL

## DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

APBJ


(Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang)

Dipersiapkan oleh:

Christine Kurnia Suryadharma / 06 07 04993

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<b>DPPL-APBJ</b>		1/42
		Revisi		

Program Studi Teknik Informatika	DPPL- APBJ	1/ 42
----------------------------------	------------	-------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

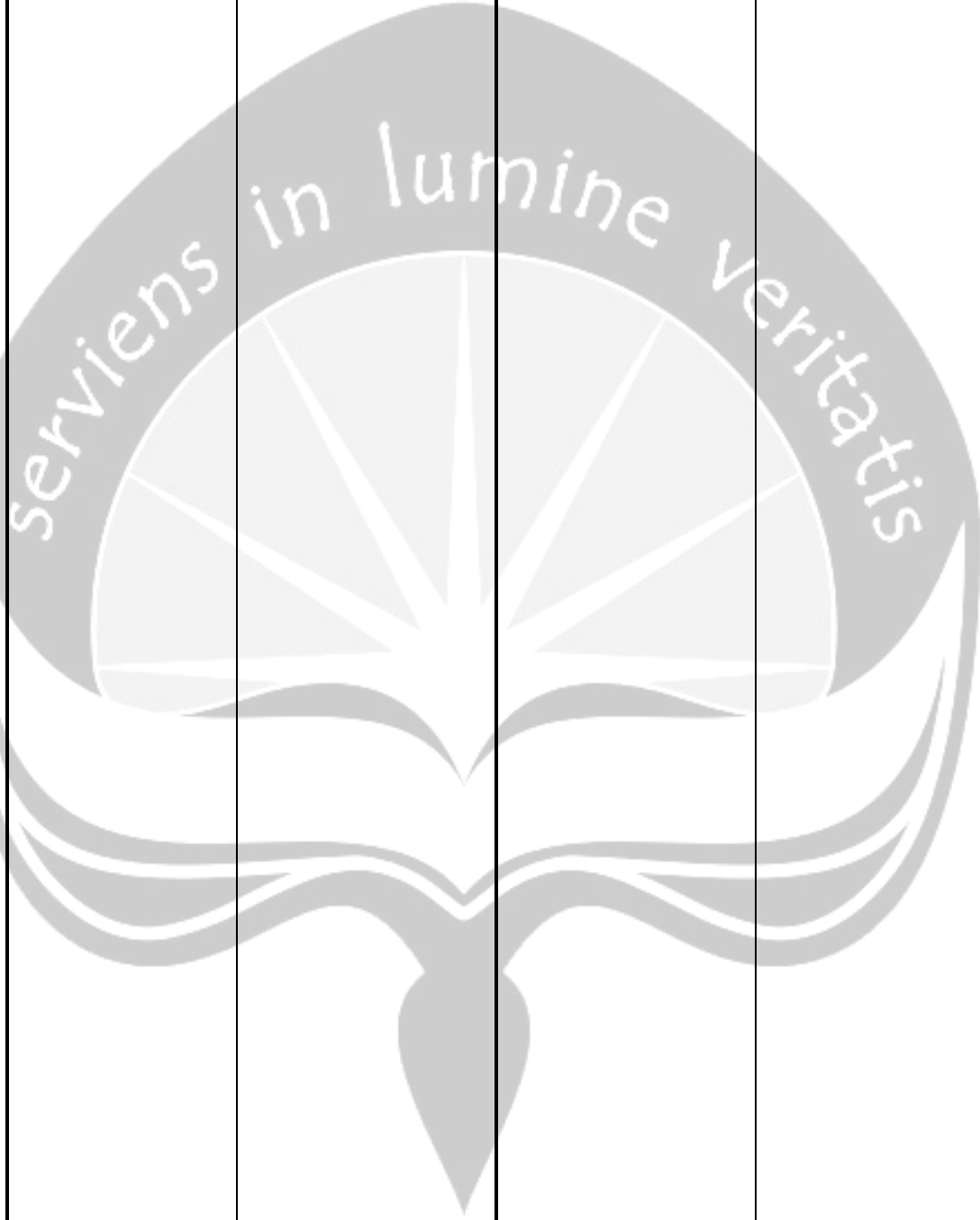
## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



## Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	5
1.1	Tujuan.....	6
1.2	Lingkup Masalah.....	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	6
1.4	Referensi.....	6
2	Dekomposisi Modul.....	7
2.1	Rancangan Arsitektur.....	7
3	Perancangan Antarmuka dan Fungsional.....	8
3.1	Antarmuka Halaman Intro.....	8
3.2	Antarmuka Halaman Utama.....	8
3.3	Antarmuka Halaman Kana.....	11
3.4	Antarmuka Halaman Hiragana.....	13
3.5	Antarmuka Halaman Katakana.....	14
3.6	Antarmuka Halaman Tutorial.....	15
3.7	Antarmuka Halaman Bab 1.....	18
3.8	Antarmuka Halaman Bab 2.....	20
3.9	Antarmuka Halaman Bab 3.....	21
3.10	Antarmuka Halaman Bab 4.....	23
3.11	Antarmuka Halaman Bab 5.....	25
3.12	Antarmuka Halaman Bab 6.....	27
3.13	Antarmuka Halaman Bab 7.....	29
3.14	Antarmuka Halaman Bab 8.....	31
3.15	Antarmuka Halaman Bab 9.....	33
3.16	Antarmuka Halaman Bab 10.....	35
3.17	Antarmuka Halaman Soal Latihan.....	37
3.18	Antarmuka Halaman Info.....	38
3.19	Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi.....	40
3.20	Antarmuka Halaman Tentang Jepang.....	41
3.21	Antarmuka Halaman Tentang Pembuat.....	42

## Daftar Gambar

Gambar 2.1	Rancangan Arsitektur.....	7
Gambar 3.1	Antarmuka Halaman Intro.....	8
Gambar 3.2	Antarmuka Halaman Utama.....	9
Gambar 3.3	Antarmuka Halaman Kana.....	12
Gambar 3.4	Antarmuka Halaman Hiragana.....	13
Gambar 3.5	Antarmuka Halaman Katakana.....	14
Gambar 3.6	Antarmuka Halaman Tutorial.....	15
Gambar 3.7	Antarmuka Halaman Bab 1.....	18
Gambar 3.8	Antarmuka Halaman Bab 2.....	20
Gambar 3.9	Antarmuka Halaman Bab 3.....	22
Gambar 3.10	Antarmuka Halaman Bab 4.....	24
Gambar 3.11	Antarmuka Halaman Bab 5.....	26
Gambar 3.12	Antarmuka Halaman Bab 6.....	28
Gambar 3.13	Antarmuka Halaman Bab 7.....	30
Gambar 3.14	Antarmuka Halaman Bab 8.....	32
Gambar 3.15	Antarmuka Halaman Bab 9.....	34
Gambar 3.16	Antarmuka Halaman Bab 10.....	36
Gambar 3.17	Antarmuka Halaman Soal Latihan.....	38
Gambar 3.18	Antarmuka Halaman Info.....	39
Gambar 3.19	Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi.....	40
Gambar 3.20	Antarmuka Halaman Tentang Jepang.....	41
Gambar 3.21	Antarmuka Halaman Tentang Pembuat.....	42

## 1 Pendahuluan

### 1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (DPPL) ini bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

### 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak APBJ dikembangkan dengan tujuan:

1. Menangani pembelajaran hiragana dan katakana.
2. Menangani pembelajaran tata Bahasa Jepang.
3. Memberikan soal-soal latihan dalam bentuk game.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Merupakan deskripsi perancangan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
DPPL-APBJ-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada APBJ (Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
APBJ	Perangkat lunak untuk pembelajaran Bahasa Jepang.

### 1.4 Referensi

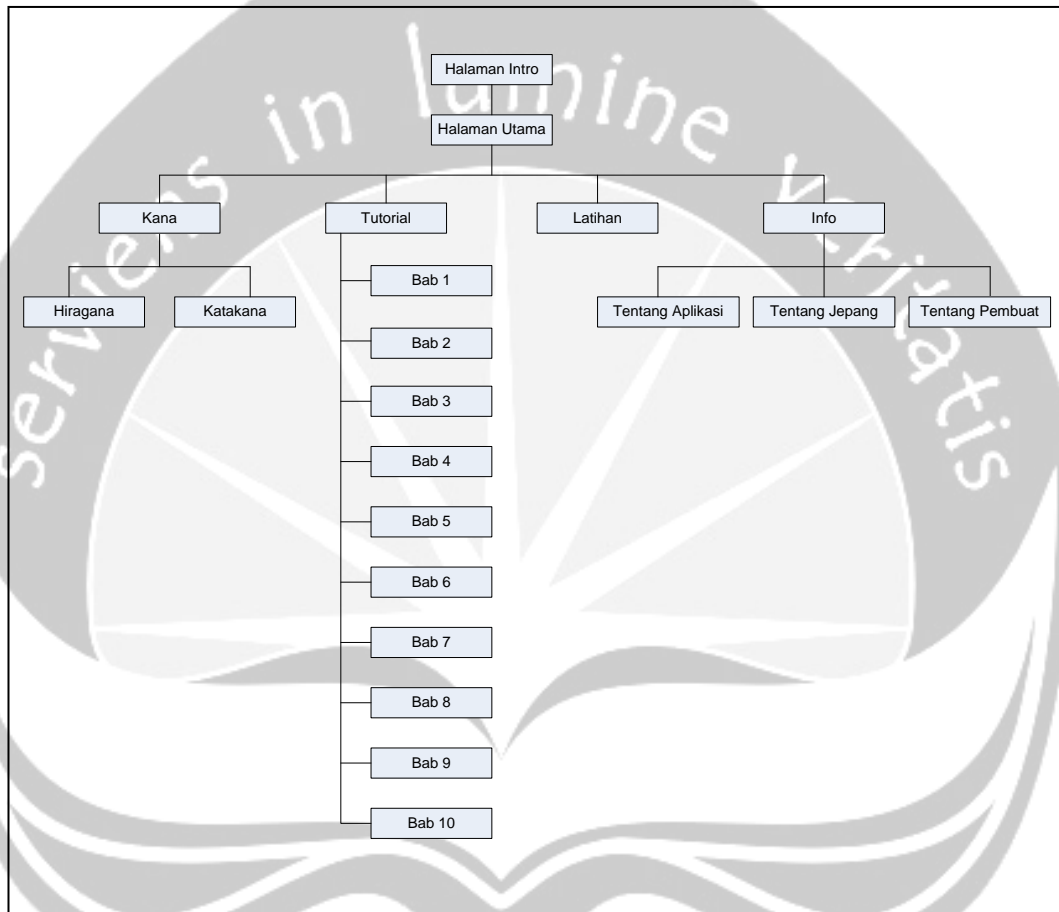
Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

Christine Kurnia Suryadharma, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak APBJ*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

## 2 Dekomposisi Modul

### 2.1 Rancangan Arsitektur

Rancangan Arsitektur aplikasi APBJ merupakan rancangan arsitektur untuk pengguna. Rancangan arsitektur dapat ditunjukkan oleh gambar sebagai berikut:



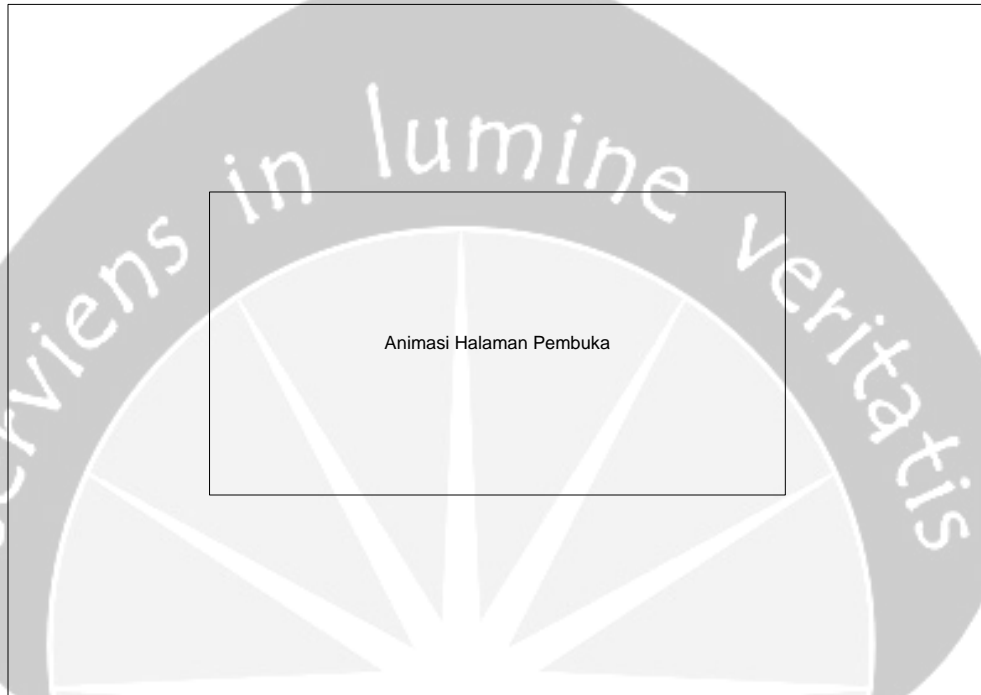
Gambar 2.1 Rancangan Arsitektur



### **3 Perancangan Antarmuka dan Fungsional**

#### **3.1 Antarmuka Halaman Intro**

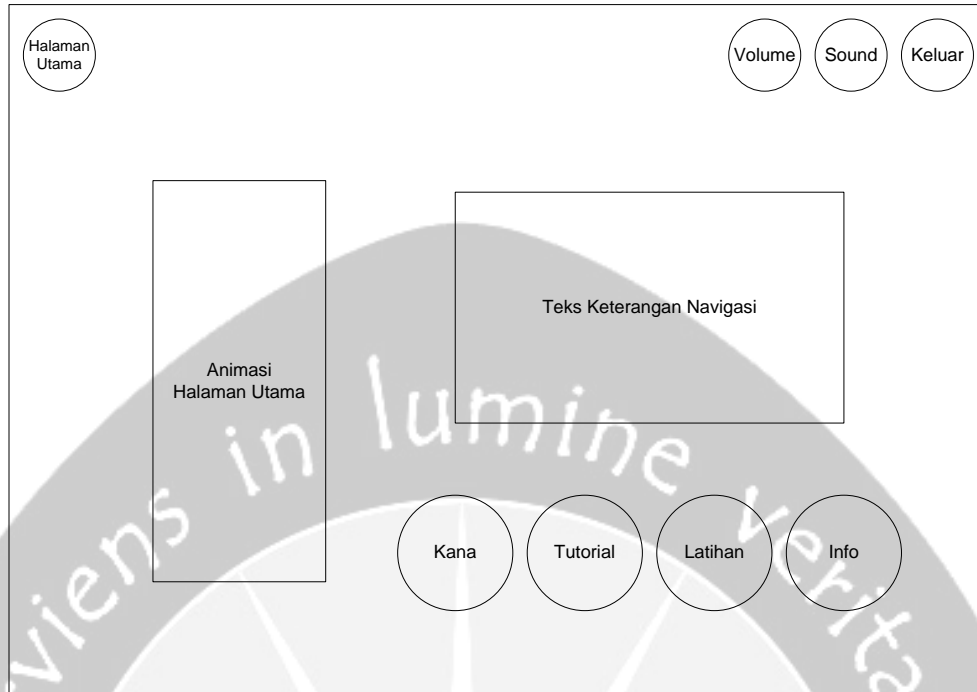
Antarmuka Halaman Intro merupakan halaman pembuka dari aplikasi APBJ. Perancangan antarmuka Halaman Intro dapat dilihat pada Gambar 3.1.



**Gambar 3.1 Antarmuka Halaman Intro**

#### **3.2 Antarmuka Halaman Utama**

Antarmuka Halaman Utama merupakan halaman utama yang berisi menu navigasi utama program dari aplikasi APBJ. Perancangan antarmuka Halaman Utama dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Antarmuka Halaman Utama

### 3.2.1 Deskripsi Tombol Halaman Utama

Tombol Halaman Utama merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Utama. Untuk selanjutnya tombol Halaman Utama akan berada disetiap halaman yang ada.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
    go to "Home"
end
```

### 3.2.2 Deskripsi Tombol Volume

Tombol Volume merupakan tombol yang digunakan untuk mengeraskan atau mengecilkan suara sound. Untuk selanjutnya tombol Volume akan berada disetiap halaman yang ada. Tombol ini menggunakan library yang sudah ada pada Macromedia Director yaitu Channel Volume Slider.

### 3.2.3 Deskripsi Tombol Sound

Tombol Sound merupakan tombol yang digunakan untuk menghidupkan suara pada aplikasi. Untuk selanjutnya tombol Sound akan berada disetiap halaman yang ada.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  sound(1).stop()
end
```

### 3.2.4 Deskripsi Tombol Keluar

Tombol Keluar merupakan tombol yang digunakan untuk keluar dari aplikasi. Untuk selanjutnya tombol Keluar akan berada disetiap halaman yang ada.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  halt
end
```

### 3.2.5 Deskripsi Tombol Kana

Tombol Kana merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Kana.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Kana"
end
```

### 3.2.6 Deskripsi Tombol Tutorial

Tombol Tutorial merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Tutorial.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Tutorial"
end
```

Program Studi Teknik Informatika	DPPL- APBJ	10/ 42
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3.2.7 Deskripsi Tombol Latihan

Tombol Latihan merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Latihan.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Soal Latihan"
end
```

### 3.2.8 Deskripsi Tombol Info

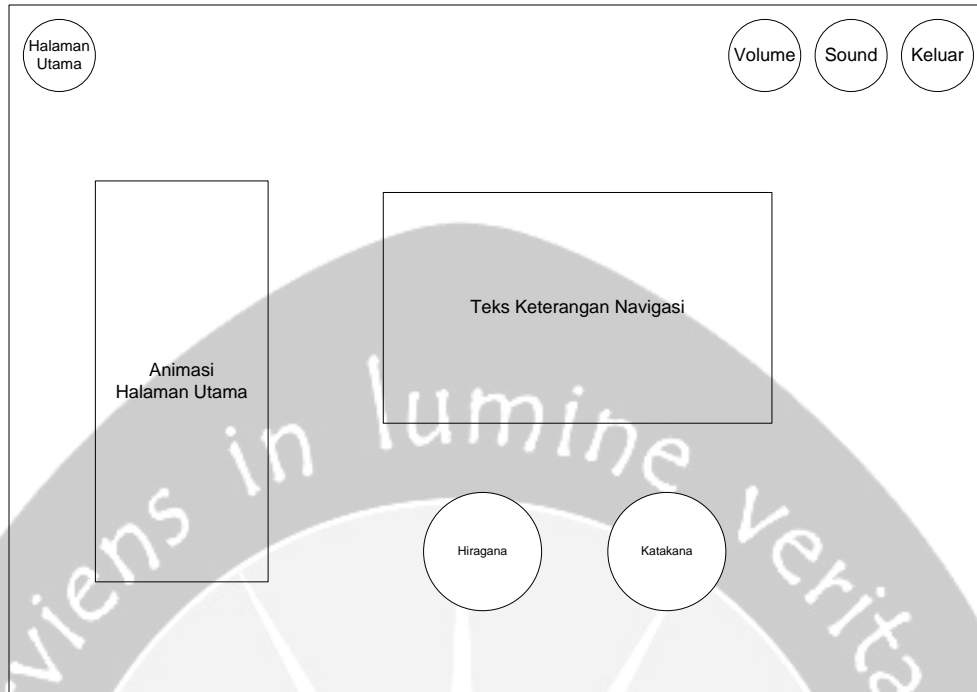
Tombol Info merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Info.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Info"
end
```

### 3.3 Antarmuka Halaman Kana

Antarmuka Halaman Kana merupakan halaman yang menampilkan menu pilihan untuk memilih hiragana atau katakana. Perancangan antarmuka Halaman Kana dapat dilihat pada Gambar 3.3.



**Gambar 3.3 Antarmuka Halaman Kana**

### **3.3.1 Deskripsi Tombol Hiragana**

Tombol Hiragana merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Hiragana.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Hiragana"
end
```

### **3.3.2 Deskripsi Tombol Katakana**

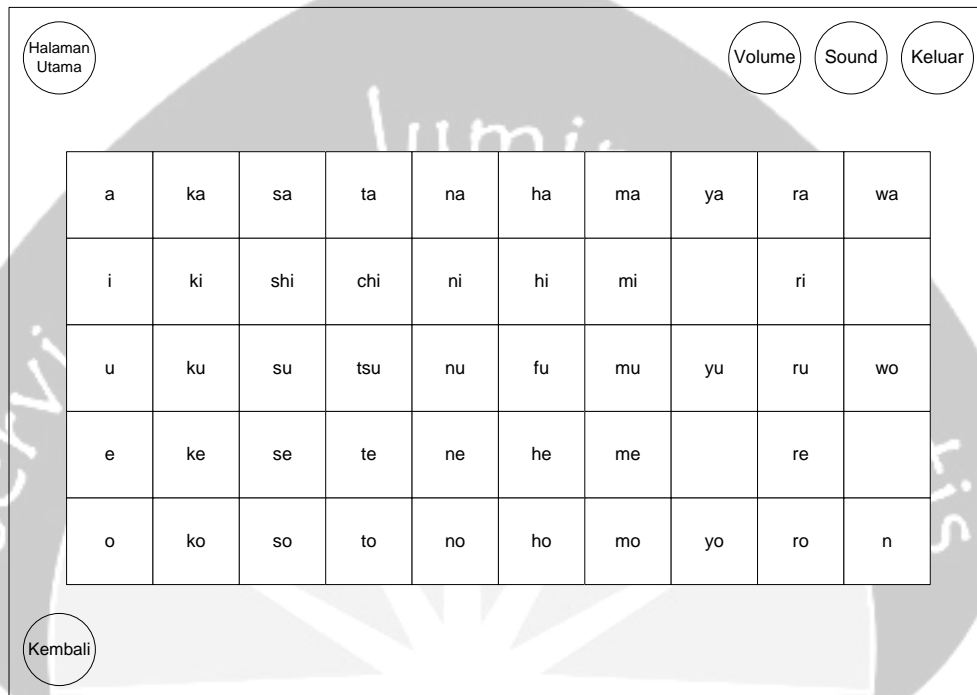
Tombol Katakana merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Katakana.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Katakana"
end
```

### 3.4 Antarmuka Halaman Hiragana

Antarmuka Halaman Hiragana merupakan halaman yang menampilkan seluruh huruf hiragana dari Bahasa Jepang. Perancangan antarmuka Halaman Hiragana dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Antarmuka Halaman Hiragana

#### 3.4.1 Deskripsi Tombol Huruf Hiragana

Tombol Huruf Hiragana merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi cara penulisan huruf hiragana.

Secara prosedural, sebagai contoh untuk tombol 'a':

```
on mouseUp me  
    go to "hiragana-a"  
end
```

#### 3.4.2 Deskripsi Tombol Kembali

Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya.

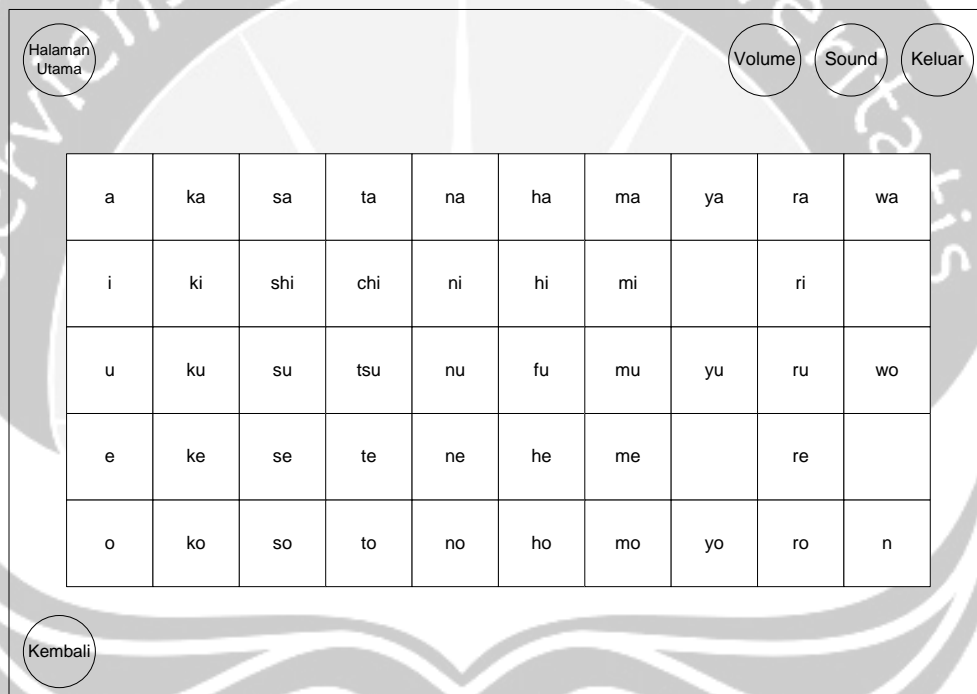
```

Secara prosedural:
on mouseUp me
  go to "Kana"
end

```

### 3.5 Antarmuka Halaman Katakana

Antarmuka Halaman Katakana merupakan halaman yang menampilkan seluruh huruf katakana dari Bahasa Jepang. Perancangan antarmuka Halaman Katakana dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Antarmuka Halaman Katakana

#### 3.5.1 Deskripsi Tombol Huruf Katakana

Tombol Huruf Katakana merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi cara penulisan huruf katakana.

Secara prosedural, sebagai contoh untuk tombol 'a':

```

on mouseUp me
  go to "katakana-a"

```

end

### 3.5.2 Deskripsi Tombol Kembali

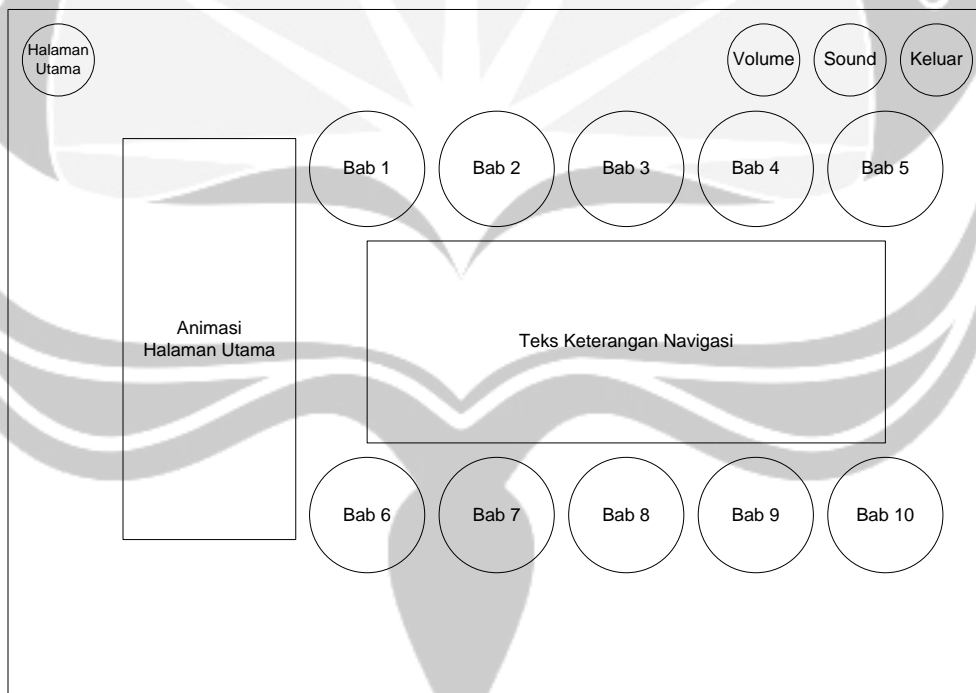
Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Kana"  
end
```

### 3.6 Antarmuka Halaman Tutorial

Antarmuka Halaman Tutorial merupakan halaman yang memberikan pilihan untuk menampilkan tutorial dari Bab 1 hingga Bab 10. Perancangan antarmuka Halaman Tutorial dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Antarmuka Halaman Tutorial

#### 3.6.1 Deskripsi Tombol Bab 1

Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 1.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL- APBJ	15/ 42
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



Secara prosedural:  
on mouseUp me  
  go to "Bab1\_1"  
end

#### **3.6.2 Deskripsi Tombol Bab 2**

Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 2.

