

ABSTRAK

Nama : Nimah Hasanatul Hasby
NPM : 140 2018 162
Program Studi : Sarjana Teknik Informatika
Judul : Aplikasi Pengenalan Kosakata Benda, Bentuk, dan Warna dalam Bahasa Jepang Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*

Bahasa digunakan manusia sebagai sarana untuk mengekspresikan perasaan. Salah satu bahasa yang sulit dipelajari adalah Bahasa Jepang. Selain karena tata bahasanya yang rumit, banyaknya kosakata dasar yang perlu dipelajari. Hal tersebut menjadi latar belakang dari penelitian ini. Tujuan dari penelitian adalah menggunakan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran serta mengetahui pandangan islam dalam. Dalam penelitian ini menggunakan dua metode yaitu *Research and Development* dan *Multimedia Development Life Cycle*. Tahapan pada *Multimedia Development Life Cycle* yaitu *concept, design, obtaining content material, assembly, testing, dan distribution*. Peneliti berhasil membangun aplikasi yang diberi nama Benkyou sebagai aplikasi pengenalan kosakata benda, bentuk, dan warna dalam Bahasa Jepang menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Penelitian ini diuji menggunakan dua metode yaitu *black box testing* dan *system usability testing*. Hasil dari *black box testing scene* dan *button* sudah berfungsi dengan baik dan hasil dari *system usability testing* mendapatkan skor 95.21. Aplikasi ini sudah sesuai dengan tinjauan islam, dimana media pembelajaran visual serta audio sudah diatur dalam Al-Qur'an pada surah At-Taubah ayat 11.

Kata kunci: *Augmented Reality, Bahasa Jepang, Kosakata*