

ABSTRAK

Irfan Luqman Wahyudi, 55414443

APLIKASI PEMBACA HURUF KANJI BAHASA JEPANG DENGAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID

Penulisan Ilmiah. Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, 2017

Kata kunci : Android, Aplikasi, Huruf, AR, Kanji

(xiv + 71 halaman + Lampiran)

Bahasa Jepang adalah bahasa asing yang mulai populer dalam dunia pendidikan. Bahasa Jepang menjadi salah satu pilihan dalam mempelajari bahasa asing selain bahasa Inggris, bahasa Mandarin, bahasa Jerman, bahasa Perancis dan lain sebagainya. Untuk mempelajari bahasa Jepang tentunya tidak lepas dari penggunaan huruf tradisional yang digunakan antara lain huruf Hiragana, Katakana dan Kanji. Mempelajari huruf Kanji terbilang cukup sulit karena jumlahnya yang ribuan dan pengucapannya yang berbeda-beda. Tulisan ini membahas pembuatan aplikasi edukasi dengan augmented reality pada telepon seluler berbasis Android. Aplikasi ini diberi nama “APLIKASI PEMBACA HURUF KANJI BAHASA JEPANG DENGAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID”. Melalui aplikasi ini, diharapkan dapat membantu para pelajar tingkat SMA untuk mempelajari huruf Kanji secara interaktif. Proses pengerjaan aplikasi ini menggunakan beberapa perangkat lunak yang berjalan pada sistem operasi Windows 7 Ultimate 64-bit yaitu Unity3d Version 5.4.1f1 sebagai editor, Vuforia Version 2.6.10 sebagai perancang Augmented Reality, Blender Version 2.78 sebagai 3D Modelling, Adobe Photoshop sebagai perancang antarmuka aplikasi, dan HD Video Converter sebagai konversi suara. Uji coba aplikasi dilakukan pada telepon seluler berbasis android minimal versi 5.0 dan Kuesioner sebagai penilaian terhadap aplikasi.

Daftar pustaka (2011 – 2017)