Secara prosedural:  
on mouseUp me  
  go to "Bab2\_1"  
end

#### **3.6.3 Deskripsi Tombol Bab 3**

Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 3.

Secara prosedural:  
on mouseUp me  
  go to "Bab3\_1"  
end

#### **3.6.4 Deskripsi Tombol Bab 4**

Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 4.

Secara prosedural:  
on mouseUp me  
  go to "Bab4\_1"  
end

#### **3.6.5 Deskripsi Tombol Bab 5**

Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 5.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab5_1"
end
```

### **3.6.6 Deskripsi Tombol Bab 6**

Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 6.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab6_1"
end
```

### **3.6.7 Deskripsi Tombol Bab 7**

Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 7.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab7_1"
end
```

### **3.6.8 Deskripsi Tombol Bab 8**

Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 8.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab8_1"
end
```

### **3.6.9 Deskripsi Tombol Bab 9**

Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 9.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
```

```
go to "Bab9_1"  
end
```

### 3.6.10 Deskripsi Tombol Bab 10

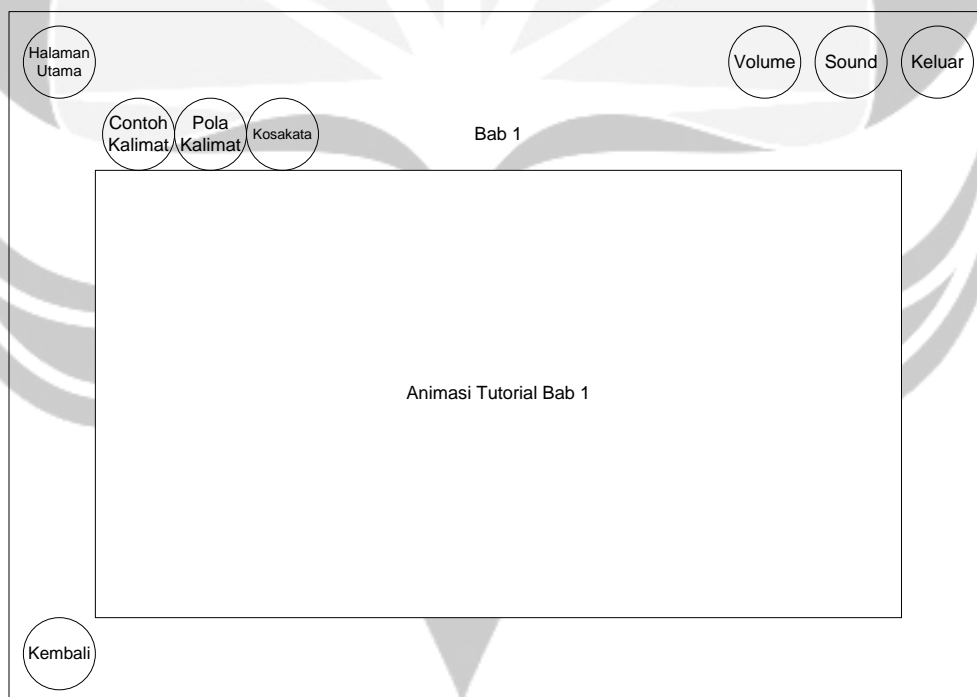
Tombol Bab 1 merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Bab 10.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
go to "Bab10_1"  
end
```

### 3.7 Antarmuka Halaman Bab 1

Antarmuka Halaman Bab 1 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 1, terdapat pilihan contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata. Perancangan antarmuka halaman Bab 1 dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 Antarmuka Halaman Bab 1

### **3.7.1 Deskripsi Tombol Contoh Kalimat**

Tombol Contoh Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi contoh kalimat dari Bab 1.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab1_1"  
end
```

### **3.7.2 Deskripsi Tombol Pola Kalimat**

Tombol Pola Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi pola kalimat dari Bab 1.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab1_2"  
end
```

### **3.7.3 Deskripsi Tombol Kosakata**

Tombol Kosakata merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi kosakata dari Bab 1.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab1_3"  
end
```

### **3.7.4 Deskripsi Tombol Kembali**

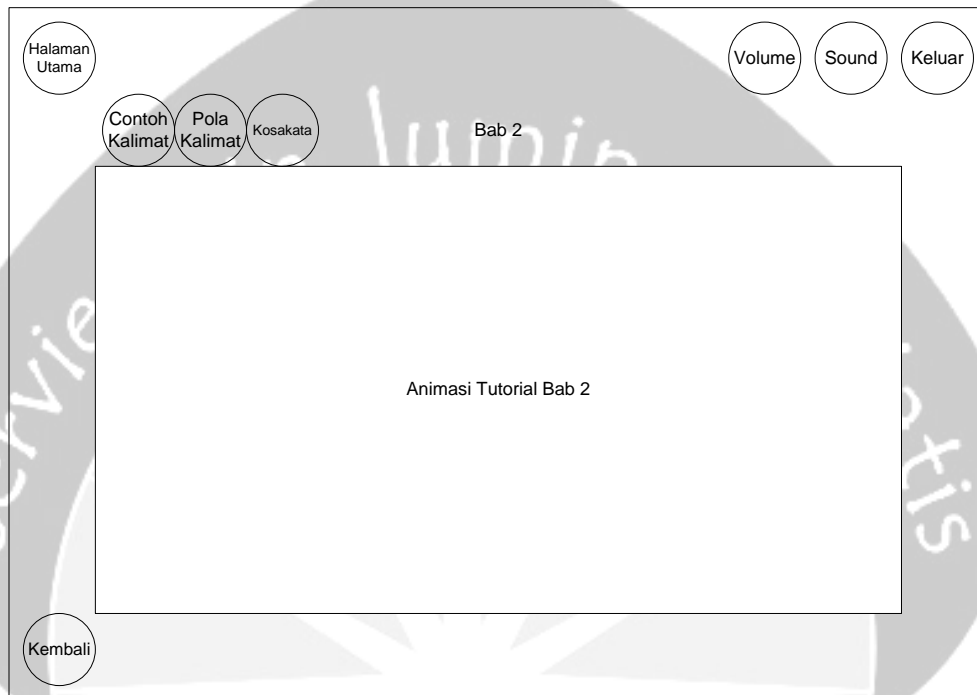
Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu antarmuka Tutorial.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Tutorial"  
end
```

### 3.8 Antarmuka Halaman Bab 2

Antarmuka Halaman Bab 2 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 2, terdapat pilihan contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata. Perancangan antarmuka halaman Bab 2 dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Antarmuka Halaman Bab 2

#### 3.8.1 Deskripsi Tombol Contoh Kalimat

Tombol Contoh Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi contoh kalimat dari Bab 2.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab2_1"  
end
```

#### 3.8.2 Deskripsi Tombol Pola Kalimat

Tombol Pola Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi pola kalimat dari Bab 2.

Secara prosedural:  
on mouseUp me  
  go to "Bab2\_2"  
end

### **3.8.3 Deskripsi Tombol Kosakata**

Tombol Kosakata merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi kosakata dari Bab 2.

Secara prosedural:  
on mouseUp me  
  go to "Bab2\_3"  
end

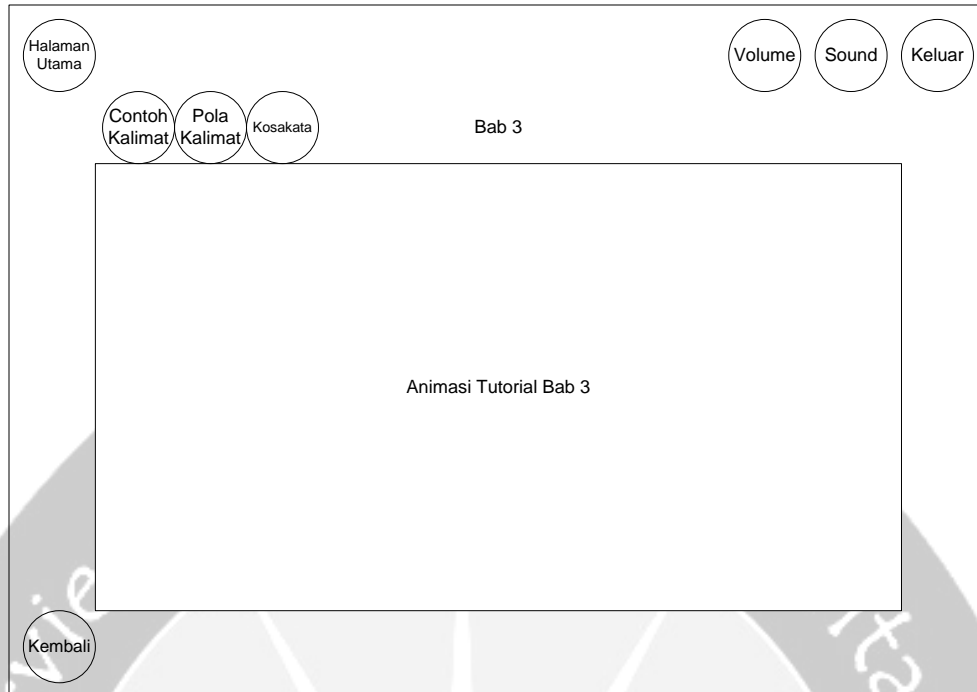
### **3.8.4 Deskripsi Tombol Kembali**

Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu antarmuka Tutorial.

Secara prosedural:  
on mouseUp me  
  go to "Tutorial"  
end

## **3.9 Antarmuka Halaman Bab 3**

Antarmuka Halaman Bab 3 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 3, terdapat pilihan contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata. Perancangan antarmuka halaman Bab 3 dapat dilihat pada Gambar 3.9.



**Gambar 3.9** Antarmuka Halaman Bab 3

### **3.9.1 Deskripsi Tombol Contoh Kalimat**

Tombol Contoh Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi contoh kalimat dari Bab 3.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab3_1"
end
```

### **3.9.2 Deskripsi Tombol Pola Kalimat**

Tombol Pola Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi pola kalimat dari Bab 3.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab3_2"
end
```

### **3.9.3 Deskripsi Tombol Kosakata**

Tombol Kosakata merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi kosakata dari Bab 3.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab3_3"  
end
```

### **3.9.4 Deskripsi Tombol Kembali**

Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu antarmuka Tutorial.

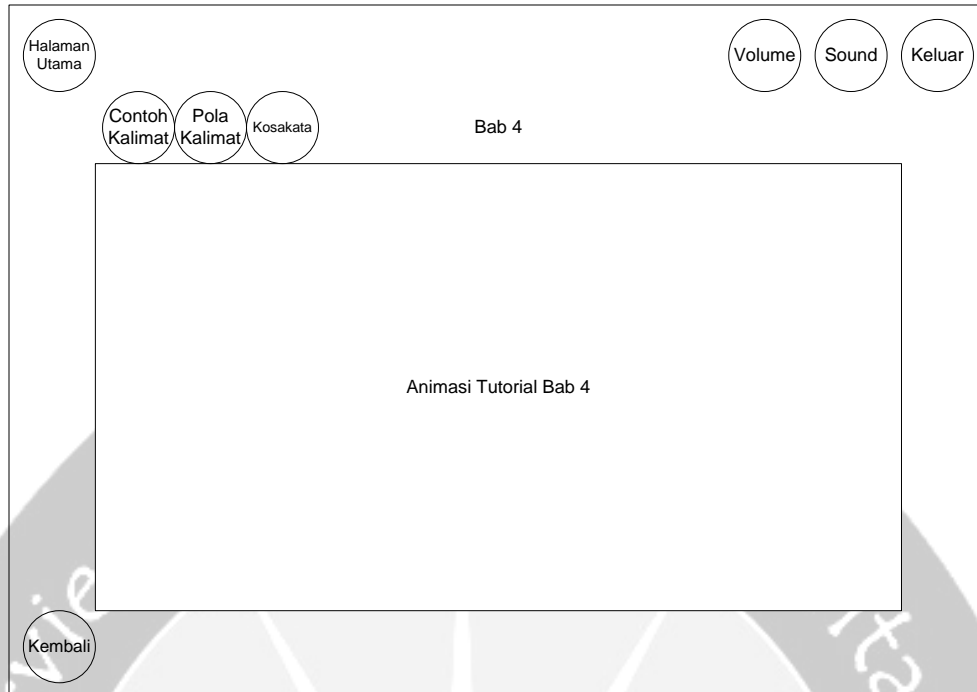
Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Tutorial"  
end
```

### **3.10 Antarmuka Halaman Bab 4**

Antarmuka Halaman Bab 4 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 4, terdapat pilihan contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata. Perancangan antarmuka halaman Bab 4 dapat dilihat pada Gambar 3.10.





**Gambar 3.10 Antarmuka Halaman Bab 4**

### **3.10.1 Deskripsi Tombol Contoh Kalimat**

Tombol Contoh Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi contoh kalimat dari Bab 4.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
    go to "Bab4_1"
end
```

### **3.10.2 Deskripsi Tombol Pola Kalimat**

Tombol Pola Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi pola kalimat dari Bab 4.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
    go to "Bab4_2"
end
```

### 3.10.3 Deskripsi Tombol Kosakata

Tombol Kosakata merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi kosakata dari Bab 4.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab4_3"  
end
```

### 3.10.4 Deskripsi Tombol Kembali

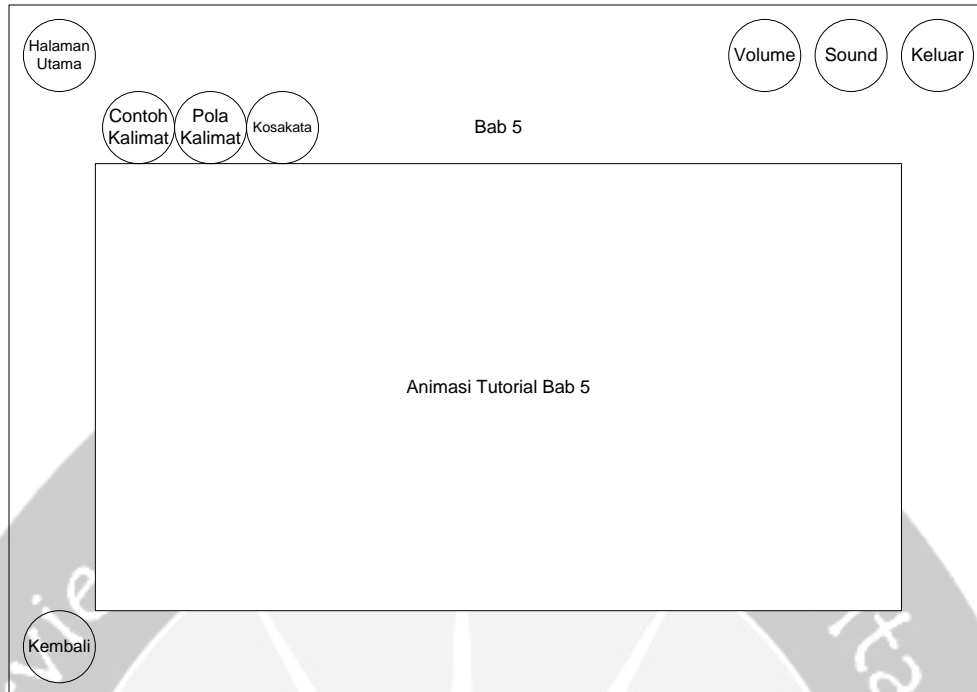
Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu antarmuka Tutorial.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Tutorial"  
end
```

### 3.11 Antarmuka Halaman Bab 5

Antarmuka Halaman Bab 5 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 5, terdapat pilihan contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata. Perancangan antarmuka halaman Bab 5 dapat dilihat pada Gambar 3.11.



**Gambar 3.11 Antarmuka Halaman Bab 5**

### **3.11.1 Deskripsi Tombol Contoh Kalimat**

Tombol Contoh Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi contoh kalimat dari Bab 5.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab5_1"
end
```

### **3.11.2 Deskripsi Tombol Pola Kalimat**

Tombol Pola Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi pola kalimat dari Bab 5.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab5_2"
end
```

### 3.11.3 Deskripsi Tombol Kosakata

Tombol Kosakata merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi kosakata dari Bab 5.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab5_3"  
end
```

### 3.11.4 Deskripsi Tombol Kembali

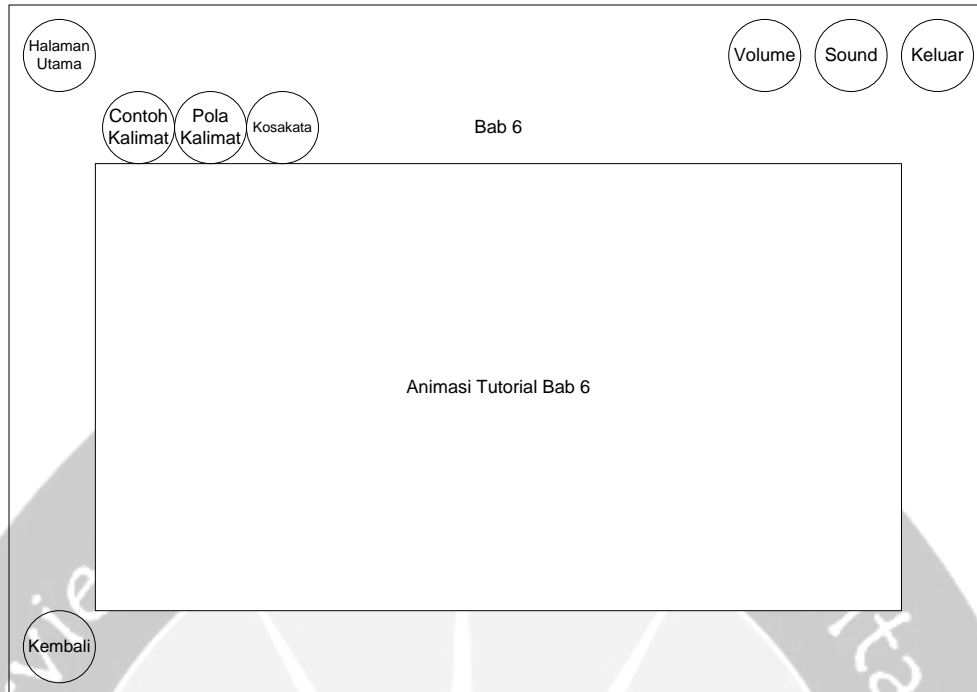
Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu antarmuka Tutorial.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Tutorial"  
end
```

### 3.12 Antarmuka Halaman Bab 6

Antarmuka Halaman Bab 6 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 6, terdapat pilihan contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata. Perancangan antarmuka halaman Bab 6 dapat dilihat pada Gambar 3.12.



**Gambar 3.12 Antarmuka Halaman Bab 6**

### **3.12.1 Deskripsi Tombol Contoh Kalimat**

Tombol Contoh Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi contoh kalimat dari Bab 6.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab6_1"
end
```

### **3.12.2 Deskripsi Tombol Pola Kalimat**

Tombol Pola Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi pola kalimat dari Bab 6.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab6_2"
end
```

### 3.12.3 Deskripsi Tombol Kosakata

Tombol Kosakata merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi kosakata dari Bab 6.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab6_3"  
end
```

### 3.12.4 Deskripsi Tombol Kembali

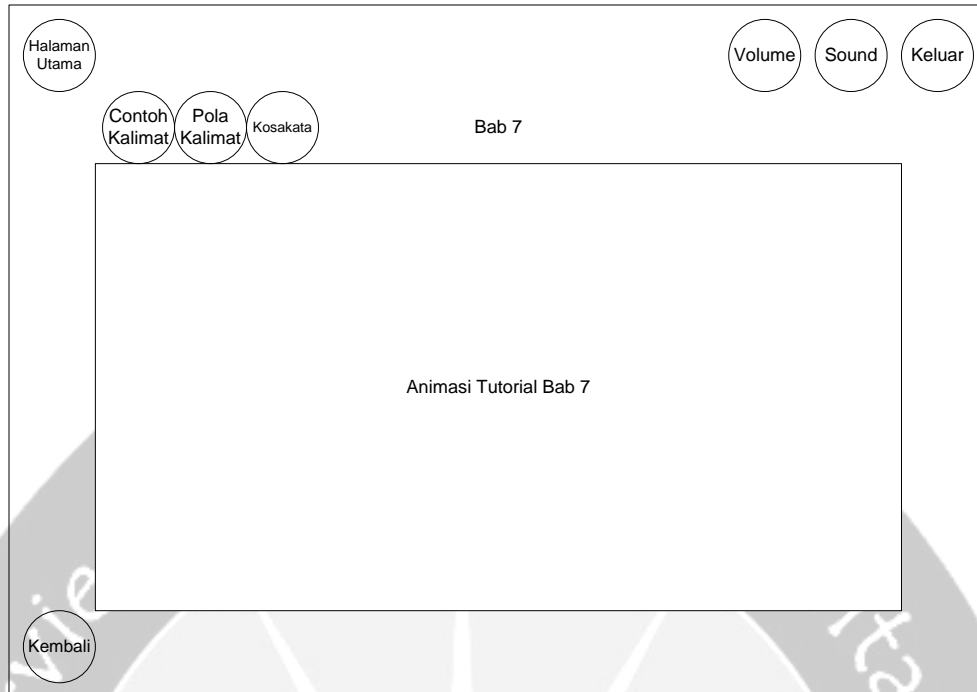
Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu antarmuka Tutorial.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Tutorial"  
end
```

### 3.13 Antarmuka Halaman Bab 7

Antarmuka Halaman Bab 7 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 7, terdapat pilihan contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata. Perancangan antarmuka halaman Bab 7 dapat dilihat pada Gambar 3.13.



**Gambar 3.13 Antarmuka Halaman Bab 7**

### **3.13.1 Deskripsi Tombol Contoh Kalimat**

Tombol Contoh Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi contoh kalimat dari Bab 7.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab7_1"
end
```

### **3.13.2 Deskripsi Tombol Pola Kalimat**

Tombol Pola Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi pola kalimat dari Bab 7.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab7_2"
end
```

### 3.13.3 Deskripsi Tombol Kosakata

Tombol Kosakata merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi kosakata dari Bab 7.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab7_3"  
end
```

### 3.13.4 Deskripsi Tombol Kembali

Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu antarmuka Tutorial.

