

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