

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	4
1.6 Pembagian Tugas Anggota.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Teori	6
2.1.1 Bahasa Indonesia	6
2.1.2 Bahasa Jepang.....	6
2.1.3 Pekerja Magang Indonesia	6
2.1.4 Komunikasi	6
2.1.5 Speech-To-Text	7
2.1.6 Text-to-Speech.....	7
2.1.7 Application Programming Interface (API)	7
2.1.8 Visual Studio Code.....	9
2.1.9 Android Studio	9
2.1.10 React Native	10
2.1.11 Kotlin	10
2.1.12 Node.js	11
2.2 Aplikasi Serupa	11

2.2.1 Google Translate.....	11
2.2.2 Papago.....	11
2.2.3 iTranslate Translator	12
2.2.4 Perbandingan Fitur.....	12
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN.....	13
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	13
3.1.1 Proses Menggali Informasi	13
3.1.2 Karakteristik Target Pengguna.....	14
3.1.3 Fitur yang Dibutuhkan.....	15
3.2 Perancangan Aplikasi	17
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi	17
3.2.2 <i>Use Case</i> Diagram.....	18
3.2.3 <i>Use Case</i> Skenario	19
3.2.4 <i>User Flow</i>	21
3.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi	21
3.4 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	26
3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras	26
3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	27
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	28
4.1 Implementasi Aplikasi.....	28
4.1.1 Struktur Kode Project.....	28
4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan	29
4.1.3 Hasil Implementasi.....	29
4.2 Pengujian Aplikasi.....	30
4.2.1 Pengujian Kualitas Kode	30
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas.....	30
4.2.3 Pengujian ke Pengguna	36
4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian.....	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN A: DOKUMENTASI KEGIATAN	42

LAMPIRAN B: PERHITUNGAN USABILITY TEST45