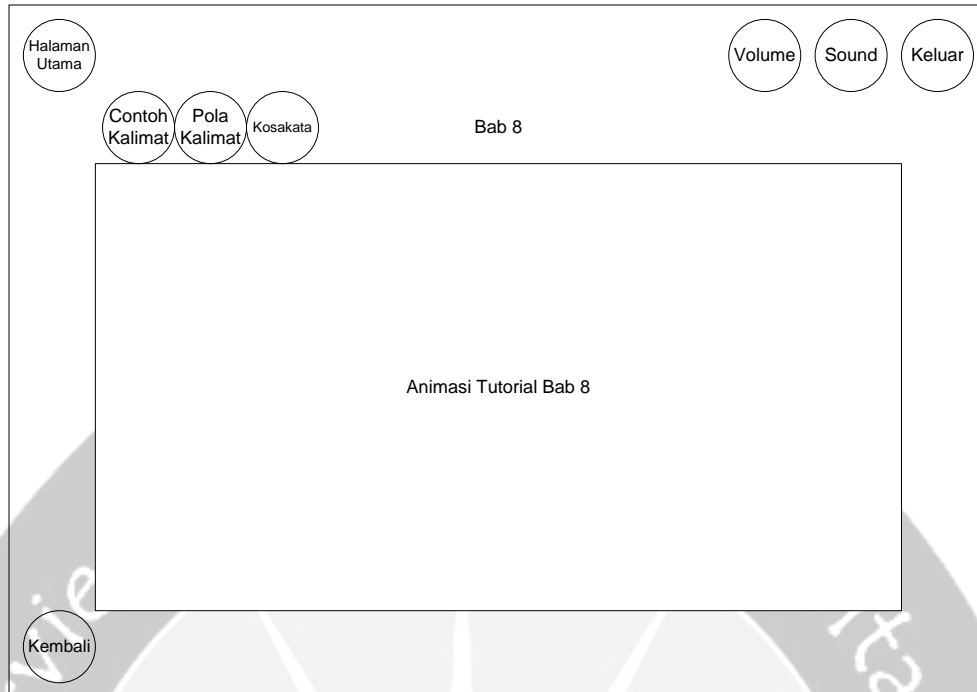
Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Tutorial"  
end
```

## 3.14 Antarmuka Halaman Bab 8

Antarmuka Halaman Bab 8 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 8, terdapat pilihan contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata. Perancangan antarmuka halaman Bab 8 dapat dilihat pada Gambar 3.14.





**Gambar 3.14 Antarmuka Halaman Bab 8**

### **3.14.1 Deskripsi Tombol Contoh Kalimat**

Tombol Contoh Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi contoh kalimat dari Bab 8.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab8_1"
end
```

### **3.14.2 Deskripsi Tombol Pola Kalimat**

Tombol Pola Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi pola kalimat dari Bab 8.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab8_2"
end
```

### 3.14.3 Deskripsi Tombol Kosakata

Tombol Kosakata merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi kosakata dari Bab 8.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab8_3"  
end
```

### 3.14.4 Deskripsi Tombol Kembali

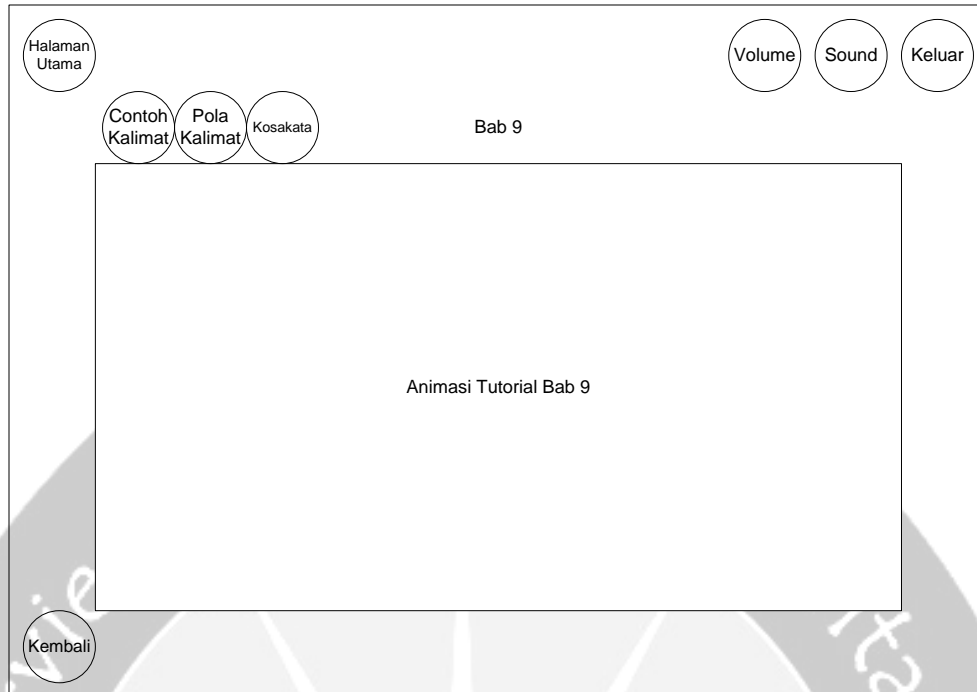
Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu antarmuka Tutorial.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Tutorial"  
end
```

### 3.15 Antarmuka Halaman Bab 9

Antarmuka Halaman Bab 9 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 9, terdapat pilihan contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata. Perancangan antarmuka halaman Bab 9 dapat dilihat pada Gambar 3.15.



**Gambar 3.15 Antarmuka Halaman Bab 9**

### **3.15.1 Deskripsi Tombol Contoh Kalimat**

Tombol Contoh Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi contoh kalimat dari Bab 9.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
    go to "Bab9_1"
end
```

### **3.15.2 Deskripsi Tombol Pola Kalimat**

Tombol Pola Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi pola kalimat dari Bab 9.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
    go to "Bab9_2"
end
```

### **3.15.3 Deskripsi Tombol Kosakata**

Tombol Kosakata merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi kosakata dari Bab 9.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab9_3"  
end
```

### **3.15.4 Deskripsi Tombol Kembali**

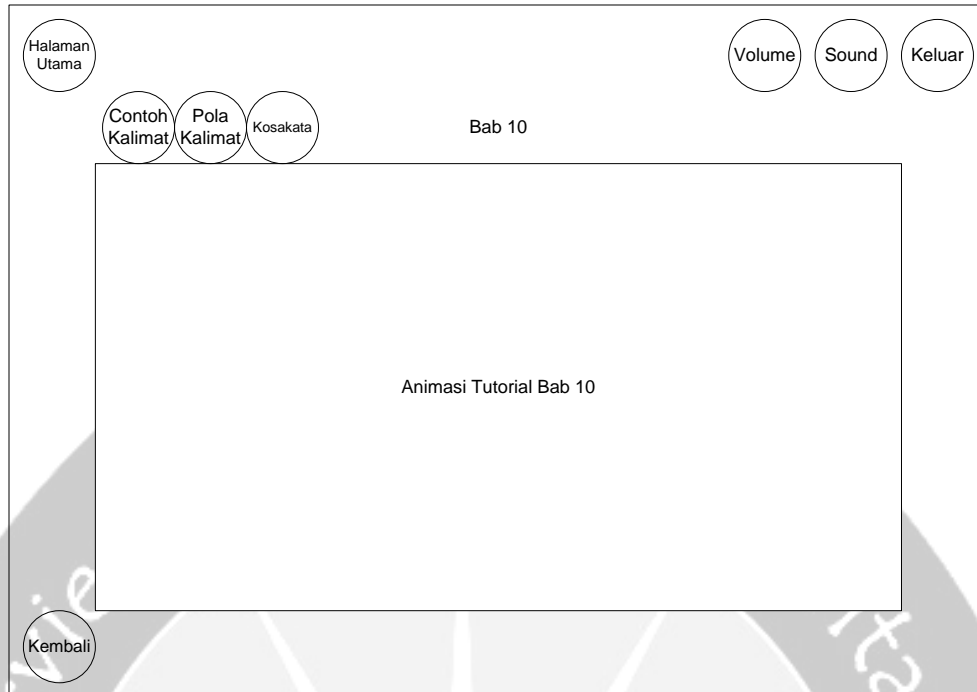
Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu antarmuka Tutorial.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Tutorial"  
end
```

### **3.16 Antarmuka Halaman Bab 10**

Antarmuka Halaman Bab 10 merupakan halaman yang menampilkan tutorial Bab 10, terdapat pilihan contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata. Perancangan antarmuka halaman Bab 10 dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16 Antarmuka Halaman Bab 10

### 3.16.1 Deskripsi Tombol Contoh Kalimat

Tombol Contoh Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi contoh kalimat dari Bab 10.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab10_1"
end
```

### 3.16.2 Deskripsi Tombol Pola Kalimat

Tombol Pola Kalimat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi pola kalimat dari Bab 10.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
  go to "Bab10_2"
end
```

### **3.16.3 Deskripsi Tombol Kosakata**

Tombol Kosakata merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan animasi kosakata dari Bab 10.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Bab10_3"  
end
```

### **3.16.4 Deskripsi Tombol Kembali**

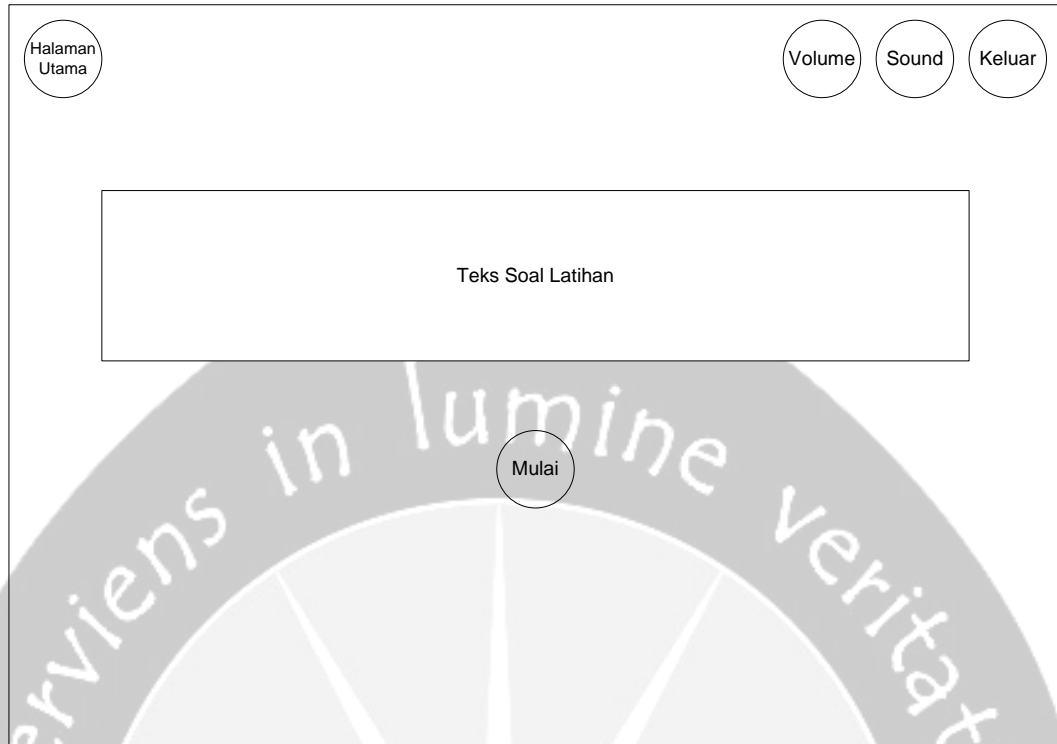
Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu antarmuka Tutorial.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Tutorial"  
end
```

### **3.17 Antarmuka Halaman Soal Latihan**

Antarmuka Halaman Soal Latihan merupakan halaman menampilkan soal-soal latihan dari tutorial yang sebelumnya. Perancangan antarmuka Halaman Soal Latihan dapat dilihat pada Gambar 3.17.



**Gambar 3.17 Antarmuka Halaman Soal Latihan**

### **3.17.1 Deskripsi Tombol Mulai**

Tombol Mulai merupakan tombol yang digunakan untuk memulai soal-soal latihan.

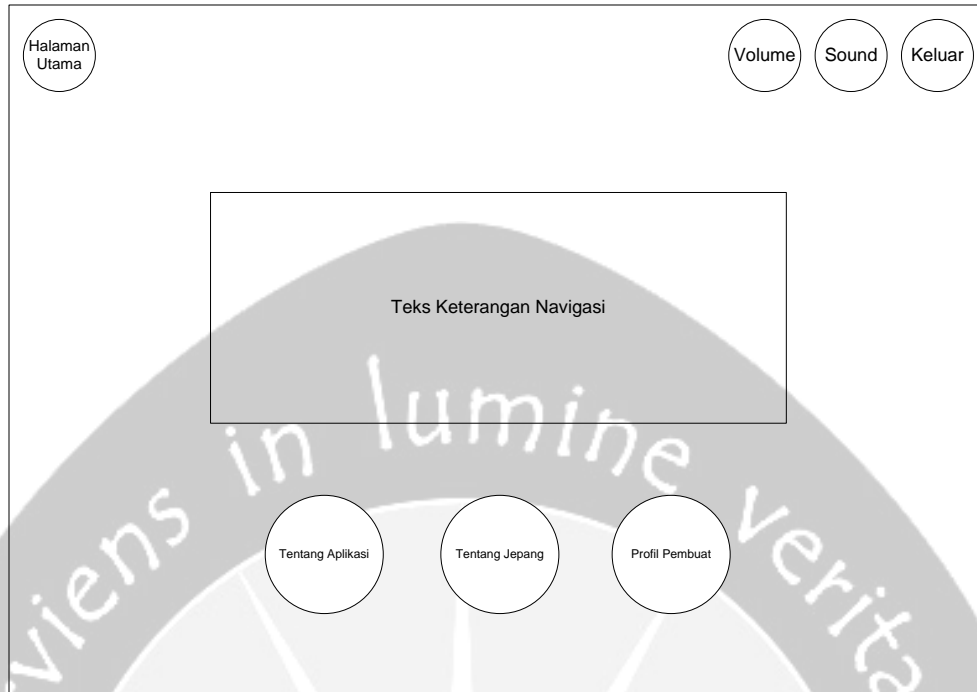
Secara prosedural:

```

on mouseUp me
    go to the frame + 1
end
  
```

### **3.18 Antarmuka Halaman Info**

Antarmuka Halaman Info merupakan halaman yang menampilkan pilihan untuk memilih Tentang Aplikasi, Tentang Jepang, atau Tentang Pembuat. Perancangan antarmuka Halaman Info dapat dilihat pada Gambar 3.18.



**Gambar 3.18 Antarmuka Halaman Info**

### **3.18.1 Deskripsi Tombol Tentang Aplikasi**

Tombol Tentang Aplikasi merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Tentang Aplikasi.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
    go to "TentangAplikasi"
end
```

### **3.18.2 Deskripsi Tombol Tentang Jepang**

Tombol Tentang Jepang merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Tentang Jepang.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me
    go to "TentangJepang"
end
```



### 3.18.3 Deskripsi Tombol Tentang Pembuat

Tombol Tentang Pembuat merupakan tombol yang digunakan untuk menampilkan antarmuka Halaman Tentang Pembuat.

Secara prosedural:

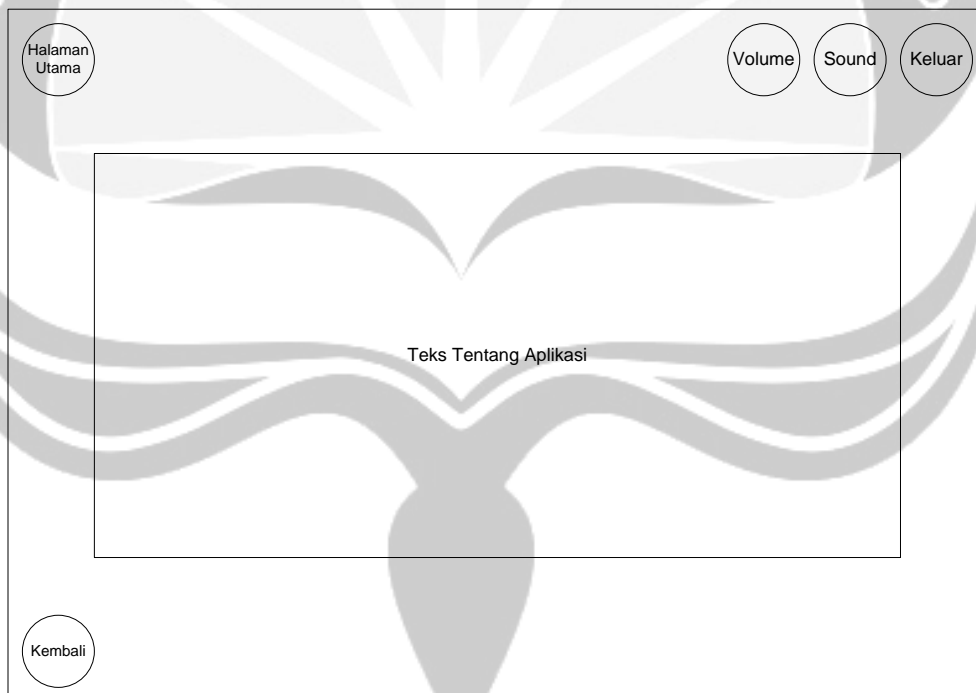
```
on mouseUp me
```

```
go to "TentangPembuat"
```

```
end
```

### 3.19 Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi

Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi merupakan halaman yang menampilkan informasi mengenai Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang ini. Perancangan antarmuka Halaman Tentang Aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 Antarmuka Halaman Tentang Aplikasi

### 3.19.1 Deskripsi Tombol Kembali

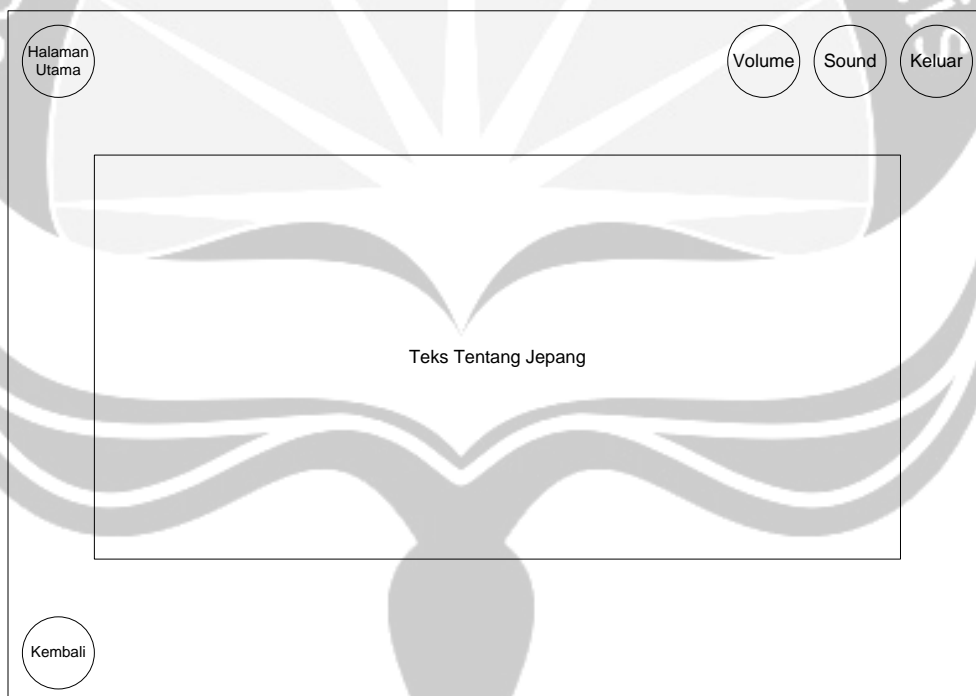
Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu antarmuka Info.

Secara prosedural:

```
on mouseUp me  
  go to "Info"  
end
```

### 3.20 Antarmuka Halaman Tentang Jepang

Antarmuka Halaman Tentang Jepang merupakan halaman yang menampilkan informasi mengenai Jepang. Perancangan antarmuka Halaman Tentang Jepang dapat dilihat pada Gambar 3.20.



Gambar 3.20 Antarmuka Halaman Tentang Jepang

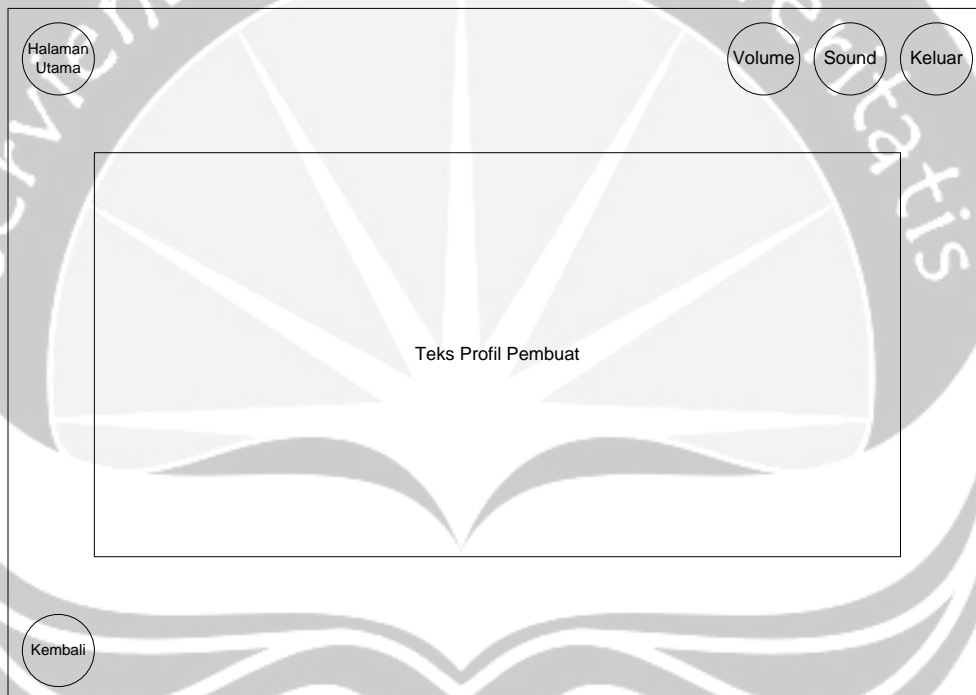
#### 3.20.1 Deskripsi Tombol Kembali

Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu antarmuka Info.

Secara prosedural:  
on mouseUp me  
  go to "Info"  
end

### 3.21 Antarmuka Halaman Tentang Pembuat

Antarmuka Halaman Tentang Pembuat merupakan halaman yang menampilkan informasi mengenai profil pembuat. Perancangan antarmuka Halaman Tentang Pembuat dapat dilihat pada Gambar 3.21.



Gambar 3.21 Antarmuka Halaman Tentang Pembuat

#### 3.21.1 Deskripsi Tombol Kembali

Tombol Kembali merupakan tombol yang digunakan untuk kembali ke antarmuka sebelumnya yaitu antarmuka Info.

Secara prosedural:  
on mouseUp me  
  go to "Info"  
end

**PC**

**PAPAN CERITA (STORY BOARD)**

**APBJ**


**(Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang)**

**Dipersiapkan oleh:**

**Christine Kurnia Suryadharma / 06 07 04993**

**Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri**

**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

	Program Studi Teknik Informatika  Fakultas Teknologi Industri	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>PC-APBJ</b>		1/87
		<b>Revisi</b>		

No papan cerita : PC(00)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

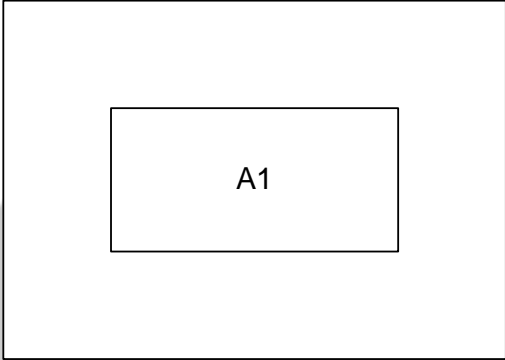
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Halaman Intro	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	A1 :animasi intro	Halaman Intro akan secara otomatis menuju ke halaman Utama (PC02)

No papan cerita : PC(01)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

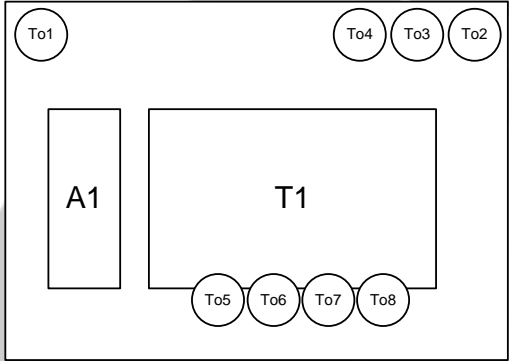
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Halaman Utama	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The screenshot shows a main page interface with a white background. At the top left is a circular button labeled 'To1'. At the top right are three circular buttons labeled 'To4', 'To3', and 'To2' from left to right. On the left side is a vertical rectangular box labeled 'A1'. In the center is a larger rectangular box labeled 'T1'. At the bottom of the 'T1' box are four circular buttons labeled 'To5', 'To6', 'To7', and 'To8' from left to right.</p>	<p>A1 : Animasi Orang</p> <p>T1 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>To1 :Tombol "Home"</p> <p>To2 :Tombol "Exit"</p> <p>To3 :Tombol "Sound"</p> <p>To4 :Tombol "Volume"</p> <p>To5 :Tombol "Kana"</p> <p>To6 :Tombol "Tutorial"</p> <p>To7 :Tombol "Latihan"</p> <p>To8 :Tombol "Info"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Kana (PC02)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Soal Latihan (PC04)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Info (PC05)</li></ol>

No papan cerita : PC(02)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

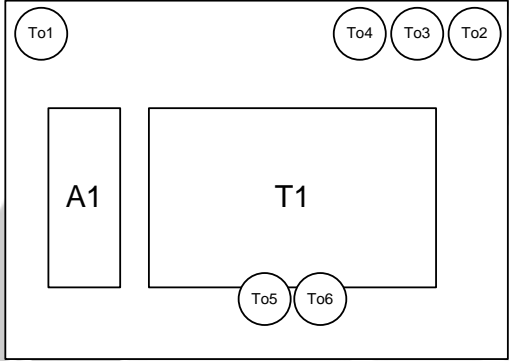
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Kana	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled 'To1'. At the top right are three circles labeled 'To4', 'To3', and 'To2' from left to right. On the left side is a vertical rectangle labeled 'A1'. In the center is a larger rectangle labeled 'T1'. At the bottom center of the 'T1' rectangle are two circles labeled 'To5' and 'To6'.</p>	<p>A1 : Animasi Orang</p> <p>T1 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>To1 :Tombol "Home"</p> <p>To2 :Tombol "Exit"</p> <p>To3 :Tombol "Sound"</p> <p>To4 :Tombol "Volume"</p> <p>To5 :Tombol "Hiragana"</p> <p>To6 :Tombol "Katakana"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Hiragana (PC06)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Katakana (PC07)</li></ol>

No papan cerita : PC(03)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

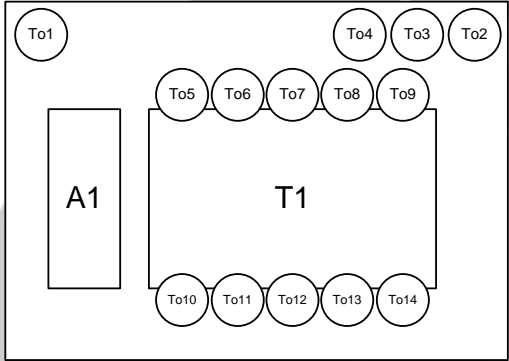
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Tutorial	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi Orang</p> <p>T1 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>To1 :Tombol "Home"</p> <p>To2 :Tombol "Exit"</p> <p>To3 :Tombol "Sound"</p> <p>To4 :Tombol "Volume"</p> <p>To5:Tombol "Bab1"</p> <p>To6:Tombol "Bab2"</p> <p>To7:Tombol "Bab3"</p> <p>To8:Tombol "Bab4"</p> <p>To9:Tombol "Bab5"</p> <p>To10:Tombol "Bab6"</p> <p>To11:Tombol "Bab7"</p> <p>To12:Tombol "Bab8"</p> <p>To13:Tombol "Bab9"</p> <p>To14:Tombol "Bab10"</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li> <li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li> <li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li> <li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li> <li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Bab1 (PC)</li> <li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab2 (PC)</li> <li>7. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Bab3 (PC)</li> <li>8. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab4 (PC)</li> <li>9. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Bab5 (PC)</li> <li>10. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab6 (PC)</li> <li>11. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Bab7 (PC)</li> <li>12. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab8 (PC)</li> <li>13. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Bab9 (PC)</li> <li>14. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab10 (PC)</li> </ol>



No papan cerita : PC(04)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

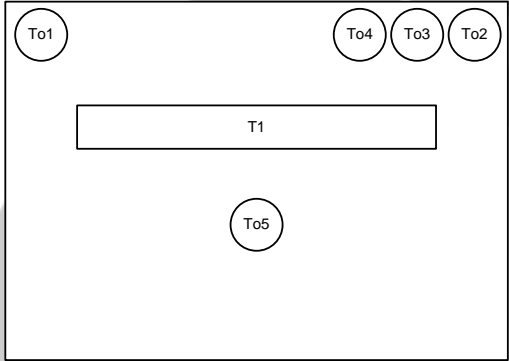
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Soal Latihan	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T1 :Teks Petunjuk Soal To1 :Tombol "Home" To2 :Tombol "Exit" To3 :Tombol "Sound" To4 :Tombol "Volume" To5 :Tombol "Mulai"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Bab1 (PC)</li></ol>

No papan cerita : PC(05)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

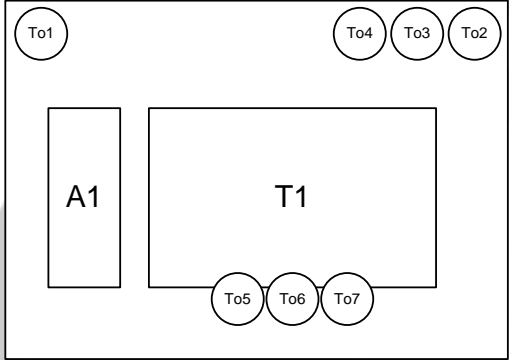
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Info	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. On the left side, there is a vertical rectangle labeled 'A1'. In the center, there is a larger rectangle labeled 'T1'. At the top left corner of the screen is a circle labeled 'To1'. At the top right corner are three circles labeled 'To4', 'To3', and 'To2' from left to right. At the bottom center of the screen are three circles labeled 'To5', 'To6', and 'To7' from left to right.</p>	<p>T1 :Teks Keterangan Navigasi</p> <p>To1 :Tombol "Home"</p> <p>To2 :Tombol "Exit"</p> <p>To3 :Tombol "Sound"</p> <p>To4 :Tombol "Hiragana"</p> <p>To5 :Tombol "Katakana"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tentang Aplikasi (PC)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Tentang Jepang (PC)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Tentang Pembuat (PC)</li></ol>

No papan cerita : PC(06)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

T (Teks)

G (Grafik)

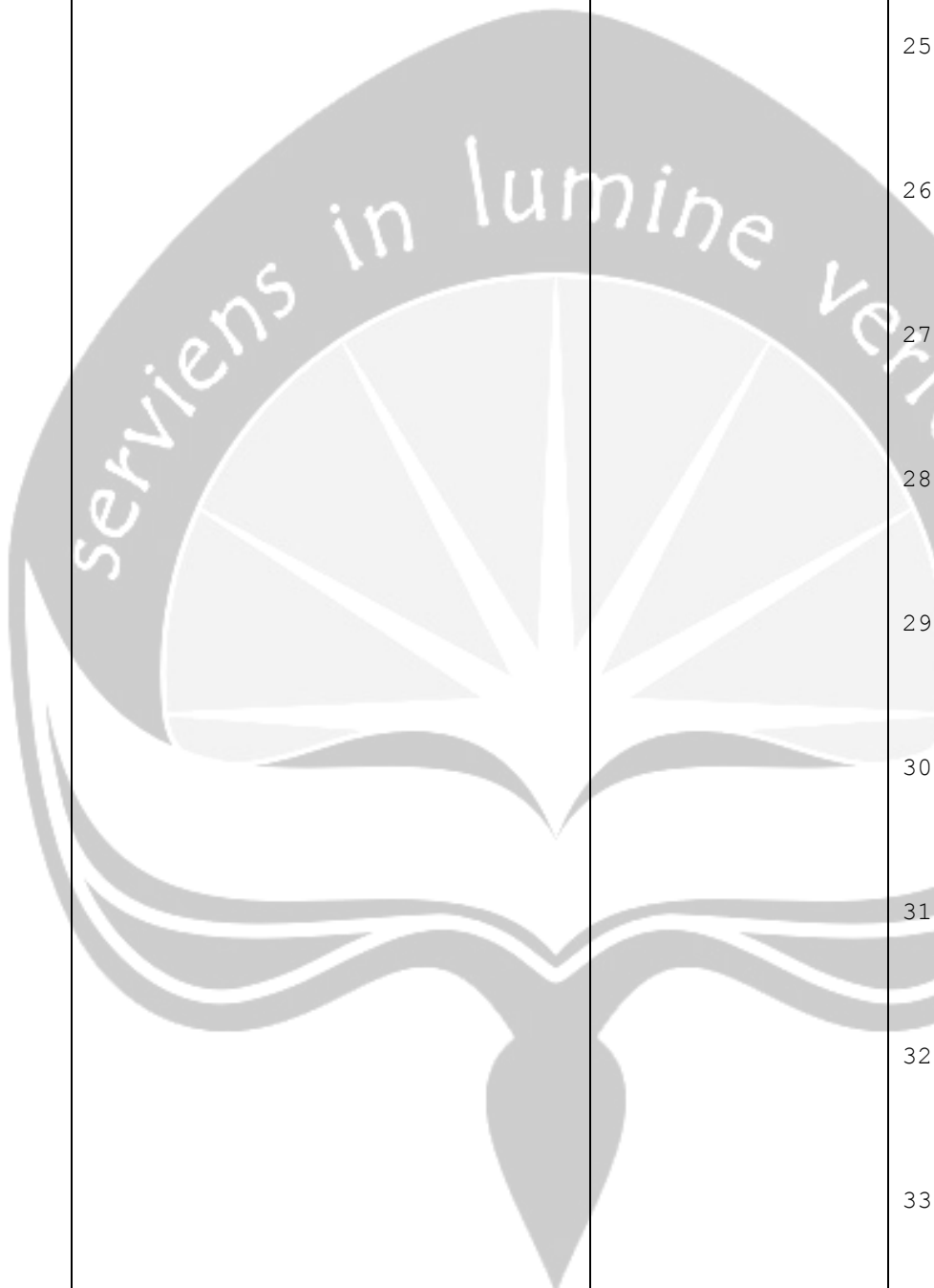
S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Hiragana	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6: Tombol "a"</p> <p>To7: Tombol "i"</p> <p>To8: Tombol "u"</p> <p>To9: Tombol "e"</p> <p>To10: Tombol "o"</p> <p>To11: Tombol "ka"</p> <p>To12: Tombol "ki"</p> <p>To13: Tombol "ku"</p> <p>To14: Tombol "ke"</p> <p>To15: Tombol "ko"</p> <p>To16: Tombol "sa"</p> <p>To17: Tombol "shi"</p> <p>To18: Tombol "su"</p> <p>To19: Tombol "se"</p> <p>To20: Tombol "so"</p> <p>To21: Tombol "ta"</p> <p>To22: Tombol "chi"</p> <p>To23: Tombol "tsu"</p> <p>To24: Tombol "te"</p> <p>To25: Tombol "to"</p> <p>To26: Tombol "na"</p> <p>To27: Tombol "ni"</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li> <li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li> <li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li> <li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li> <li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Kana (PC02)</li> <li>6. Jika To6 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'a'</li> <li>7. Jika To7 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'i'</li> <li>8. Jika To8 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'u'</li> <li>9. Jika To9 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'e'</li> <li>10. Jika To10 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'o'</li> <li>11. Jika To11 diklik, maka akan menampilkan</li> </ol>

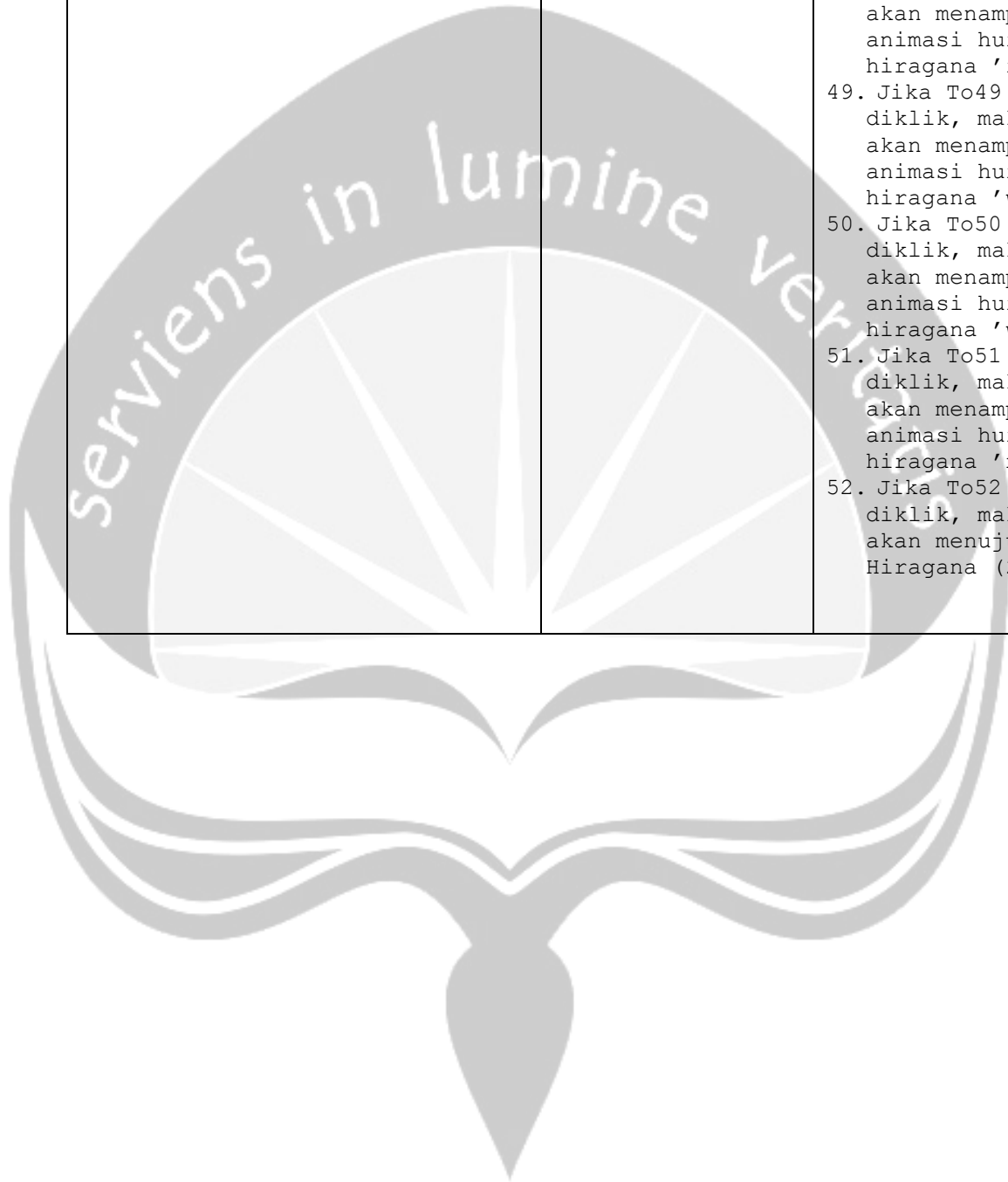
To28:Tombol "nu"	animasi huruf hiragana 'ka'
To29:Tombol "ne"	12. Jika To12 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ki'
To30:Tombol "no"	
To31:Tombol "ha"	
To32:Tombol "hi"	13. Jika To13 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ku'
To33:Tombol "fu"	
To34:Tombol "he"	
To35:Tombol "ho"	14. Jika To14 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ke'
To36:Tombol "ma"	
To37:Tombol "mi"	
To38:Tombol "mu"	15. Jika To15 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ko'
To39:Tombol "me"	
To40:Tombol "mo"	
To41:Tombol "ya"	16. Jika To16 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'sa'
To42:Tombol "yu"	
To43:Tombol "yo"	17. Jika To17 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'shi'
To44:Tombol "ra"	
To45:Tombol "ri"	18. Jika To18 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'su'
To46:Tombol "ru"	
To47:Tombol "re"	19. Jika To19 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'se'
To48:Tombol "ro"	
To49:Tombol "wa"	20. Jika To20 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'so'
To50:Tombol "wo"	
To51:Tombol "n"	21. Jika To21 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ta'
To52:Tombol "Next"	22. Jika To22 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'chi'
	23. Jika To23 diklik, maka



		akan menampilkan animasi huruf hiragana 'tsu'
		24. Jika To24 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'te'
		25. Jika To25 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'to'
		26. Jika To26 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'na'
		27. Jika To27 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ni'
		28. Jika To28 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'nu'
		29. Jika To29 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ne'
		30. Jika To30 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'no'
		31. Jika To31 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ha'
		32. Jika To32 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'hi'
		33. Jika To33 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'fu'
		34. Jika To34 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'he'
		35. Jika To35



		<p>diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ho'</p> <p>36. Jika To36 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ma'</p> <p>37. Jika To37 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'mi'</p> <p>38. Jika To38 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'mu'</p> <p>39. Jika To39 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'me'</p> <p>40. Jika To40 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'mo'</p> <p>41. Jika To41 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ya'</p> <p>42. Jika To42 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'yu'</p> <p>43. Jika To43 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'yo'</p> <p>44. Jika To44 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ra'</p> <p>45. Jika To45 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ri'</p> <p>46. Jika To46 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ru'</p>
--	--	---



		<p>47. Jika To47 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 're'</p> <p>48. Jika To48 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'ro'</p> <p>49. Jika To49 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'wa'</p> <p>50. Jika To50 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'wo'</p> <p>51. Jika To51 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf hiragana 'n'</p> <p>52. Jika To52 diklik, maka akan menuju ke Hiragana (2)</p>
--	--	---

No papan cerita : PC(07)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

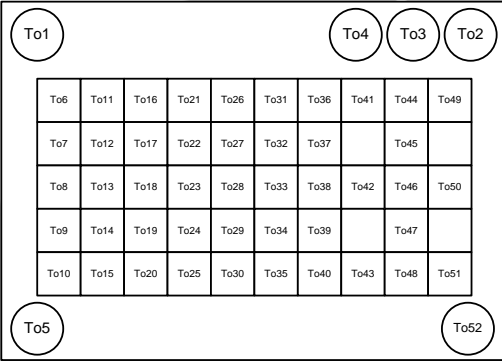
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

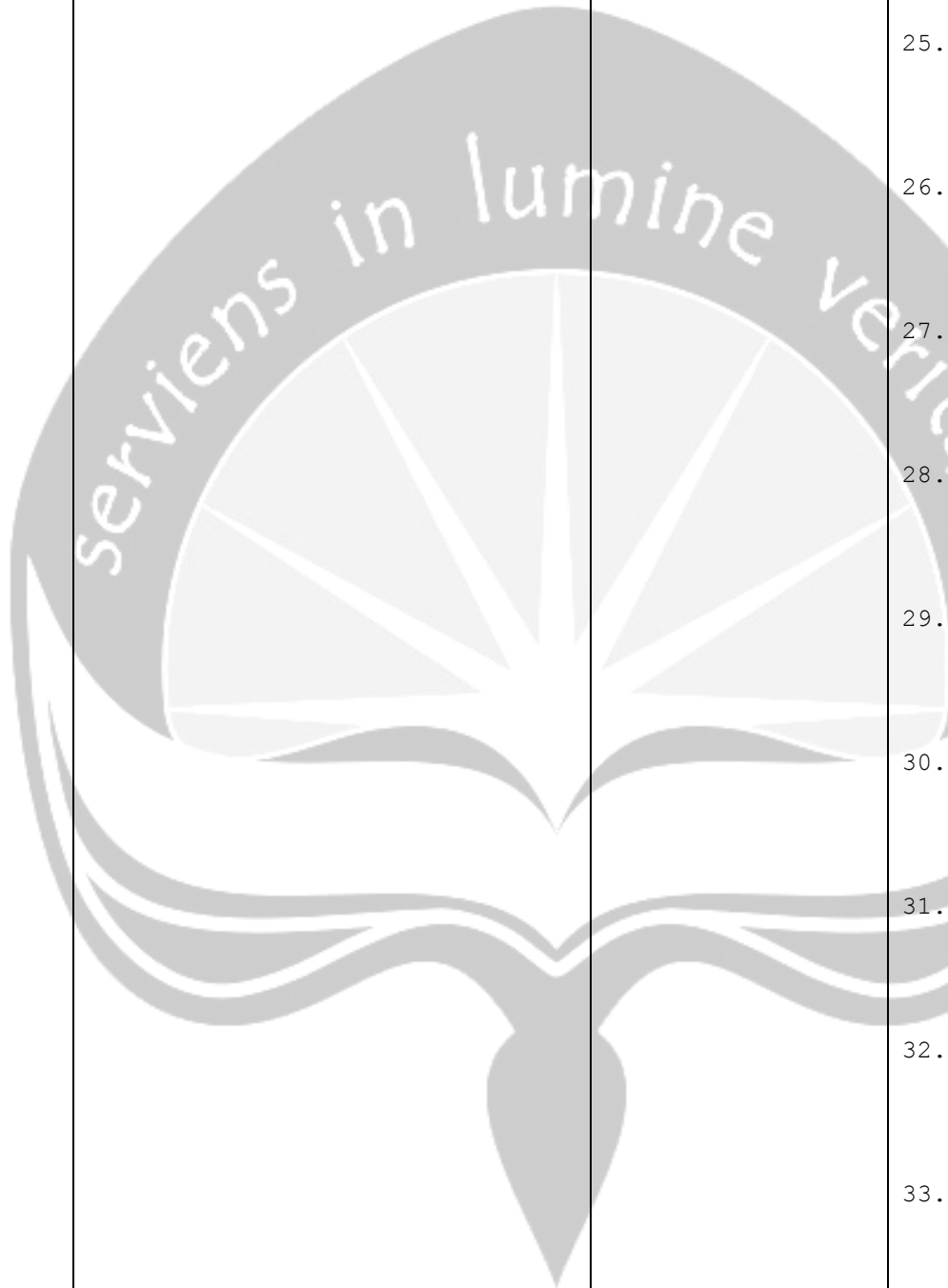
A (Animasi)

V (Video)

Judul : Katakana	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6: Tombol "a"</p> <p>To7: Tombol "i"</p> <p>To8: Tombol "u"</p> <p>To9: Tombol "e"</p> <p>To10: Tombol "o"</p> <p>To11: Tombol "ka"</p> <p>To12: Tombol "ki"</p> <p>To13: Tombol "ku"</p> <p>To14: Tombol "ke"</p> <p>To15: Tombol "ko"</p> <p>To16: Tombol "sa"</p> <p>To17: Tombol "shi"</p> <p>To18: Tombol "su"</p> <p>To19: Tombol "se"</p> <p>To20: Tombol "so"</p> <p>To21: Tombol "ta"</p> <p>To22: Tombol "chi"</p> <p>To23: Tombol "tsu"</p> <p>To24: Tombol "te"</p> <p>To25: Tombol "to"</p> <p>To26: Tombol "na"</p> <p>To27: Tombol "ni"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Kana (PC02)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana 'a'</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana 'i'</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana 'u'</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana 'e'</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana 'o'</li><li>11. Jika To11 diklik, maka akan menampilkan</li></ol>



To28:Tombol "nu"	animasi huruf katakana'ka'
To29:Tombol "ne"	12. Jika To12 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'ki'
To30:Tombol "no"	13. Jika To13 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'ku'
To31:Tombol "ha"	14. Jika To14 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'ke'
To32:Tombol "hi"	15. Jika To15 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'ko'
To33:Tombol "fu"	16. Jika To16 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'sa'
To34:Tombol "he"	17. Jika To17 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'shi'
To35:Tombol "ho"	18. Jika To18 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'su'
To36:Tombol "ma"	19. Jika To19 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'se'
To37:Tombol "mi"	20. Jika To20 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'so'
To38:Tombol "mu"	21. Jika To21 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'ta'
To39:Tombol "me"	22. Jika To22 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'chi'
To40:Tombol "mo"	23. Jika To23 diklik, maka
To41:Tombol "ya"	
To42:Tombol "yu"	
To43:Tombol "yo"	
To44:Tombol "ra"	
To45:Tombol "ri"	
To46:Tombol "ru"	
To47:Tombol "re"	
To48:Tombol "ro"	
To49:Tombol "wa"	
To50:Tombol "wo"	
To51:Tombol "n"	
To52:Tombol "Next"	



akan menampilkan animasi huruf katakana'tsu'

24. Jika To24 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'te'

25. Jika To25 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'to'

26. Jika To26 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'na'

27. Jika To27 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'ni'

28. Jika To28 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'nu'

29. Jika To29 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'ne'

30. Jika To30 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'no'

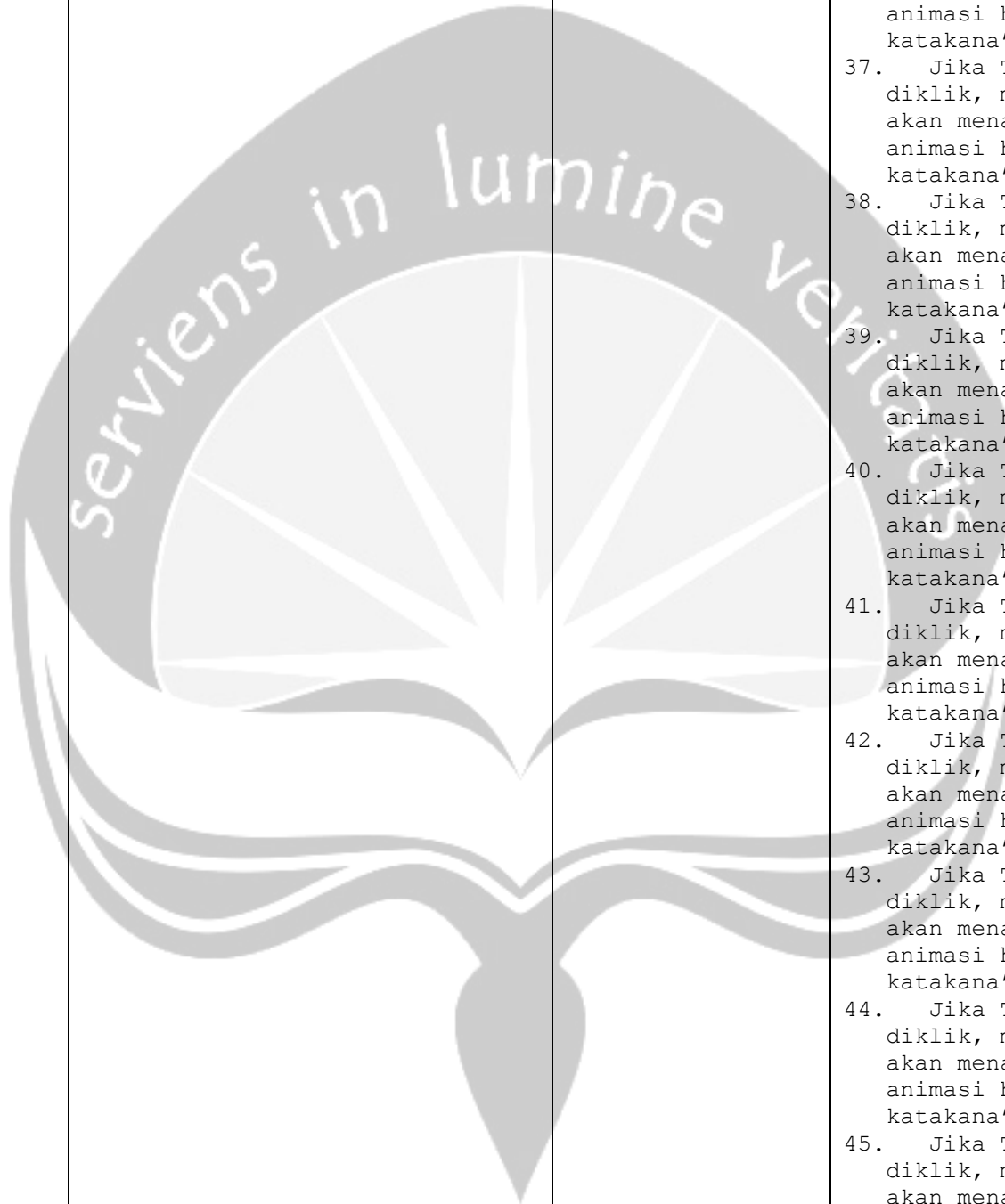
31. Jika To31 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'ha'

32. Jika To32 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'hi'

33. Jika To33 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'fu'

34. Jika To34 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'he'

35. Jika To35



diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'ho'

36. Jika To36 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'ma'

37. Jika To37 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'mi'

38. Jika To38 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'mu'

39. Jika To39 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'me'

40. Jika To40 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'mo'

41. Jika To41 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'ya'

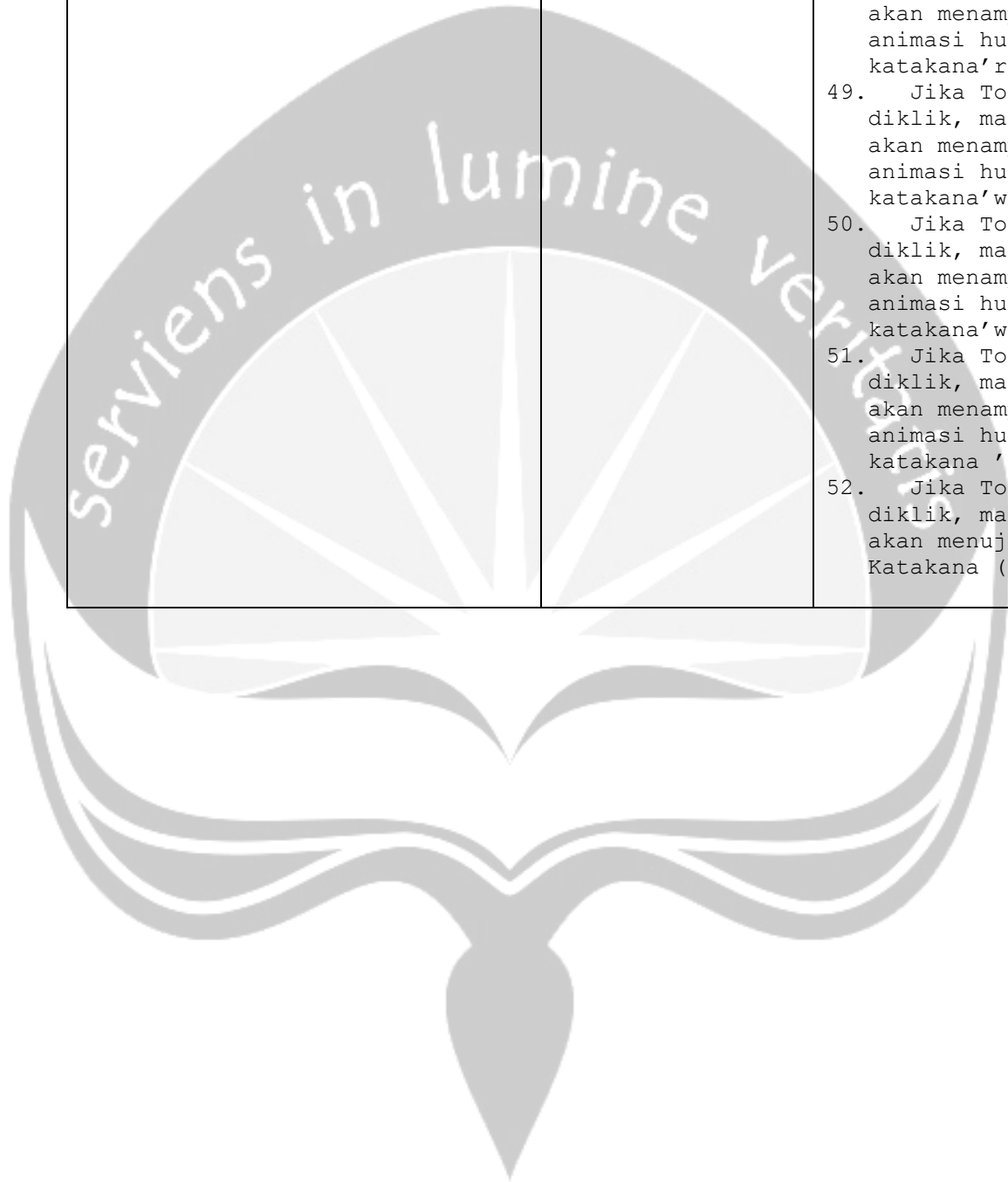
42. Jika To42 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'yu'

43. Jika To43 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'yo'

44. Jika To44 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'ra'

45. Jika To45 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'ri'

46. Jika To46 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana'ru'



		<p>47. Jika To47 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana 're'</p> <p>48. Jika To48 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana 'ro'</p> <p>49. Jika To49 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana 'wa'</p> <p>50. Jika To50 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana 'wo'</p> <p>51. Jika To51 diklik, maka akan menampilkan animasi huruf katakana 'n'</p> <p>52. Jika To52 diklik, maka akan menuju ke Katakana (2)</p>
--	--	---

No papan cerita : PC(08)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

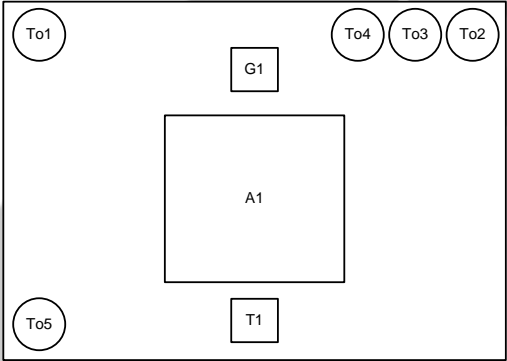
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Animasi Hiragana	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	T1 :Teks huruf G1 :Gambar huruf hiragana A1 :Animasi hiragana To1 :Tombol "Home" To2 :Tombol "Exit" To3 :Tombol "Sound" To4 :Tombol "Volume" To5 :Tombol "Previous"	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Hiragana (PC06)</li></ol>

