

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI KAMUS BAHASA JEPANG UNTUK  
ANAK-ANAK**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Mila Silfia**

**11.12.5933**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI KAMUS BAHASA JEPANG UNTUK  
ANAK-ANAK**

## **SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
Pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Mila Silfia**

**11.12.5933**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI KAMUS BAHASA  
JEPANG UNTUK ANAK-ANAK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mila Silfia**

**11.12.5933**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 04 Desember 2014

**Dosen Pembimbing,**

  
**Haqif Al-Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI KAMUS BAHASA  
JEPANG UNTUK ANAK-ANAK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mila Silfia**

**11.12.5933**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Oktober 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Drs. Bambang Sudaryatno, MM**  
**NIK. 190302029**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Langgal 09 Maret 2017



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Desember 2016



Mila Silfia

NIM. 11.12.5933

## MOTTO

"Sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)"  
(QS 94: 6-7)

"Sesuatu yang belum dikerjakan seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik."  
(Evelyn Underhill)

"Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyalahgunakan waktu untuk menunggu."  
(Ernest Newman)

"Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang"  
(Anonim)

"Tiada do'a yang lebih indah selain skripsi ini cepat selesai"  
(Anonim)



## PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan Rahmat Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang...

Puji syukur kepada Allah SWT, dengan segala cinta dan kasih sayang-Nya yang telah memberikan aku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku pada cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan sehingga skripsi yang kubuat ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Ku persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang kucintai dan kusayangi.

Ibu dan bapak tercinta.

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih tiada tara aku persembahkan karya kecil ini untuk ibu dan bapak yang telah memberikan kasih sayang, dukungan dan segala pengorbanan yang tidak mampu aku membalasnya hingga akhir hayat hanya dengan selembar kertas bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan bapak bahagia karena selama ini anakmu belum bisa berbuat lebih. Untuk ibu dan bapak yang telah memberikan motivasi, semangat hidup, nasehat, do'a juga kasih sayang kalian kepada anakmu ini, tetaplah doakan anakmu ini supaya selalu bisa lebih membahagiakan kalian. Sehatlah selalu, salam terimakasihku untuk ibu dan bapak tercinta.

My one sister and three brothers.

Untuk kalian para adek-adekku yang cantik dan ganteng-ganteng-ganteng, hal yang paling indah ketika kita bisa meluangkan waktu bersama walaupun hanya sebentar namun tetap bermakna. Segala kejadian telah menjadi kenangan segala cerita telah menjadi kenangan, entah itu baik atau tidak tetap akan manis untuk diingat dan diceritakan lagi ketika kita sudah menjadi orang tua kelak. Pertemuan yang seringnya didominasi oleh perang antar kubu laki-laki dan perempuan itu tetap akan berakhir tawa. Terimakasih untuk kalian atas segala canda tawa yang secara tidak langsung menjadi penyemangat untuk kakak kalian ini berperang dengan skripsi, dan akhirnya menang. Tetap dukung kakak kalian ini supaya *always to be a winner* ya, dan kakak akan tetap berusaha menjadi yang terbaik untuk kalian.

Untuk para sahabat juga teman-temanku dimanapun kalian.

Hey akhirnya aku selesai juga. Terimakasih untuk kalian yang selalu dukung hingga tak pernah bosan mengomeli aku untuk mengerjakan skripsi ini. Sahabatku yang sudah kesebar dimana-mana kalian yang namanya banyak sekali dan tidak akan muat satu halaman kalau aku sebutin satu-satu. Teman-temanku semasa kuliah seperjuangan yang juga

sudah pada nyebar dari kota gudeg ini. Karya kecilku ini juga aku persembahkan untuk kalian para sahabat juga teman, ya walaupun tak seberapa bagus. Tetap semangat untuk kalian juga untukku. Satu langkah awal menuju cita-cita.

Others...

Yang sebelumnya aku jadi anggota exGORUNDER liat mba Lita, mba Via, mba Fifi, mba Ika pada ngerjain skripsi tu agak takut karna perubahan yang terjadi begitu terlihat oleh mereka. Tetapi ,mereka bilang "Hadapi saja skripsi itu, karena tidak terlalu menakutkan seperti yang dikira. Kalau sudah takut duluan akan susah di perjalanan mengerjakannya." bener bangetlah itu kata-katanya.