No papan cerita : PC(09)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

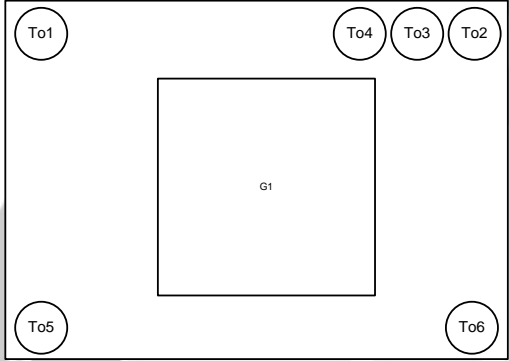
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Hiragana (2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 :Gambar tabel huruf hiragana (2)</p> <p>To1 :Tombol "Home"</p> <p>To2 :Tombol "Exit"</p> <p>To3 :Tombol "Sound"</p> <p>To4 :Tombol "Volume"</p> <p>To5 :Tombol "Previous"</p> <p>To6 :Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Hiragana (PC06)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Hiragana(3) (PC10)</li></ol>

No papan cerita : PC(10)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

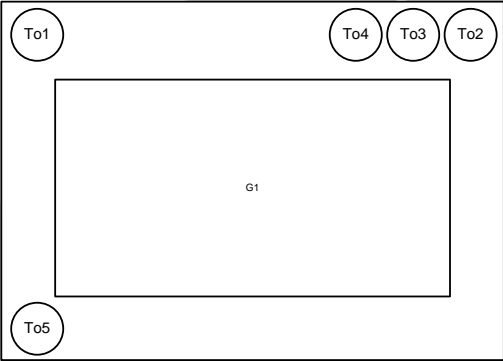
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Hiragana (3)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 :Gambar tabel huruf hiragana (3)</p> <p>To1 :Tombol "Home"</p> <p>To2 :Tombol "Exit"</p> <p>To3 :Tombol "Sound"</p> <p>To4 :Tombol "Volume"</p> <p>To5 :Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Hiragana(2) (PC09)</li></ol>

No papan cerita : PC(11)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

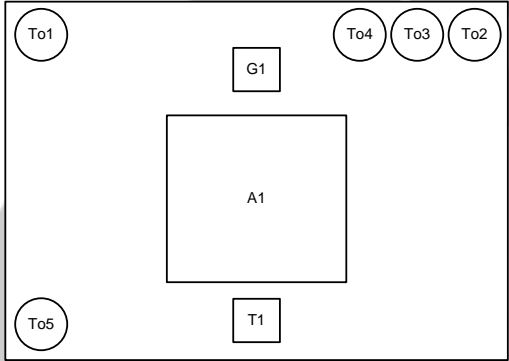
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Animasi Katakana	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>T1 :Teks huruf G1 :Gambar huruf katakana A1 :Animasi katakana To1 :Tombol "Home" To2 :Tombol "Exit" To3 :Tombol "Sound" To4 :Tombol "Volume" To5 :Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Katakana (PC06)</li></ol>



No papan cerita : PC(12)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

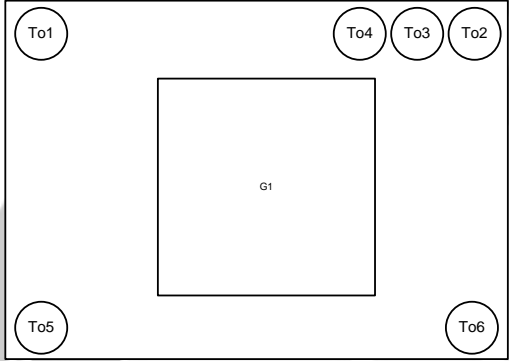
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Katakana (2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 :Gambar tabel huruf katakana (2)</p> <p>To1 :Tombol "Home"</p> <p>To2 :Tombol "Exit"</p> <p>To3 :Tombol "Sound"</p> <p>To4 :Tombol "Volume"</p> <p>To5 :Tombol "Previous"</p> <p>To6 :Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Katakana (PC07)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Katakana(3) (PC13)</li></ol>

No papan cerita : PC(13)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

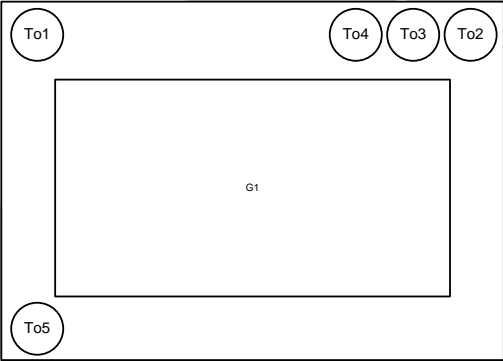
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Katakana (3)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 :Gambar tabel huruf katakana (3)</p> <p>To1 :Tombol "Home"</p> <p>To2 :Tombol "Exit"</p> <p>To3 :Tombol "Sound"</p> <p>To4 :Tombol "Volume"</p> <p>To5 :Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Katakana(2) (PC12)</li></ol>

No papan cerita : PC(14)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

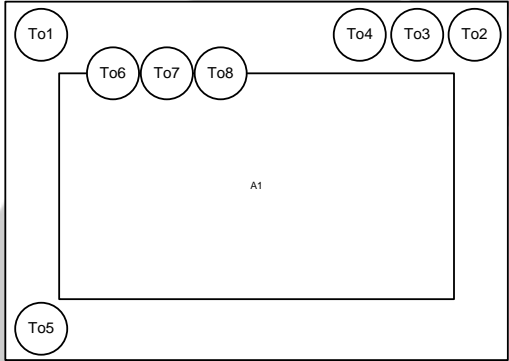
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 1 - Reibun	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled To1. At the top right are three circles labeled To4, To3, and To2. In the middle left are three circles labeled To6, To7, and To8. At the bottom left is a circle labeled To5. A large rectangular area in the center is labeled A1.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun Bab 1</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 1-Reibun (PC14)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 1-Bunkei (PC15)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 1-Goi (PC16)</li></ol>

No papan cerita : PC(15)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

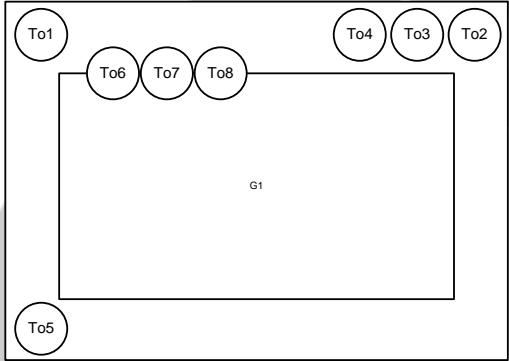
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 1 - Bunkei	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled 'G1'. Eight circular buttons, labeled To1 through To8, are arranged around the frame. To1 is at the top left, To2 at the top right, To3 and To4 are between them. To5 is at the bottom left, To6, To7, and To8 are along the top edge of the frame.</p>	<p>G1 : Gambar Bunkei Bab 1</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 1-Reibun (PC14)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 1-Bunkei (PC15)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 1-Goi (PC16)</li></ol>

No papan cerita : PC(16)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

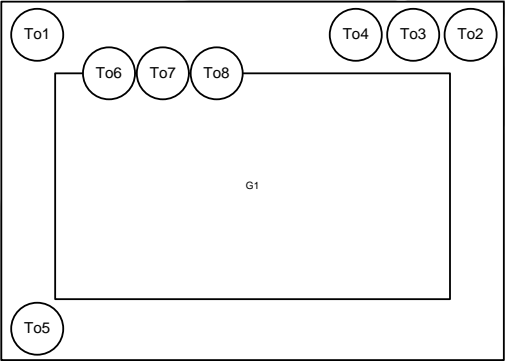
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 1 - Goi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled 'G1'. Inside the frame, there are eight circular buttons labeled To1 through To8. To1 is at the top left, To2 at the top right, To3 and To4 are between them. To5 is at the bottom left, To6, To7, and To8 are in a row across the middle of the frame.</p>	<p>G1 : Gambar Goi Bab 1 To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Sound" To4 : Tombol "Volume" To5 : Tombol "Previous" To6 : Tombol "Reibun" To7 : Tombol "Bunkei" To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 1-Reibun (PC14)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 1-Bunkei (PC15)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 1-Goi (PC16)</li></ol>

No papan cerita : PC(17)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

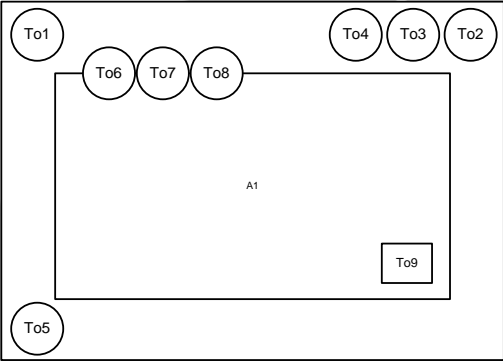
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 2 - Reibun	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi Reibun Bab 2</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Reibun (PC17)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Bunkei (PC21)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Goi (PC22)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Reibun(2) (PC18)</li></ol>

No papan cerita : PC(18)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

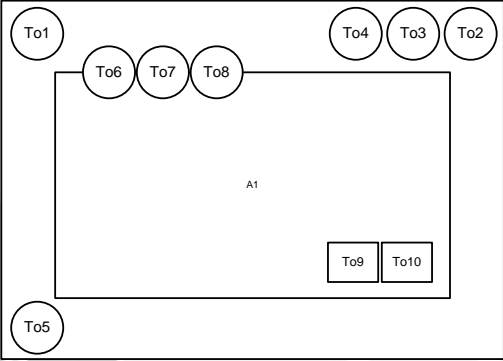
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Bab 2 - Reibun (2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The storyboard frame A1 depicts a menu interface. At the top, there are five circular buttons labeled To1, To6, To7, To8, To4, To3, and To2. To1 is on the far left, To6, To7, and To8 are in the middle, and To4, To3, and To2 are on the right. In the bottom right corner, there are two rectangular buttons labeled To9 and To10. The label 'A1' is centered in the frame.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(2) Bab 2</p> <p>To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Sound" To4 : Tombol "Volume" To5 : Tombol "Previous" To6 : Tombol "Reibun" To7 : Tombol "Bunkei" To8 : Tombol "Goi" To9 : Tombol "Previous" To10 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Reibun (PC17)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Bunkei (PC21)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Goi (PC22)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Reibun (PC17)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Reibun(3) (PC19)</li></ol>

No papan cerita : PC(19)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

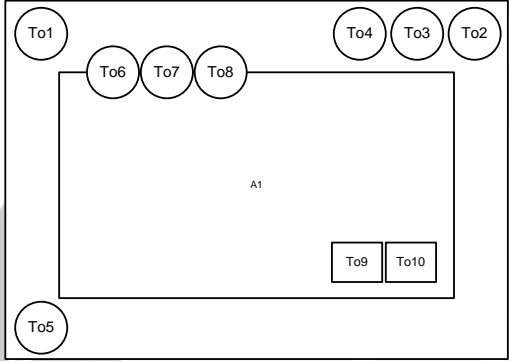
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Bab 2 - Reibun (3)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi Reibun(3) Bab 2</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p> <p>To10 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Reibun (PC17)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Bunkei (PC21)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Goi (PC22)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Reibun(2) (PC18)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Reibun(4) (PC20)</li></ol>



No papan cerita : PC(20)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

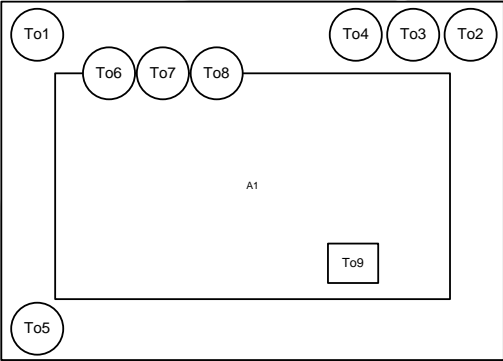
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 2 - Reibun (4)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi Reibun(4) Bab 2</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Reibun (PC17)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Bunkei (PC21)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Goi (PC22)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Reibun(3) (PC19)</li></ol>

No papan cerita : PC(21)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

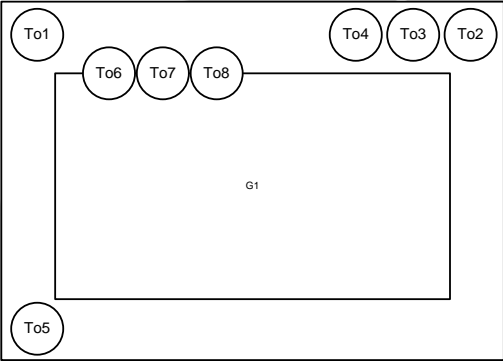
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 2 - Bunkei	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Bunkei Bab 2</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Reibun (PC17)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Bunkei (PC21)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Goi (PC22)</li></ol>

No papan cerita : PC(22)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

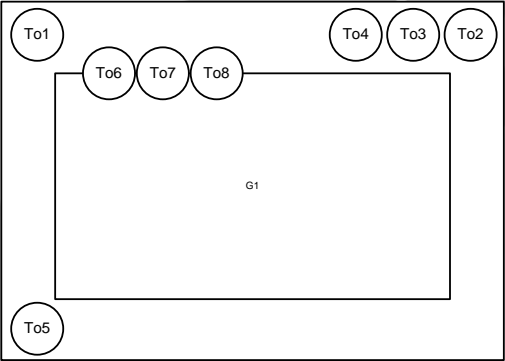
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 2 - Goi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Goi Bab 2</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Reibun (PC17)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Bunkei (PC21)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 2-Goi (PC22)</li></ol>

No papan cerita : PC(23)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

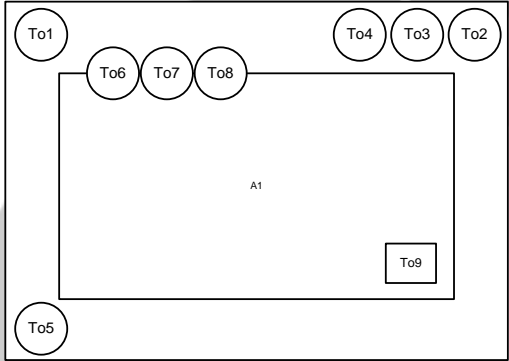
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 3 - Reibun	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled To1. At the top right are three circles labeled To4, To3, and To2. Along the top edge of the screen are three circles labeled To6, To7, and To8. At the bottom left is a circle labeled To5. At the bottom right is a small rectangle labeled To9. In the center of the screen is the label A1.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun Bab 3</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Reibun (PC23)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Bunkei (PC26)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Goi (PC27)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Reibun(2) (PC24)</li></ol>

No papan cerita : PC(24)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

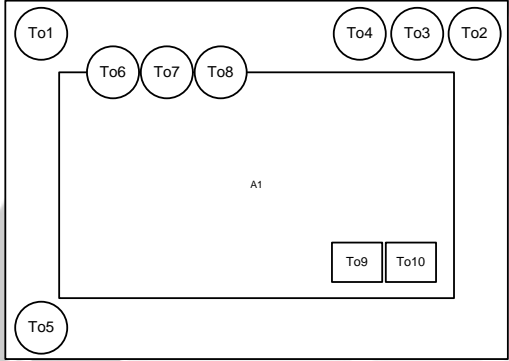
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Bab 3 - Reibun (2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled To1. At the top right are three circles labeled To4, To3, and To2. Along the top edge of the screen are three circles labeled To6, To7, and To8. At the bottom left is a circle labeled To5. At the bottom right are two rectangular buttons labeled To9 and To10. The center of the screen is labeled A1.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(2) Bab 3</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p> <p>To10 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Reibun (PC23)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Bunkei (PC26)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Goi (PC27)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Reibun (PC23)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Reibun(3) (PC25)</li></ol>

No papan cerita : PC(25)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

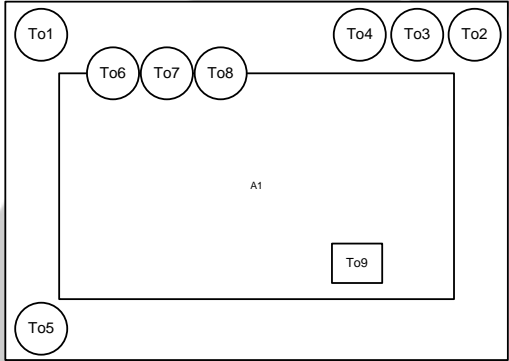
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 3 - Reibun (3)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled 'A1'. Inside this frame, there are several buttons: 'To6', 'To7', and 'To8' are arranged horizontally at the top; 'To9' is a small square button at the bottom right. Outside the frame, 'To1' is at the top left, 'To4', 'To3', and 'To2' are at the top right, and 'To5' is at the bottom left.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(3) Bab 3</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Reibun (PC23)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Bunkei (PC26)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Goi (PC27)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Reibun(2) (PC24)</li></ol>

No papan cerita : PC(26)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

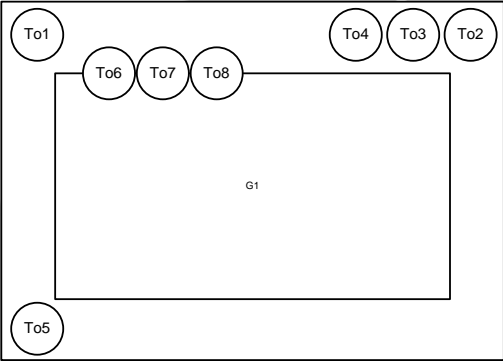
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 3 - Bunkei	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled G1. Eight circular buttons, labeled To1 through To8, are arranged around the frame. To1 is at the top left, To2 at the top right, To3 and To4 are between them. To5 is at the bottom left, To6, To7, and To8 are along the top edge of the frame.</p>	<p>G1 : Gambar Bunkei Bab 3</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Reibun (PC23)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Bunkei (PC26)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Goi (PC27)</li></ol>

No papan cerita : PC(27)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 3 - Goi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Goi Bab 3</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Reibun (PC23)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Bunkei (PC26)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 3-Goi (PC27)</li></ol>



No papan cerita : PC(28)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

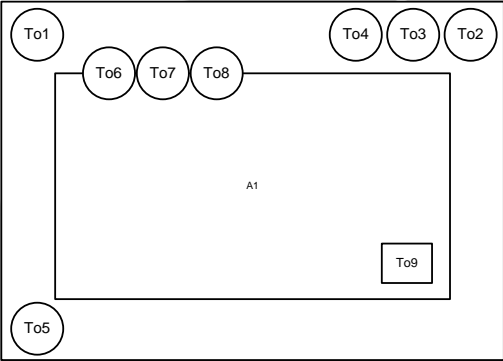
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 4 - Reibun	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi Reibun Bab 4</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Reibun (PC28)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Bunkei (PC32)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Goi (PC33)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Reibun(2) (PC29)</li></ol>

No papan cerita : PC(29)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

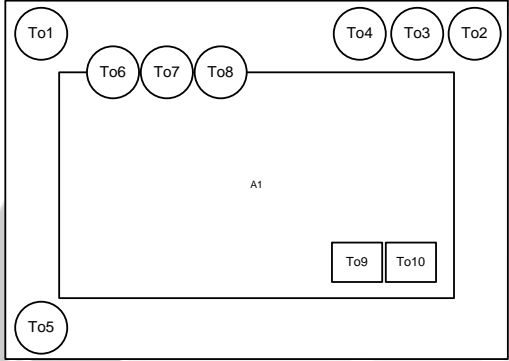
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 4 - Reibun (2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circular button labeled To1. At the top right are three circular buttons labeled To4, To3, and To2. Along the top edge of the main content area are three circular buttons labeled To6, To7, and To8. At the bottom right of the main content area are two rectangular buttons labeled To9 and To10. A central area is labeled A1. A circular button labeled To5 is positioned at the bottom left of the screen.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(2) Bab 4</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p> <p>To10 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Reibun (PC28)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Bunkei (PC32)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Goi (PC33)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Reibun (PC28)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Reibun(3) (PC30)</li></ol>

No papan cerita : PC(30)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

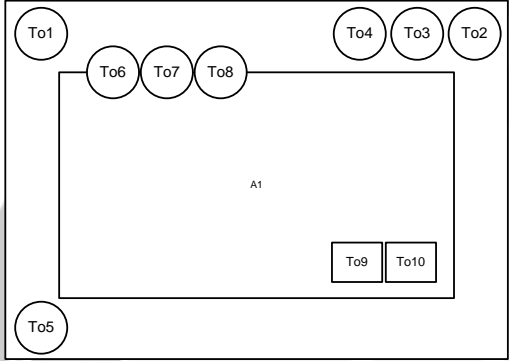
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

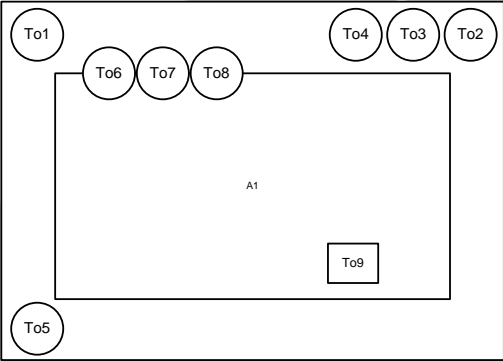
V(Video)

Judul : Bab 4 - Reibun (3)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled To1. At the top right are three circles labeled To4, To3, and To2. Along the top edge of the screen are three circles labeled To6, To7, and To8. At the bottom left is a circle labeled To5. At the bottom right are two rectangular buttons labeled To9 and To10. The center of the screen is labeled A1.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(3) Bab 4</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p> <p>To10 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Reibun (PC28)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Bunkei (PC32)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Goi (PC33)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Reibun(2) (PC29)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Reibun(4) (PC31)</li></ol>

No papan cerita : PC(31)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

T(Teks) G(Grafik) S(Suara) A(Animasi) V(Video)

Judul : Bab 4 - Reibun (4)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled 'A1'. Inside this frame, there are several buttons: 'To6', 'To7', and 'To8' are arranged horizontally at the top; 'To9' is a small square button at the bottom right. Outside the frame, 'To1' is a circle at the top left, 'To4', 'To3', and 'To2' are circles at the top right, and 'To5' is a circle at the bottom left.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(4) Bab 4</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Reibun (PC28)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Bunkei (PC32)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Goi (PC33)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Reibun(3) (PC30)</li></ol>

No papan cerita : PC(32)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 4 - Bunkei	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Bunkei Bab 4</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Reibun (PC28)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Bunkei (PC32)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Goi (PC33)</li></ol>

No papan cerita : PC(33)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

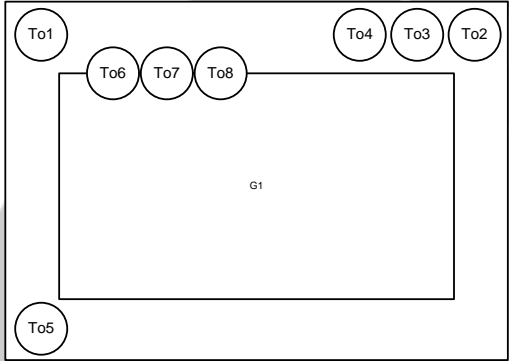
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 4 - Goi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Goi Bab 4</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Reibun (PC28)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Bunkei (PC32)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Goi (PC33)</li></ol>

No papan cerita : PC(34)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

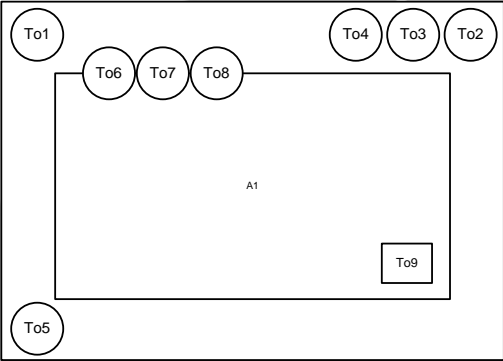
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 5 - Reibun	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi Reibun Bab 5</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun (PC34)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Bunkei (PC42)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Goi (PC43)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun(2) (PC35)</li></ol>

No papan cerita : PC(35)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

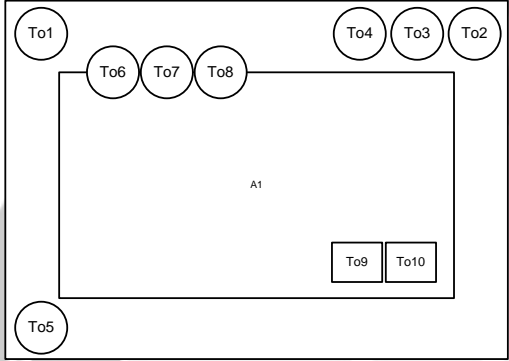
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 5 - Reibun (2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled 'A1'. Inside the frame, there are two small rectangular buttons at the bottom right labeled 'To9' and 'To10'. Outside the frame, there are ten circular touch points labeled 'To1' through 'To10'. 'To1' is at the top left, 'To2' at the top right, 'To3' and 'To4' are between 'To2' and 'To1'. 'To5' is at the bottom left, 'To6', 'To7', and 'To8' are along the top edge of the frame.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(2) Bab 5</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p> <p>To10 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun (PC34)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Bunkei (PC42)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Goi (PC43)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun (PC34)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun(3) (PC36)</li></ol>



No papan cerita : PC(36)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

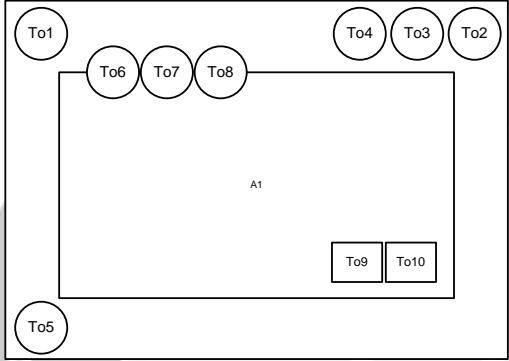
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 5 - Reibun (3)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled To1. At the top right are three circles labeled To4, To3, and To2. Along the top edge of the screen are three circles labeled To6, To7, and To8. At the bottom left is a circle labeled To5. At the bottom right are two rectangular buttons labeled To9 and To10. The center of the screen is labeled A1.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(3) Bab 5</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p> <p>To10 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun (PC34)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Bunkei (PC42)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Goi (PC43)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Reibun(2) (PC29)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Bab 4-Reibun(4) (PC31)</li></ol>

No papan cerita : PC(37)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

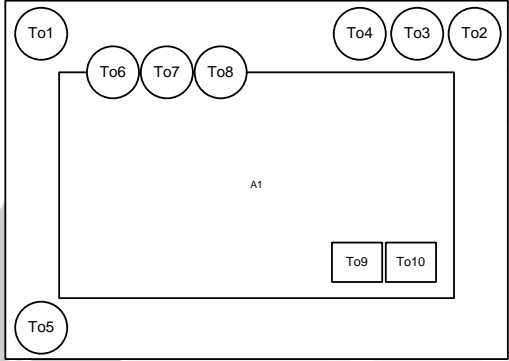
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

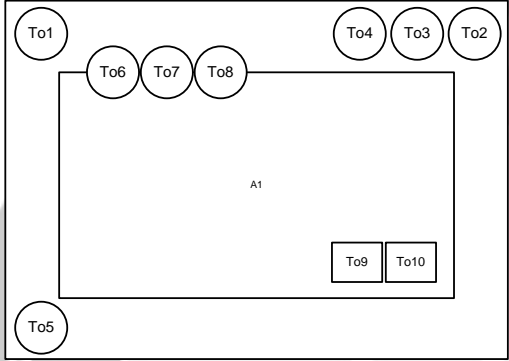
V(Video)

Judul : Bab 5 - Reibun (4)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled 'A1'. Inside the frame, there are several buttons: 'To1' (top left), 'To4', 'To3', and 'To2' (top right), 'To6', 'To7', and 'To8' (top center), and 'To9' and 'To10' (bottom right). Outside the frame, 'To5' is at the bottom left. A line connects 'To6', 'To7', and 'To8' to the right side of the frame.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(4) Bab 5</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p> <p>To10 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun (PC34)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Bunkei (PC42)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Goi (PC43)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun(3) (PC36)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun(5) (PC38)</li></ol>

No papan cerita : PC(38)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

T (Teks)      G (Grafik)      S (Suara)      A (Animasi)      V (Video)

Judul : Bab 5 - Reibun (5)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled To1. At the top right are three circles labeled To4, To3, and To2. Along the top edge of the screen are three circles labeled To6, To7, and To8. At the bottom right of the screen are two rectangular buttons labeled To9 and To10. A central area is labeled A1. A circle labeled To5 is positioned below the screen.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(5) Bab 5</p> <p>To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Sound" To4 : Tombol "Volume" To5 : Tombol "Previous" To6 : Tombol "Reibun" To7 : Tombol "Bunkei" To8 : Tombol "Goi" To9 : Tombol "Previous" To10 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun (PC34)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Bunkei (PC42)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Goi (PC43)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun(4) (PC37)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun(6) (PC39)</li></ol>

No papan cerita : PC(39)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

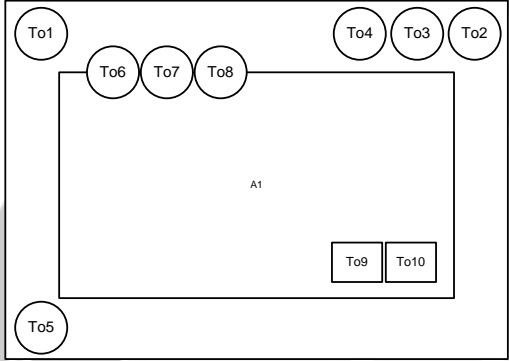
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Bab 5 - Reibun (6)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled 'A1'. Inside this frame, there are several interactive elements: a row of three circles labeled To6, To7, and To8; a row of three circles labeled To4, To3, and To2; and a row of two rectangles labeled To9 and To10. Outside the frame, there are three circles: To1 at the top left, To5 at the bottom left, and To10 at the bottom right.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(6) Bab 5</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p> <p>To10 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun (PC34)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Bunkei (PC42)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Goi (PC43)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun(5) (PC38)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun(7) (PC40)</li></ol>

No papan cerita : PC(40)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

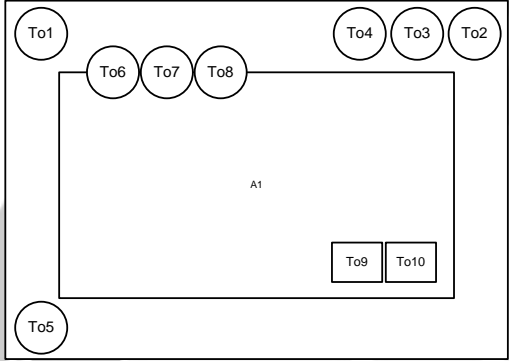
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 5 - Reibun (7)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled To1. At the top right are three circles labeled To4, To3, and To2. Along the top edge of the screen are three circles labeled To6, To7, and To8. At the bottom left is a circle labeled To5. At the bottom right are two rectangular buttons labeled To9 and To10. The center of the screen is labeled A1.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(7) Bab 5</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p> <p>To10 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun (PC34)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Bunkei (PC42)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Goi (PC43)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun(6) (PC39)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun(8) (PC41)</li></ol>

No papan cerita : PC(41)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

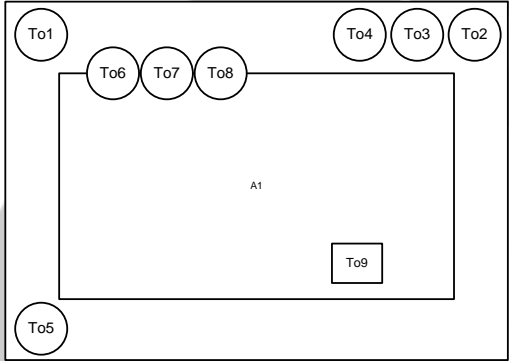
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 5 - Reibun (8)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled 'A1'. Inside this frame, there are several buttons: 'To6', 'To7', and 'To8' are arranged horizontally at the top; 'To9' is a small square button at the bottom right. Outside the frame, 'To1' is at the top left, 'To4', 'To3', and 'To2' are at the top right, and 'To5' is at the bottom left.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(8) Bab 5</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun (PC34)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Bunkei (PC42)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Goi (PC43)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun(7) (PC40)</li></ol>

No papan cerita : PC(42)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

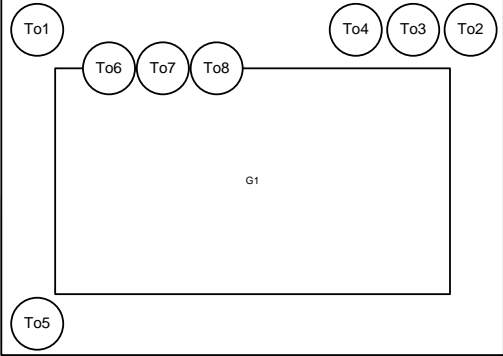
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 5 - Bunkei	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Bunkei Bab 5</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun (PC34)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Bunkei (PC42)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Goi (PC43)</li></ol>

No papan cerita : PC(43)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

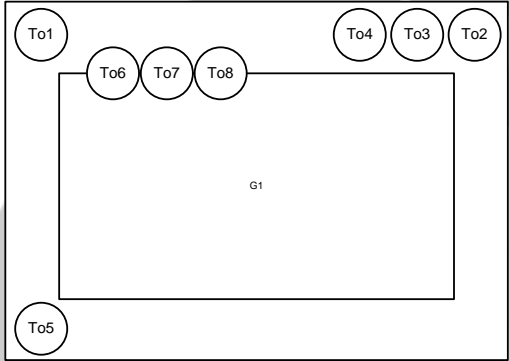
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 5 - Goi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular frame containing a central graphic labeled 'G1'. Eight circular buttons, labeled To1 through To8, are arranged around the frame. To1 is at the top left, To2 at the top right, To3 and To4 are between them. To5 is at the bottom left, To6, To7, and To8 are along the top edge of the inner frame.</p>	<p>G1 : Gambar Goi Bab 5 To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Sound" To4 : Tombol "Volume" To5 : Tombol "Previous" To6 : Tombol "Reibun" To7 : Tombol "Bunkei" To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Reibun (PC34)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Bunkei (PC42)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 5-Goi (PC43)</li></ol>



No papan cerita : PC(44)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

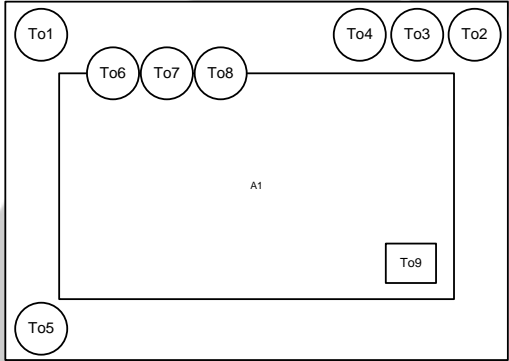
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 6 - Reibun	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi Reibun Bab 6</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Reibun (PC44)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Bunkei (PC46)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Goi (PC47)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Reibun(2) (PC45)</li></ol>

No papan cerita : PC(45)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

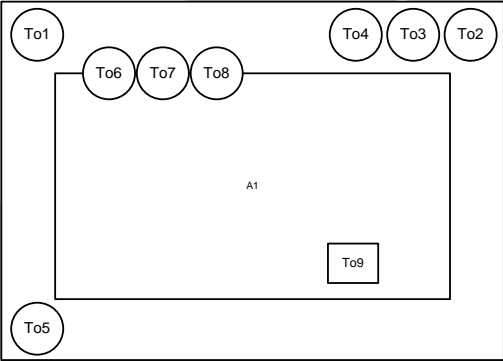
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 6 - Reibun (2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled 'A1'. Inside this frame, there are several buttons: 'To6', 'To7', and 'To8' are arranged horizontally at the top; 'To9' is a small square button at the bottom right. Outside the frame, 'To1' is at the top left, 'To4', 'To3', and 'To2' are at the top right, and 'To5' is at the bottom left.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(2) Bab 6</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Reibun (PC44)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Bunkei (PC46)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Goi (PC47)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Reibun (PC44)</li></ol>

No papan cerita : PC(46)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

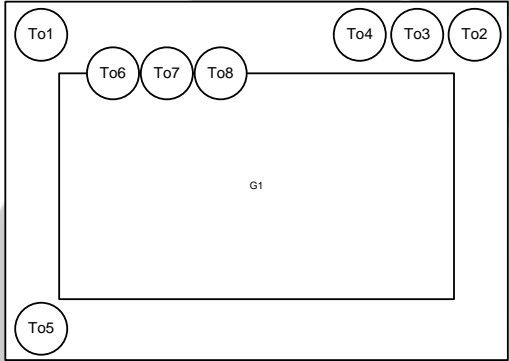
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 6 - Bunkei	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Gambar Bunkei Bab 6 To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Sound" To4 : Tombol "Volume" To5 : Tombol "Previous" To6 : Tombol "Reibun" To7 : Tombol "Bunkei" To8 : Tombol "Goi"	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Reibun (PC44)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Bunkei (PC46)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Goi (PC47)</li></ol>

No papan cerita : PC(47)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

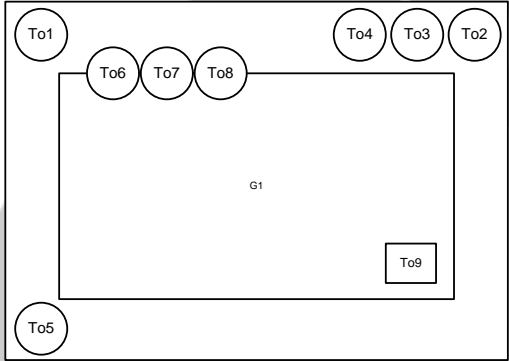
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 6 - Goi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a storyboard for 'Bab 6 - Goi'. It features a central rectangular frame labeled 'G1'. Above the frame, there are buttons To1, To6, To7, To8, To4, To3, and To2. Below the frame, there is a button To5. To the right of the frame, there is a button To9. The buttons are arranged in a way that suggests a sequence of actions or transitions between frames.</p>	<p>G1 : Gambar Goi Bab 6 To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Sound" To4 : Tombol "Volume" To5 : Tombol "Previous" To6 : Tombol "Reibun" To7 : Tombol "Bunkei" To8 : Tombol "Goi" To9 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Reibun (PC44)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Bunkei (PC46)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Goi (PC47)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Goi(2) (PC48)</li></ol>

No papan cerita : PC(48)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 6 - Goi (2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Goi(2) Bab 6</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p> <p>To10 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Reibun (PC44)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Bunkei (PC46)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Goi (PC47)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Goi (PC47)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Goi(3) (PC49)</li></ol>

No papan cerita : PC(49)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 6 - Goi (3)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Goi(3) Bab 6</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p> <p>To10 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Reibun (PC44)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Bunkei (PC46)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Goi (PC47)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Goi(2) (PC48)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Goi(4) (PC50)</li></ol>

No papan cerita : PC(50)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 6 - Goi (4)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Goi(4) Bab 6</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Reibun (PC44)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Bunkei (PC46)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Goi (PC47)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 6-Goi(3) (PC49)</li></ol>

No papan cerita : PC(51)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

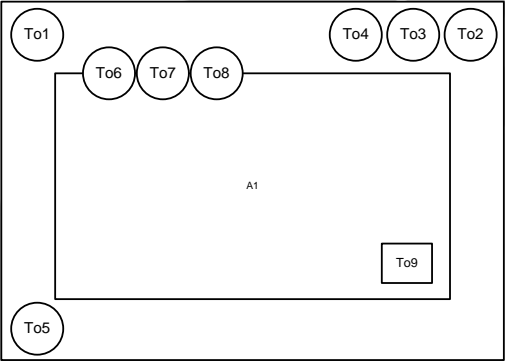
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 7 - Reibun	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi Reibun Bab 7</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 7-Reibun (PC51)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 7-Bunkei (PC53)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 7-Goi (PC54)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 7-Reibun(2) (PC52)</li></ol>



No papan cerita : PC(52)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

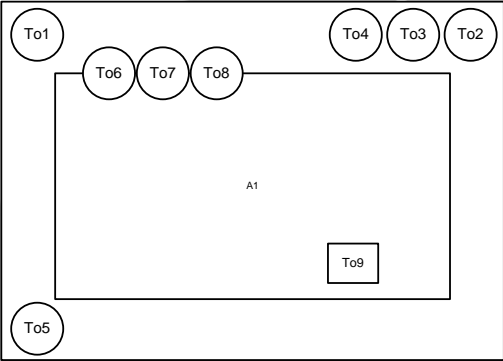
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 7 - Reibun (2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled 'A1'. Inside this frame, there are several buttons: 'To6', 'To7', and 'To8' are arranged horizontally at the top; 'To9' is a small square button at the bottom right. Outside the frame, 'To1' is at the top left, 'To4', 'To3', and 'To2' are at the top right, and 'To5' is at the bottom left.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(2) Bab 7</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 7-Reibun (PC51)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 7-Bunkei (PC53)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 7-Goi (PC54)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 7-Reibun (PC51)</li></ol>

No papan cerita : PC(53)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

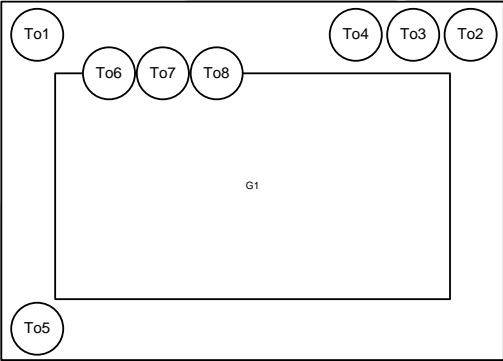
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 7 - Bunkei	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled G1. Eight circular buttons, labeled To1 through To8, are arranged around the frame. To1 is at the top left, To2 at the top right, To3 and To4 are between them. To5 is at the bottom left, To6, To7, and To8 are along the top edge of the frame.</p>	<p>G1 : Gambar Bunkei Bab 7</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 7-Reibun (PC51)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 7-Bunkei (PC53)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 7-Goi (PC54)</li></ol>

No papan cerita : PC(54)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

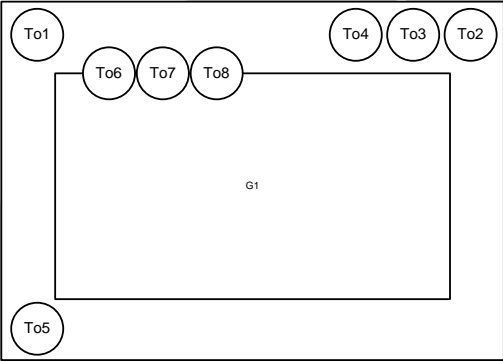
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 7 - Goi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	G1 : Gambar Goi Bab 7 To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Sound" To4 : Tombol "Volume" To5 : Tombol "Previous" To6 : Tombol "Reibun" To7 : Tombol "Bunkei" To8 : Tombol "Goi"	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 7-Reibun (PC51)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 7-Bunkei (PC53)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 7-Goi (PC54)</li></ol>

No papan cerita : PC(55)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

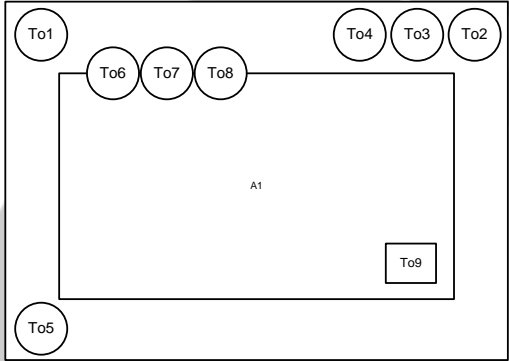
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 8 - Reibun	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi Reibun Bab 8</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Reibun (PC55)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Bunkei (PC58)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Goi (PC59)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Reibun(2) (PC56)</li></ol>

No papan cerita : PC(56)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

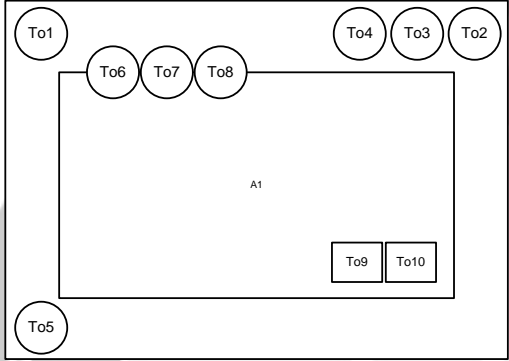
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

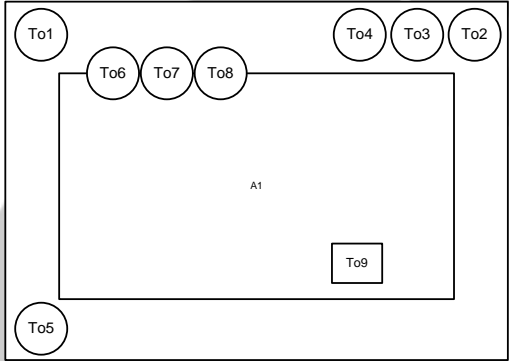
V (Video)

Judul : Bab 8 - Reibun (2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled To1. At the top right are three circles labeled To4, To3, and To2. Along the top edge of the screen are three circles labeled To6, To7, and To8. At the bottom left is a circle labeled To5. At the bottom right are two rectangular buttons labeled To9 and To10. The center of the screen is labeled A1.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(2) Bab 8</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p> <p>To10 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Reibun (PC55)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Bunkei (PC58)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Goi (PC59)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Reibun (PC55)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Reibun(3) (PC57)</li></ol>