Hingga pada akhirnya pindahlah aku ke "Kos Gelap" dengan anggota ibu Diah(sering dikira ibu kos), Vhia,mba El, mba Anis, Helen, Sekar, Nela, Triana, Yoke, Nani, Ana, Tika, Atik si adek cantikku, juga mba suara merdu (sampai sekarang tidak ada yang tau namanya,sungguh terlalu sekali). Dan jangan lupa "mantan" penghuni "Kos Gelap" yang sering berkunjung itu Fefe, Febi juga Endah, kalian tetep wow. Karya ini juga aku persembahkan untuk kalian semua yang selalu setia membuat gairah mengerjakan skripsi jadi labil. Ucapan terimakasih yang sangat banyak untuk kalian telah mau melewatkan masa labil di kos denganku hingga akhirnya skripsi ini kelar juga. Alhamdulillah.

Untuk bapak dosen pembimbing.

Kepada yang terhormat bapak Hanif Al Fatta, M.Kom yang telah menjadi dosen pembimbing skripsi saya selama ini, saya ucapkan terimakasih banyak karena telah membantu menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih tetap sabar menghadapi saya juga masukan-masukan untuk kelancaran skripsi saya. Tanpa arahan dari bapak, saya tidak akan mampu mencapai ke titik ini.

Untuk para dosen dan staff jurusan dan akademik yang juga ikut berperan melancarkan jalannya skripsi ini juga saya ucapkan terimakasih. Dan untuk kalian para good people yang sama pentingnya, terimakasih untuk segala pedapat dan gagasan yang luar biasa demi menyelesaikan skripsi ini.

"Pemimpin memang orang yang paling penting, tetapi tiada pemimpin yang tiada pasukan untuk di pimpin"



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan kasih sayang dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI KAMUS BAHASA JEPANG UNTUK ANAK-ANAK”

Penulis menyadari bahwa selama proses hingga terselesaikannya skripsi ini banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan, yakni kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Umum STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Ibu Krisnawati, S.Si., MT selaku Kepala Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi ini
4. Para anggota staff jurusan dan akademik

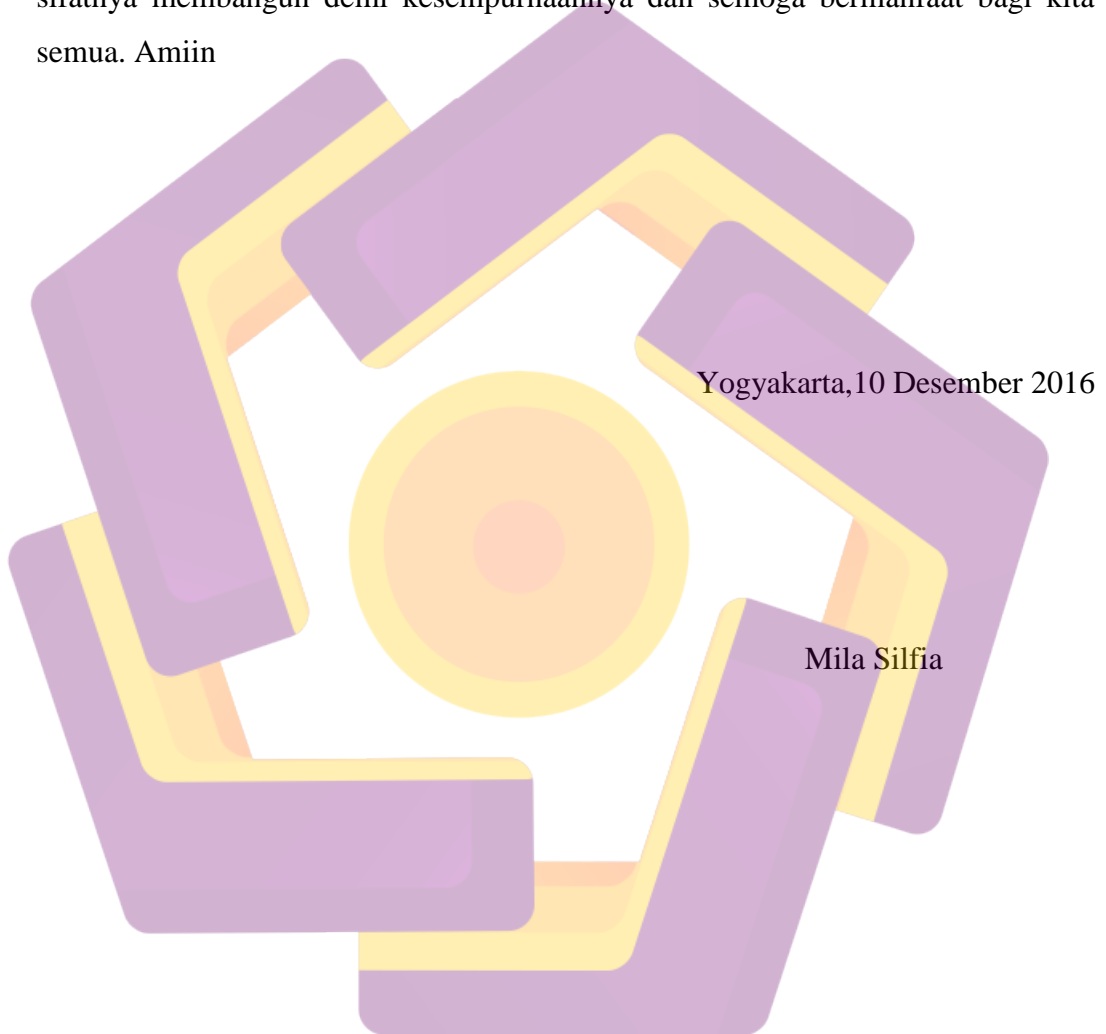
Para sahabat (Nana, Lina, Asmawati, Shinta Damay, Ambar, dan lainnya) kelas SI-08 dan rekan-rekan mahasiswa jurusan Sistem Informasi S1 juga jurusan yang lainnya.