No papan cerita : PC(57)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

T(Teks) G(Grafik) S(Suara) A(Animasi) V(Video)

Judul : Bab 8 - Reibun (3)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled 'A1'. Inside this frame, there are several buttons: 'To6', 'To7', and 'To8' are arranged horizontally at the top; 'To9' is a small square button at the bottom right. Outside the frame, 'To1' is a circle at the top left, 'To4', 'To3', and 'To2' are circles at the top right, and 'To5' is a circle at the bottom left.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(3) Bab 8</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Reibun (PC55)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Bunkei (PC58)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Goi (PC59)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Reibun(2) (PC56)</li></ol>

No papan cerita : PC(58)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

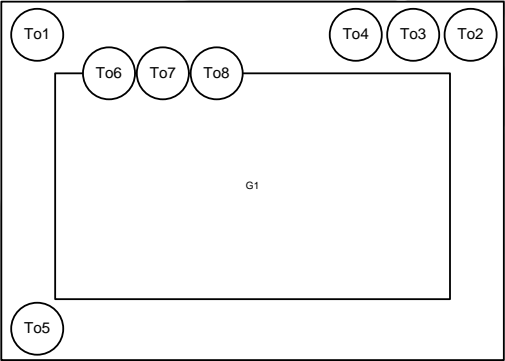
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 8 - Bunkei	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Bunkei Bab 8</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Reibun (PC55)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Bunkei (PC58)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Goi (PC59)</li></ol>

No papan cerita : PC(59)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 8 - Goi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Goi Bab 8</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Reibun (PC55)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Bunkei (PC58)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 8-Goi (PC59)</li></ol>



No papan cerita : PC(60)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

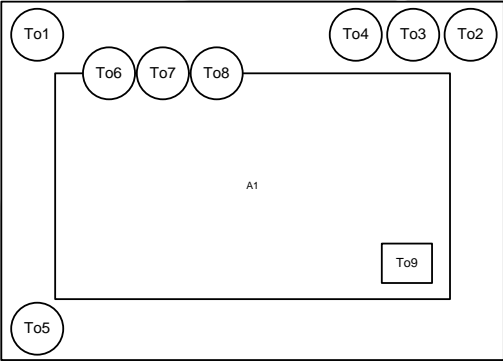
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 9 - Reibun	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>A1 : Animasi Reibun Bab 9</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 9-Reibun (PC60)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 9-Bunkei (PC62)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 9-Goi (PC63)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 9-Reibun(2) (PC61)</li></ol>

No papan cerita : PC(61)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

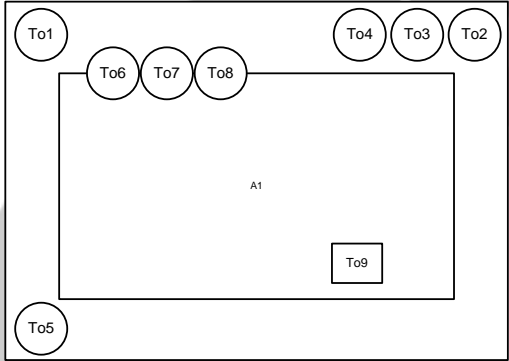
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 9 - Reibun (2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled 'A1'. Inside this frame, there are several buttons: 'To6', 'To7', and 'To8' are arranged horizontally at the top; 'To9' is a small square button at the bottom right. Outside the frame, 'To1' is at the top left, 'To4', 'To3', and 'To2' are at the top right, and 'To5' is at the bottom left.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(2) Bab 9</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 9-Reibun (PC60)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 9-Bunkei (PC62)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 9-Goi (PC63)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 9-Reibun (PC60)</li></ol>

No papan cerita : PC(62)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 9 - Bunkei	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Bunkei Bab 9</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 9-Reibun (PC60)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 9-Bunkei (PC62)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 9-Goi (PC63)</li></ol>

No papan cerita : PC(63)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 9 - Goi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Goi Bab 9</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 9-Reibun (PC60)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 9-Bunkei (PC62)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 9-Goi (PC63)</li></ol>

No papan cerita : PC(64)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

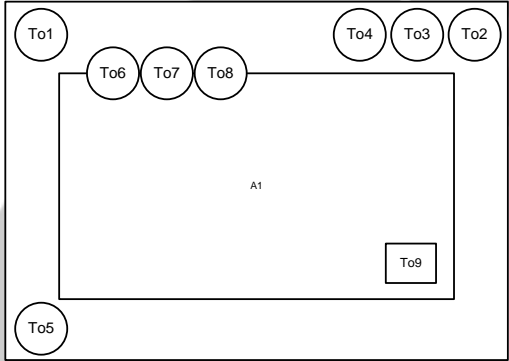
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 10 - Reibun	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled To1. At the top right are three circles labeled To4, To3, and To2. In the middle left are three circles labeled To6, To7, and To8. At the bottom left is a circle labeled To5. In the bottom right corner is a small square labeled To9. In the center of the screen is the label A1.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun Bab 10</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Next"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 10-Reibun (PC64)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 10-Bunkei (PC66)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 10-Goi (PC67)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 10-Reibun(2) (PC65)</li></ol>

No papan cerita : PC(65)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

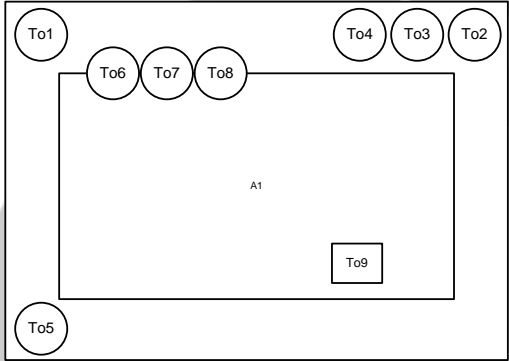
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 10 - Reibun (2)	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled 'A1'. Inside this frame, there are several buttons: 'To6', 'To7', and 'To8' are arranged horizontally at the top; 'To9' is a small square button at the bottom right. Outside the frame, 'To1' is at the top left, 'To4', 'To3', and 'To2' are at the top right, and 'To5' is at the bottom left.</p>	<p>A1 : Animasi Reibun(2) Bab 10</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p> <p>To9 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 10-Reibun (PC64)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 10-Bunkei (PC66)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 10-Goi (PC67)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Bab 10-Reibun (PC64)</li></ol>

No papan cerita : PC(66)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

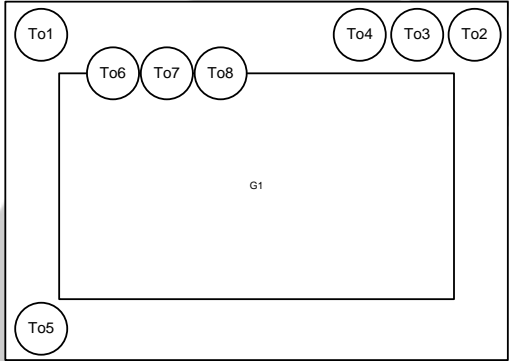
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 10 - Bunkei	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Bunkei Bab 10</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p> <p>To6 : Tombol "Reibun"</p> <p>To7 : Tombol "Bunkei"</p> <p>To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 10-Reibun (PC64)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 10-Bunkei (PC66)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 10-Goi (PC67)</li></ol>

No papan cerita : PC(67)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

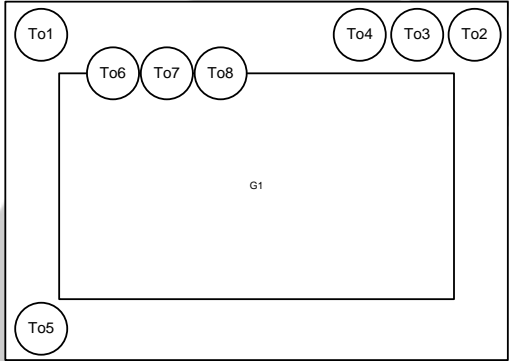
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Bab 10 - Goi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a central rectangular frame labeled 'G1'. Eight circular buttons, labeled To1 through To8, are arranged around the frame. To1 is at the top left, To2 at the top right, To3 and To4 are between To2 and To1. To5 is at the bottom left, To6, To7, and To8 are along the top edge of the frame.</p>	<p>G1 : Gambar Goi Bab 10 To1 : Tombol "Home" To2 : Tombol "Exit" To3 : Tombol "Sound" To4 : Tombol "Volume" To5 : Tombol "Previous" To6 : Tombol "Reibun" To7 : Tombol "Bunkei" To8 : Tombol "Goi"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Tutorial (PC03)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Bab 10-Reibun (PC64)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Bab 10-Bunkei (PC66)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Bab 10-Goi (PC67)</li></ol>



No papan cerita : PC(68)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

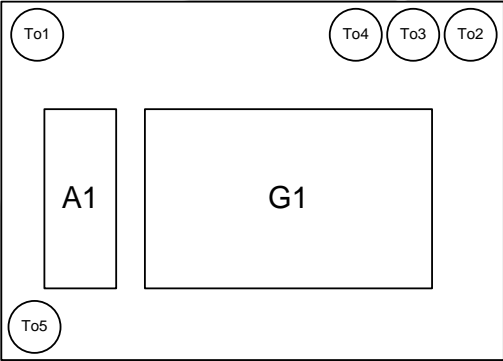
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tentang Aplikasi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Tentang Aplikasi</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Info (PC05)</li></ol>

No papan cerita : PC(69)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

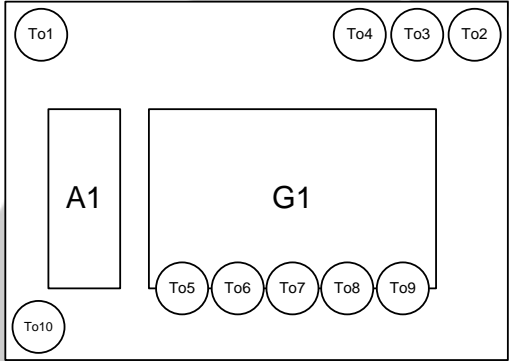
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Tentang Jepang	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled To1. At the top right are three circles labeled To4, To3, and To2. On the left side is a vertical rectangle labeled A1. In the center is a larger rectangle labeled G1. At the bottom of G1 are five circles labeled To5, To6, To7, To8, and To9. At the bottom left of the screen is a circle labeled To10.</p>	<p>G1 : Gambar Tentang Jepang</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Geografi"</p> <p>To6 : Tombol "Budaya"</p> <p>To7 : Tombol "Lifestyle"</p> <p>To8 : Tombol "Teknologi"</p> <p>To9 : Tombol "Pemerintahan"</p> <p>To10 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Geografi (PC71)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Budaya (PC72)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Lifestyle (PC73)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Teknologi (PC74)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Pemerintahan (PC75)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Info (PC05)</li></ol>

No papan cerita : PC(70)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

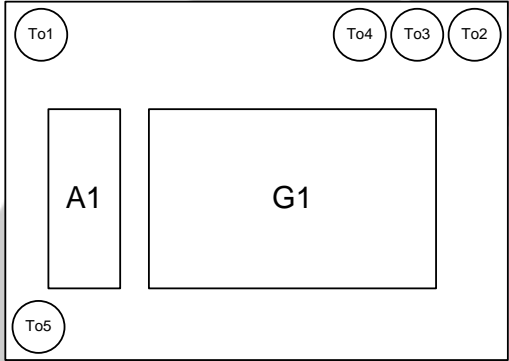
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Tentang Pembuat	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The storyboard frame shows a rectangular screen. At the top left is a circle labeled 'To1'. At the top right are three circles labeled 'To4', 'To3', and 'To2' from left to right. In the center-left is a vertical rectangle labeled 'A1'. In the center-right is a larger horizontal rectangle labeled 'G1'. At the bottom left is a circle labeled 'To5'.</p>	<p>G1 : Gambar Tentang Pembuat</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Info (PC05)</li></ol>

No papan cerita : PC(71)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

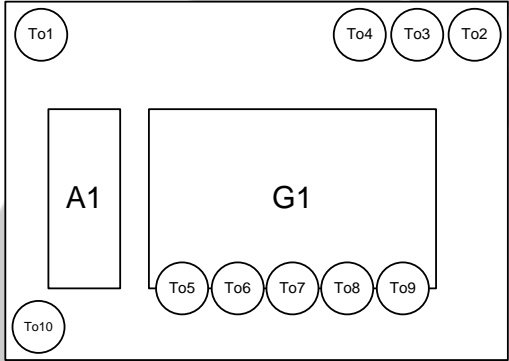
T(Teks)

G(Grafik)

S(Suara)

A(Animasi)

V(Video)

Judul : Geografi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
	<p>G1 : Gambar Geografi</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Geografi"</p> <p>To6 : Tombol "Budaya"</p> <p>To7 : Tombol "Lifestyle"</p> <p>To8 : Tombol "Teknologi"</p> <p>To9 : Tombol "Pemerintahan"</p> <p>To10 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Geografi (PC71)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Budaya (PC72)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Lifestyle (PC73)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Teknologi (PC74)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Pemerintahan (PC75)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Info (PC05)</li></ol>

No papan cerita : PC(72)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

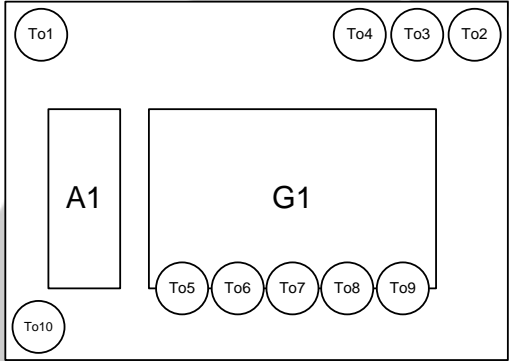
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Budaya	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled To1. At the top right are three circles labeled To4, To3, and To2. On the left side is a vertical rectangle labeled A1. In the center is a larger rectangle labeled G1. At the bottom of G1 are five circles labeled To5, To6, To7, To8, and To9. At the bottom left of the screen is a circle labeled To10.</p>	<p>G1 : Gambar Budaya</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Geografi"</p> <p>To6 : Tombol "Budaya"</p> <p>To7 : Tombol "Lifestyle"</p> <p>To8 : Tombol "Teknologi"</p> <p>To9 : Tombol "Pemerintahan"</p> <p>To10 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Geografi (PC71)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Budaya (PC72)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Lifestyle (PC73)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Teknologi (PC74)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Pemerintahan (PC75)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Info (PC05)</li></ol>

No papan cerita : PC(73)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

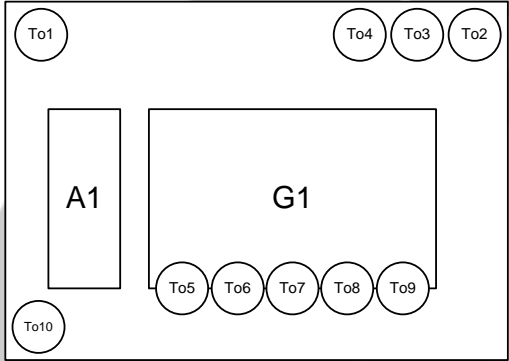
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Lifestyle	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled To1. At the top right are three circles labeled To4, To3, and To2. On the left side is a vertical rectangle labeled A1. In the center is a larger rectangle labeled G1. At the bottom of G1 are five circles labeled To5, To6, To7, To8, and To9. At the bottom left of the screen is a circle labeled To10.</p>	<p>G1 : Gambar Lifestyle</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Geografi"</p> <p>To6 : Tombol "Budaya"</p> <p>To7 : Tombol "Lifestyle"</p> <p>To8 : Tombol "Teknologi"</p> <p>To9 : Tombol "Pemerintahan"</p> <p>To10 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Geografi (PC71)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Budaya (PC72)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Lifestyle (PC73)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Teknologi (PC74)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Pemerintahan (PC75)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Info (PC05)</li></ol>

No papan cerita : PC(74)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

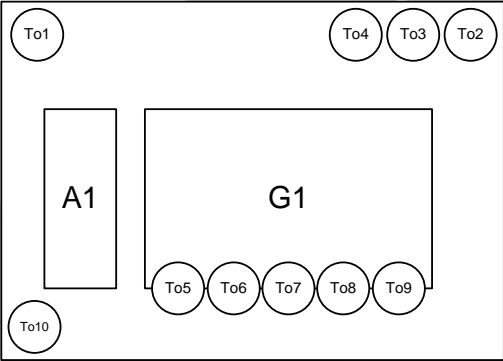
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

A (Animasi)

V (Video)

Judul : Teknologi	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled To1. At the top right are three circles labeled To4, To3, and To2. On the left side is a vertical rectangle labeled A1. In the center is a larger rectangle labeled G1. At the bottom of G1 are five circles labeled To5, To6, To7, To8, and To9. At the bottom left of the screen is a circle labeled To10.</p>	<p>G1 : Gambar Teknologi</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Geografi"</p> <p>To6 : Tombol "Budaya"</p> <p>To7 : Tombol "Lifestyle"</p> <p>To8 : Tombol "Teknologi"</p> <p>To9 : Tombol "Pemerintahan"</p> <p>To10 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Geografi (PC71)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Budaya (PC72)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Lifestyle (PC73)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Teknologi (PC74)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Pemerintahan (PC75)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Info (PC05)</li></ol>

No papan cerita : PC(75)

Topik : Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang (APBJ)

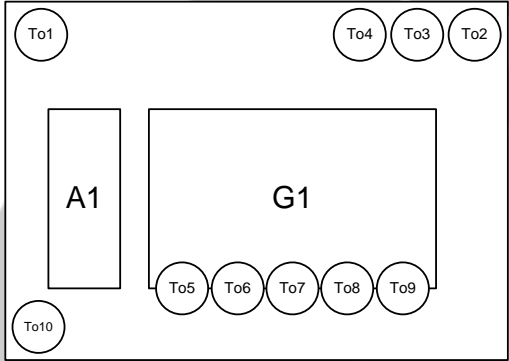
T (Teks)

G (Grafik)

S (Suara)

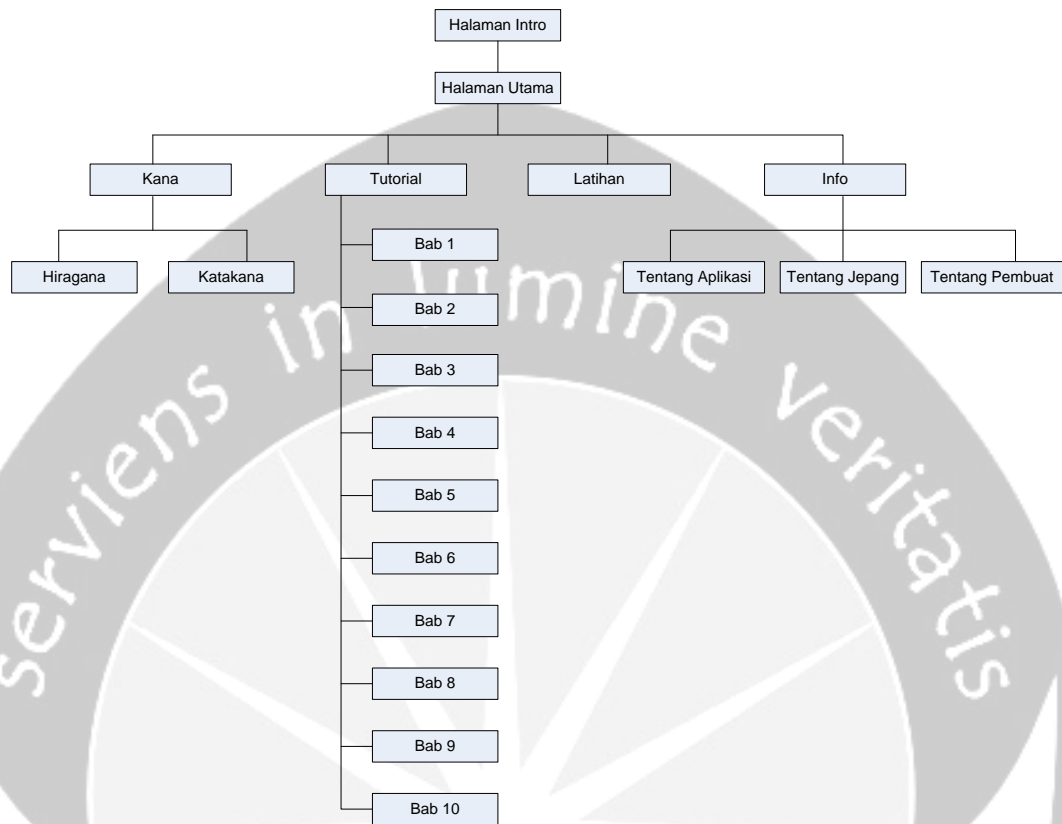
A (Animasi)

V (Video)

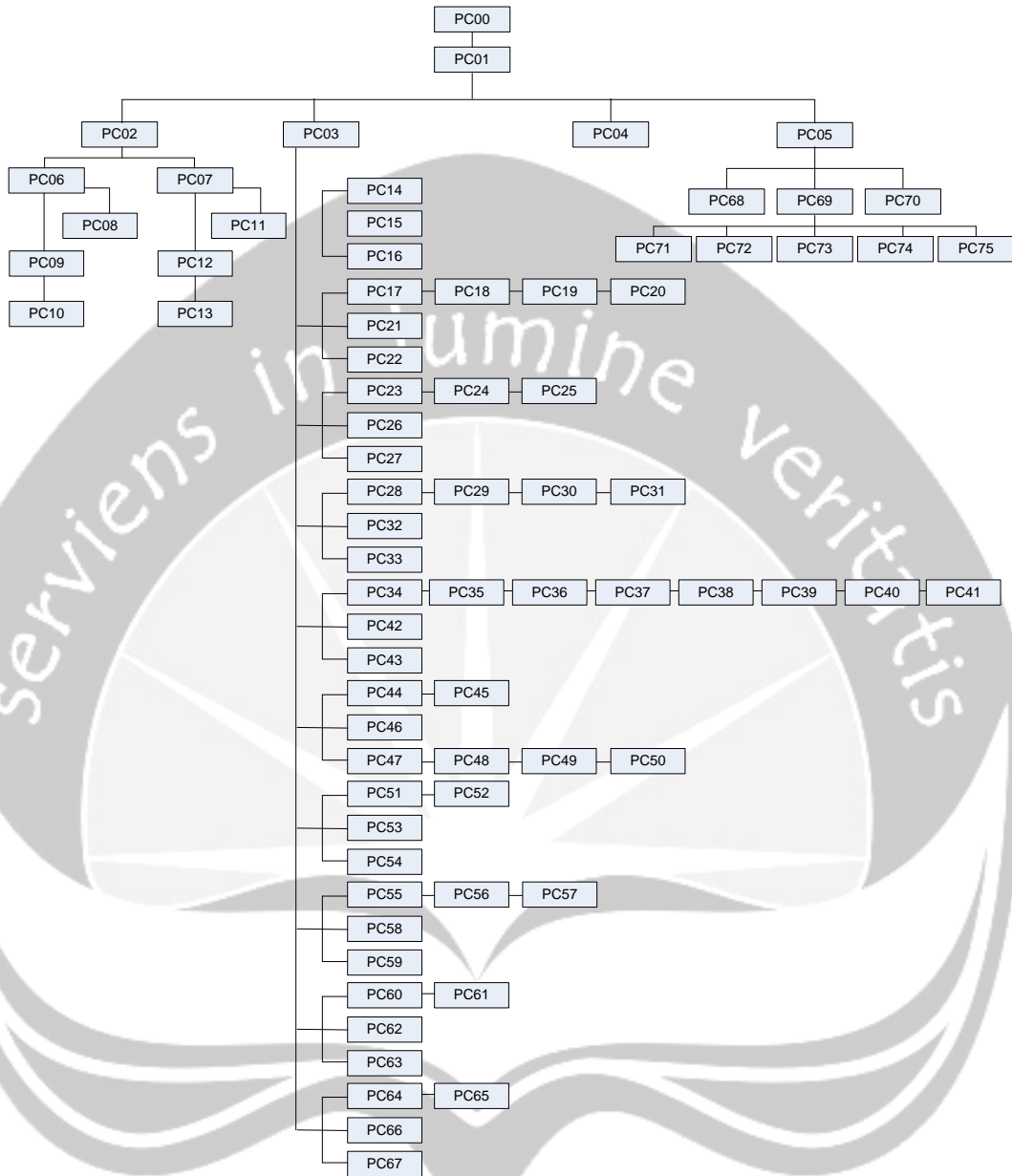
Judul : Pemerintahan	Arahan Grafik	Arahan Keterangan : Langkah
 <p>The diagram shows a rectangular screen layout. At the top left is a circle labeled To1. At the top right are three circles labeled To4, To3, and To2. On the left side is a vertical rectangle labeled A1. In the center is a larger rectangle labeled G1. At the bottom of G1 are five circles labeled To5, To6, To7, To8, and To9. At the bottom left of the screen is a circle labeled To10.</p>	<p>G1 : Gambar Pemerintahan</p> <p>To1 : Tombol "Home"</p> <p>To2 : Tombol "Exit"</p> <p>To3 : Tombol "Sound"</p> <p>To4 : Tombol "Volume"</p> <p>To5 : Tombol "Geografi"</p> <p>To6 : Tombol "Budaya"</p> <p>To7 : Tombol "Lifestyle"</p> <p>To8 : Tombol "Teknologi"</p> <p>To9 : Tombol "Pemerintahan"</p> <p>To10 : Tombol "Previous"</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika To1 diklik, maka akan menuju ke Halaman Utama (PC01)</li><li>2. Jika To2 diklik, maka akan keluar dari program</li><li>3. Jika To3 diklik, maka akan memainkan suara untuk halaman tersebut</li><li>4. Jika To4 didrag, maka akan mengeraskan atau mengcilkan volume</li><li>5. Jika To5 diklik, maka akan menuju ke Geografi (PC71)</li><li>6. Jika To6 diklik, maka akan menuju ke Budaya (PC72)</li><li>7. Jika To7 diklik, maka akan menuju ke Lifestyle (PC73)</li><li>8. Jika To8 diklik, maka akan menuju ke Teknologi (PC74)</li><li>9. Jika To9 diklik, maka akan menuju ke Pemerintahan (PC75)</li><li>10. Jika To10 diklik, maka akan menuju ke Info (PC05)</li></ol>



# Arsitektur Perangkat Lunak



# Arsitektur Papan Cerita



# PDHUPL

PERENCANAAN, DESKRIPSI DAN HASIL

UJI PERANGKAT LUNAK

APBJ


(Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang)

Dipersiapkan oleh:

Christine Kurnia Suryadharma / 06 07 04993

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>PDHUPL-APBJ</i>		1/17
		Revisi		

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- APBJ	1/ 15
----------------------------------	--------------	-------

Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika

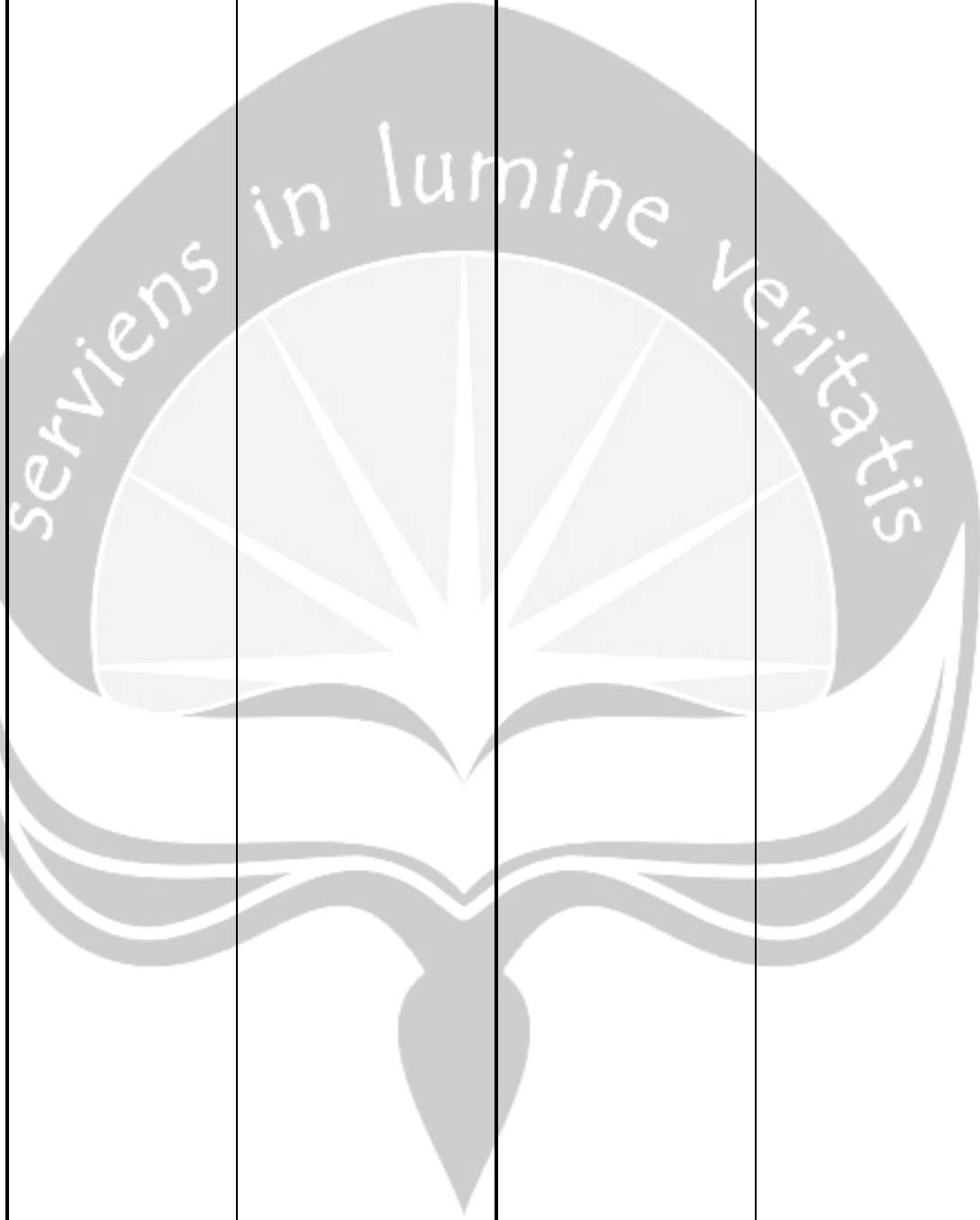
## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



## Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	5
1.1	Tujuan Pembuatan Dokumen.....	5
1.2	Deskripsi Umum Sistem.....	5
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	5
1.4	Definisi dan Singkatan.....	6
1.5	Deskripsi umum (Overview).....	6
2	Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak.....	7
2.1	Perangkat Lunak Pengujian.....	7
2.2	Perangkat Keras Pengujian.....	7
2.3	Sumber Daya Manusia.....	7
2.4	Prosedur Umum Pengujian.....	7
3	Identifikasi dan Rencana Pengujian.....	8
4	Deskripsi dan Hasil Uji.....	9
4.1	Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Pengguna.....	9

## Daftar Tabel

Tabel 1.1	Definisi.....	6
Tabel 3.1	Identifikasi Pengujian.....	8
Tabel 4.1	Deskripsi dan Hasil Pengujian.....	14

## **1 Pendahuluan**

### **1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen**

Dokumen PDHUPL-APBJ ini adalah dokumen yang berisi perencanaan, deskripsi dan hasil pengujian perangkat lunak yang spesifikasi terdapat pada dokumen SKPL-APBJ. Selanjutnya dokumen PDHUPL-APBJ ini dipergunakan sebagai bahan panduan untuk melakukan pengujian terhadap APBJ. PDHUPL- APBJ ini juga akan digunakan untuk menguji keseluruhan sistem APBJ.