Segenap teman-teman dari Kos Gelap persahabatan dan kebersamaan yang kita lewatkan dan tak terlupakan, untuk orang terdekat saya yang selalu membantu di dalam penyusunan skripsi dan ucapan terimakasih atas perhatiannya selama ini untuk Febriana Ayu, mba Desinta, Yalina Atria terimakasih atas doanya. Dan juga untuk Bagus, Atik, Aqib dan Rayyan, kakak sayung kalian.

Untuk kedua orang tua saya ibu Tri Susilo dan bapak Budi Utomo yang bantuannya sangatlah besar dari doa, dukungan dan tenaga untuk saya tetap

semangat belajar dan menyelesaikan kuliah ini. Kalian merupakan kekuatan terbesar saya.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Amiin



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.1.1 Metode Kepustakaan.....	4
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Definisi Kamus dan Bahasa Jepang.....	8
2.2.1 Kamus.....	8

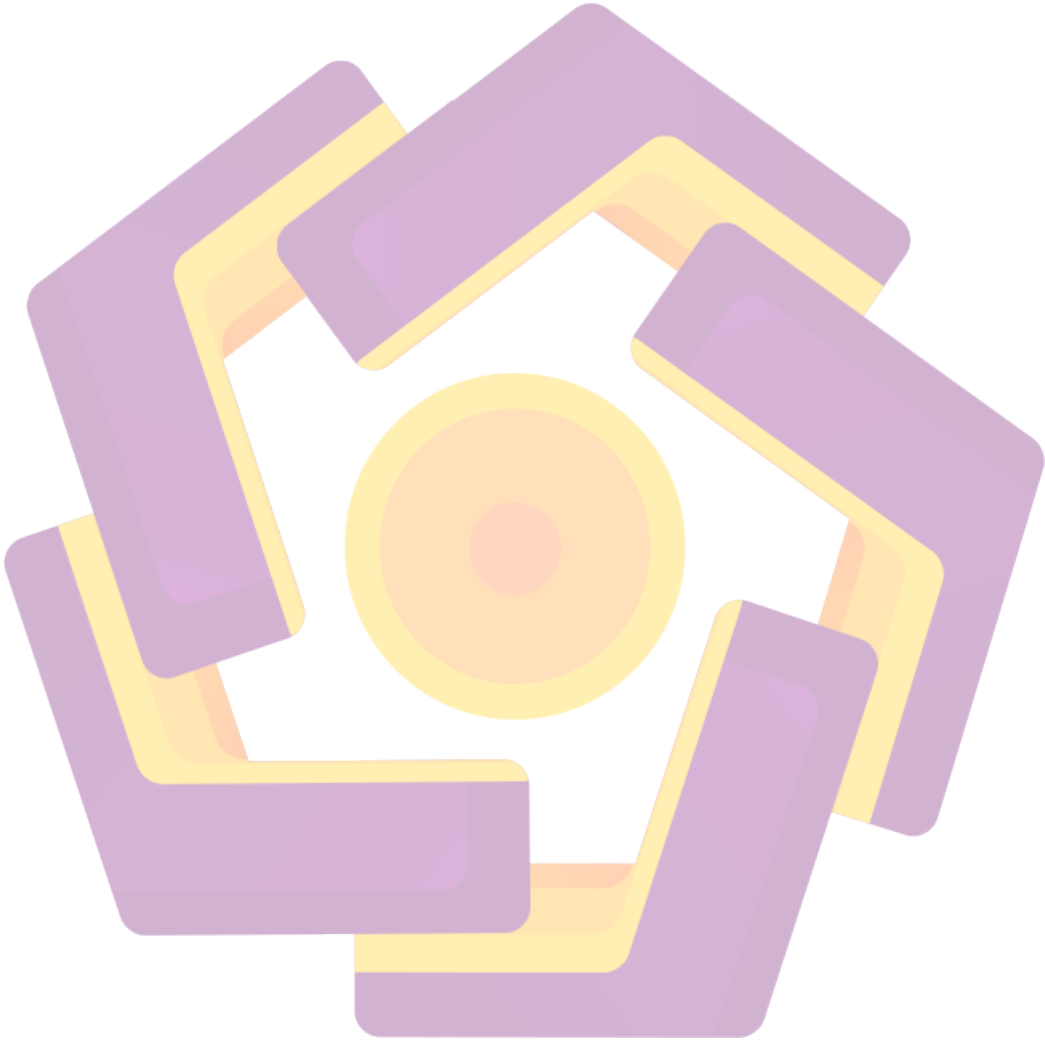
2.2.2 Bahasa Jepang.....	8
2.3 Android.....	9
2.3.1 Sejarah Android.....	9
2.3.2 Versi Android.....	11
2.3.3 Arsitektur Android.....	18
2.4 Java.....	22
2.4.1 Sejarah Java.....	22
2.4.2 Keunggulan Java.....	22
2.5 Android SDK (Software Development Kit).....	23
2.6 Konsep Pemodelan Aplikasi.....	24
2.6.1 Flowchart.....	24
2.7 Konsep Basis Data.....	29
2.7.1 Definisi Basis Data.....	29
2.7.2 Kelebihan Basis Data.....	29
2.7.3 Komponen Sistem Basis Data.....	30
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	31
2.8.1 Android Studio.....	31
2.8.2 Adobe Photoshop.....	32
2.9 UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	33
2.9.1 Definisi UML.....	33
2.9.2 <i>Use Case Diagram</i> .....	34
2.9.3 <i>Class Diagram</i> .....	34