### **1.2 Deskripsi Umum Sistem**

APBJ (Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang) merupakan Aplikasi yang menyediakan pembelajaran dan membantu penggunaannya untuk memahami Bahasa Jepang. APBJ sendiri menyediakan pembelajaran mengenai huruf Jepang yaitu hiragana dan katakana, pembelajaran mengenai tata Bahasa Jepang, dan soal latihan yang berbentuk game.

Perangkat Lunak APBJ dikembangkan dengan tujuan:

1. Menangani pembelajaran hiragana dan katakana.
2. Menangani pembelajaran tata Bahasa Jepang.
3. Memberikan soal-soal latihan dalam bentuk game.

### **1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan**

Dokumen PDHUPL-APBJ ini mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut:

Bagian 1. Pendahuluan

- 1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen
- 1.2 Deskripsi Umum Sistem
- 1.3 Deskripsi Dokumen atau Ikhtisar
- 1.4 Definisi dan Singkatan
- 1.5 Dokumen Referensi

Bagian 2. Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

- 2.1. Perangkat Lunak Pengujian
- 2.2. Perangkat Keras Pengujian

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- APBJ	5/ 15
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

- 2.3. Material Pengujian
- 2.4. Sumber Daya Manusia
- 2.5. Prosedur Umum
  - 2.5.1. Pengenalan dan Latihan
  - 2.5.2. Persiapan Awal
    - 2.5.2.1. Persiapan Prosedural
    - 2.5.2.2. Persiapan Perangkat Keras
    - 2.5.2.3. Persiapan Perangkat Lunak
  - 2.5.3. Pelaksanaan
  - 2.5.4. Pelaporan Hasil
- Bagian 3. Identifikasi dan Rencana Pengujian
- Bagian 4. Deskripsi dan Hasil uji
  - 4.1. Identifikasi Kelas Pengujian
    - 4.1.1. Identifikasi Butir Pengujian

#### 1.4 Definisi dan Singkatan

**Tabel 1.1 Definisi**

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
APBJ	Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang
DFD	Data Flow Diagram merupakan teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan saat data bergerak dari input menjadi output.

#### 1.5 Deskripsi umum (Overview)

1. *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)*  
APBJ, Christine Kurnia Suryadharm.
2. *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL)*  
APBJ, Christine Kurnia Suryadharm.



## **2 Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak**

### **2.1 Perangkat Lunak Pengujian**

Perangkat Lunak Pengujian tersebut berupa:

1. Windows XP dari Microsoft sebagai sistem operasi.

### **2.2 Perangkat Keras Pengujian**

Perangkat Lunak Pengujian tersebut berupa:

1. Komputer spesifikasi Pentium Dual Core 1,8 Ghz, dengan 1 GB RAM

### **2.3 Sumber Daya Manusia**

Sumber daya pengujian ini berupa:

1. Tester → terdiri dari 30 orang dengan spesifikasi siswa SD hingga Mahasiswa.
2. Penguji → terdiri dari 2 orang yaitu penguji 1 orang dan mahasiswa pembuat sistem.

### **2.4 Prosedur Umum Pengujian**

#### **2.4.1 Pengenalan dan Latihan**

Pengenalan dan Pelatihan Perangkat Lunak APBJ ini dilakukan sebelum uji coba implementasi.

#### **2.4.2 Persiapan Awal**

##### **2.4.2.1 Persiapan Prosedural**

Prosedural pengujian akan diawali dengan pengajuan projek program dan laporan kepada Dosen pembimbing.

##### **2.4.2.2 Persiapan Perangkat Keras**

Persiapan perangkat keras berupa : Komputer dengan spesifikasi pentium Dual Core 1,8 Ghz, 1GB RAM.

##### **2.4.2.3 Persiapan Perangkat Lunak**

1. Perangkat Lunak APBJ disiapkan.
2. Install perangkat lunak tool penguji ke dalam komputer.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- APBJ	7/ 15
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Siapkan listing modul apa saja yang akan diuji.

#### 2.4.3 Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian akan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu pengujian unit (modul-modul kecil) dan pengujian sistem secara keseluruhan.

#### 2.4.4 Pelaksanaan

Hasil pengujian akan diserahkan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Laporan lengkap mengenai hasil pengujian akan diserahkan kepada dosen pembimbing secepatnya setelah pengujian selesai.

### 3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

Tabel 3.1 Identifikasi Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Pengujian Antarmuka Pengguna	Halaman Utama		PDHUPL-APBJ-000	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Kana	SKPL-APBJ-001	PDHUPL-APBJ-001	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Kana-Hiragana	SKPL-APBJ-001-01	PDHUPL-APBJ-001-01	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Kana-Katakana	SKPL-APBJ-001-02	PDHUPL-APBJ-001-02	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Tutorial	SKPL-APBJ-002	PDHUPL-APBJ-002	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Tutorial-Bab 1	SKPL-APBJ-002-01	PDHUPL-APBJ-002-01	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Tutorial-Bab 2	SKPL-APBJ-002-02	PDHUPL-APBJ-002-02	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Tutorial-Bab 3	SKPL-APBJ-002-03	PDHUPL-APBJ-002-03	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Tutorial-Bab 4	SKPL-APBJ-002-04	PDHUPL-APBJ-002-04	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Tutorial-Bab 5	SKPL-APBJ-002-05	PDHUPL-APBJ-002-05	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09

	Halaman Tutorial- Bab 6	SKPL-APBJ-002-06	PDHUPL-APBJ-002-06	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Tutorial- Bab 7	SKPL-APBJ-002-07	PDHUPL-APBJ-002-07	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Tutorial- Bab 8	SKPL-APBJ-002-08	PDHUPL-APBJ-002-08	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Tutorial- Bab 9	SKPL-APBJ-002-09	PDHUPL-APBJ-002-09	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Tutorial- Bab 10	SKPL-APBJ-002-10	PDHUPL-APBJ-002-10	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Soal Latihan	SKPL-APBJ-003	PDHUPL-APBJ-003	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Info	SKPL-APBJ-004	PDHUPL-APBJ-004	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Info- Tentang Aplikasi	SKPL-APBJ-004-01	PDHUPL-APBJ-004-01	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Info- Tentang Jepang	SKPL-APBJ-004-02	PDHUPL-APBJ-004-02	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09
	Halaman Info- Tentang Pembuat	SKPL-APBJ-004-03	PDHUPL-APBJ-004-03	Pengujian Unit	Black Box	Agustus -09

#### **4 Deskripsi dan Hasil Uji**

##### **4.1 Identifikasi Kelas Pengujian Antarmuka Pengguna**

Kelas Pengujian antarmuka pengguna adalah kelas pengujian yang meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka dengan pengguna.

##### **4.1.1 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Utama- (PDHUPL-APBJ-000)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman utama dari aplikasi APBJ. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk navigasi ke halaman Kana, halaman Tutorial, halaman Soal Latihan dan halaman Info.

#### **4.1.2 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Kana- (PDHUPL-APBJ-001)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Kana dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Kana. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk navigasi ke halaman Hiragana dan halaman Katakana.

#### **4.1.3 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Kana- Hiragana- (PDHUPL-APBJ-001-01)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Kana - Hiragana dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Hiragana. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan animasi huruf hiragana.

#### **4.1.4 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Kana- Katakana- (PDHUPL-APBJ-001-02)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Kana - Katakana dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Katakana. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan animasi huruf katakana.

#### **4.1.5 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial- (PDHUPL-APBJ-002)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Tutorial. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk navigasi ke 10 halaman Tutorial Bab 1 hingga Bab 10.

#### **4.1.6 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 1- (PDHUPL-APBJ-002-01)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 1 dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Bab 1. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan tutorial contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata pada Bab ini.

#### **4.1.7 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 2- (PDHUPL-APBJ-002-02)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 2 dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Bab 2. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan tutorial contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata pada Bab ini.

#### **4.1.8 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 3- (PDHUPL-APBJ-002-03)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 3 dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Bab 3. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan tutorial contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata pada Bab ini.

#### **4.1.9 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 4- (PDHUPL-APBJ-002-04)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 4 dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Bab 4. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan tutorial contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata pada Bab ini.

#### **4.1.10 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 5- (PDHUPL-APBJ-002-05)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 5 dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Bab 5. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan tutorial contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata pada Bab ini.

#### **4.1.11 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 6- (PDHUPL-APBJ-002-06)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 6 dari aplikasi APBJ dengan menekan

tombol Bab 6. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan tutorial contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata pada Bab ini.

**4.1.12 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 7- (PDHUPL-APBJ-002-07)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 7 dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Bab 7. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan tutorial contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata pada Bab ini.

**4.1.13 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 8- (PDHUPL-APBJ-002-08)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 8 dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Bab 8. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan tutorial contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata pada Bab ini.

**4.1.14 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 9- (PDHUPL-APBJ-002-09)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 9 dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Bab 9. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan tutorial contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata pada Bab ini.

**4.1.15 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Tutorial - Bab 10- (PDHUPL-APBJ-002-10)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Tutorial - Bab 10 dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Bab 10. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol untuk menampilkan tutorial contoh kalimat, pola kalimat dan kosakata pada Bab ini.

#### **4.1.16 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Soal Latihan- (PDHUPL-APBJ-003)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Soal latihan dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Latihan. Didalam halaman ini terdapat latihan-latihan yang disajikan dalam bentuk mini game.

#### **4.1.17 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Info- (PDHUPL-APBJ-004)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Info dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Info. Didalam halaman ini terdapat tombol-tombol navigasi untuk menampilkan halaman Tentang Aplikasi, Tentang Jepang dan Tentang Pembuat.

#### **4.1.18 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Info- Tentang Aplikasi- (PDHUPL-APBJ-004-01)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Info - Tentang Aplikasi dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Tentang Aplikasi. Didalam halaman ini terdapat informasi mengenai penggunaan aplikasi.

#### **4.1.19 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Info- Tentang Jepang- (PDHUPL-APBJ-004-02)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Info - Tentang Jepang dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Tentang Jepang. Didalam halaman ini terdapat informasi mengenai Jepang.

#### **4.1.20 Identifikasi Butir Pengujian Halaman Info- Tentang Pembuat- (PDHUPL-APBJ-004-04)**

Butir pengujian ini untuk menampilkan halaman Info - Tentang Pembuat dari aplikasi APBJ dengan menekan tombol Tentang Pembuat. Didalam halaman ini terdapat informasi mengenai profil pembuat.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL- APBJ	13/ 15
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Tabel 4.1 Deskripsi dan Hasil Pengujian

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang Di harapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat	Kesimpulan
PDHUPL-APBJ-000	Pengujian Halaman Utama	Masuk Halaman Utama	Buka Aplikasi APBJ	Masuk ke Halaman Utama	Tampil Halaman Utama	Masuk ke Halaman Utama	Handal
PDHUPL-APBJ-001	Pengujian Halaman Kana	Klik Tombol Kana	Pilihan Kana	Masuk ke Halaman Kana	Tampil Halaman Kana	Masuk ke Halaman Kana	Handal
PDHUPL-APBJ-001-01	Pengujian Halaman Kana-Hiragana	Klik Tombol Hiragana	Pilihan Hiragana	Masuk ke Halaman Hiragana	Tampil Halaman Hiragana	Masuk ke Halaman Hiragana	Handal
PDHUPL-APBJ-001-02	Pengujian Halaman Kana-Katakana	Klik Tombol Katakana	Pilihan Katakana	Masuk ke Halaman Katakana	Tampil Halaman Katakana	Masuk ke Halaman Katakana	Handal
PDHUPL-APBJ-002	Pengujian Halaman Tutorial	Klik Tombol Tutorial	Pilihan Tutorial	Masuk ke Halaman Tutorial	Tampil Halaman Tutorial	Masuk ke Halaman Tutorial	Handal
PDHUPL-APBJ-002-01	Pengujian Halaman Tutorial-Bab 1	Klik Tombol Bab 1	Pilihan Bab 1	Masuk ke Halaman Bab 1	Tampil Halaman Bab 1	Masuk ke Halaman Bab 1	Handal
PDHUPL-APBJ-002-02	Pengujian Halaman Tutorial-Bab 2	Klik Tombol Bab 2	Pilihan Bab 2	Masuk ke Halaman Bab 2	Tampil Halaman Bab 2	Masuk ke Halaman Bab 2	Handal
PDHUPL-APBJ-002-03	Pengujian Halaman Tutorial-Bab 3	Klik Tombol Bab 3	Pilihan Bab 3	Masuk ke Halaman Bab 3	Tampil Halaman Bab 3	Masuk ke Halaman Bab 3	Handal
PDHUPL-APBJ-002-04	Pengujian Halaman Tutorial-Bab 4	Klik Tombol Bab 4	Pilihan Bab 4	Masuk ke Halaman Bab 4	Tampil Halaman Bab 4	Masuk ke Halaman Bab 4	Handal
PDHUPL-APBJ-002-05	Pengujian Halaman Tutorial-Bab 5	Klik Tombol Bab 5	Pilihan Bab 5	Masuk ke Halaman Bab 5	Tampil Halaman Bab 5	Masuk ke Halaman Bab 5	Handal
PDHUPL-APBJ-002-06	Pengujian Halaman Tutorial-Bab 6	Klik Tombol Bab 6	Pilihan Bab 6	Masuk ke Halaman Bab 6	Tampil Halaman Bab 6	Masuk ke Halaman Bab 6	Handal
PDHUPL-APBJ-002-07	Pengujian Halaman Tutorial-Bab 7	Klik Tombol Bab 7	Pilihan Bab 7	Masuk ke Halaman Bab 7	Tampil Halaman Bab 7	Masuk ke Halaman Bab 7	Handal
PDHUPL-APBJ-002-08	Pengujian Halaman Tutorial-Bab 8	Klik Tombol Bab 8	Pilihan Bab 8	Masuk ke Halaman Bab 8	Tampil Halaman Bab 8	Masuk ke Halaman Bab 8	Handal
PDHUPL-APBJ-002-09	Pengujian Halaman Tutorial-Bab 9	Klik Tombol Bab 9	Pilihan Bab 9	Masuk ke Halaman Bab 9	Tampil Halaman Bab 9	Masuk ke Halaman Bab 9	Handal



PDHUPL-APBJ-002-10	Pengujian Halaman Tutorial- Bab 10	Klik Tombol Bab 10	Pilihan Bab 10	Masuk ke Halaman Bab 10	Tampil Halaman Bab 10	Masuk ke Halaman Bab 10	Handal
PDHUPL-APBJ-003	Pengujian Halaman Soal latihan	Klik Tombol Latihan	Pilihan Latihan	Masuk ke Halaman Latihan	Tampil Halaman Latihan	Masuk ke Halaman Latihan	Handal
PDHUPL-APBJ-004	Pengujian Halaman Info	Klik Tombol Info	Pilihan Info	Masuk ke Halaman Info	Tampil Halaman Info	Masuk ke Halaman Info	Handal
PDHUPL-APBJ-004-01	Pengujian Halaman Info- Tentang Aplikasi	Klik Tombol Tentang Aplikasi	Pilihan Tentang Aplikasi	Masuk ke Halaman Tentang Aplikasi	Tampil Halaman Tentang Aplikasi	Masuk ke Halaman Tentang Aplikasi	Handal
PDHUPL-APBJ-004-02	Pengujian Halaman Info- Tentang Jepang	Klik Tombol Tentang Jepang	Pilihan Tentang Jepang	Masuk ke Halaman Tentang Jepang	Tampil Halaman Tentang Jepang	Masuk ke Halaman Tentang Jepang	Handal
PDHUPL-APBJ-004-03	Pengujian Halaman Info- Tentang Pembuat	Klik Tombol Tentang Pembuat	Pilihan Tentang Pembuat	Masuk ke Halaman Tentang Pembuat	Tampil Halaman Tentang Pembuat	Masuk ke Halaman Tentang Pembuat	Handal

Nama :  
Umur :

**Kuesioner**  
**Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis**  
**Multimedia (APBJ)**

No	Pertanyaan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
1.	Tampilan / antarmuka APBJ menarik					
2.	Penggunaan warna tiap halaman APBJ menarik					
3.	Penggunaan efek suara pada tiap halaman APBJ jelas					
4.	Penggunaan teks pada setiap halaman APBJ (font, warna teks) jelas					
5.	Penyampaian informasi yang ditampilkan dalam APBJ informatif					
6.	Penggunaan animasi dalam APBJ menarik					
7.	Penyampaian Soal Latihan membantu dalam memahami materi dalam aplikasi					
8.	Penyampaian materi mudah dimengerti dan membantu pembelajaran					
9.	Penggunaan APBJ secara keseluruhan mudah					