2.9.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	34
2.9.5 <i>Activity Diagram</i> .....	34
2.10 Pengembangan Aplikasi.....	35
2.10.1 Konsep <i>Waterfall</i> .....	35
2.10.2 Analisis SWOT.....	36
2.10.2.1 Pengertian Analisis SWOT.....	36
2.10.2.2 Fungsi Analisis SWOT.....	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	40
3.1 Analisis Sistem.....	40

3.1.1 Identifikasi Masalah.....	40
3.1.2 Analisis SWOT.....	41
3.1.3 Analisis Kebutuhan.....	43
3.1.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	43
3.1.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	44
3.1.4 Analisis Kelayakan Sistem.....	46
3.1.4.1 Kelayakan Teknis.....	46
3.1.4.2 Kelayakan Operasional.....	47
3.1.4.3 Kelayakan Ekonomi.....	47
3.1.4.4 Kelayakan Hukum.....	48
3.2 Perancangan Sistem.....	48
3.2.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	49
3.2.1.1 <i>Use Case Discription</i> .....	49
3.2.1.2 Skenario <i>Use Case Diagram</i> .....	50
3.2.2 <i>Activity Diagram</i> .....	57
3.2.3 <i>Class Diagram</i> .....	63
3.2.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	64
3.3 Perancangan Antarmuka.....	69
3.3.1 Perancangan Tampilan Splash Screen.....	69
3.3.2 Perancangan Tampilan Menu Utama.....	70
3.3.3 Perancangan Tampilan Menu Kamus.....	71
3.3.4 Perancangan Tampilan Pencarian Kata.....	72
3.3.5 Perancangan Tampilan Menu Kategori.....	73
3.3.6 Perancangan Tampilan Daftar Kata.....	74
3.3.7 Perancangan Tampilan Detail Kategori.....	75
3.3.8 Perancangan Tampilan Menu Tentang.....	76
3.3.9 Perancangan Tampilan Menu Keluar.....	77
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>78</b>
4.1 Implementasi.....	78
4.2 Langkah-Langkah dalam Pembuatan Aplikasi.....	79
4.2.1 Membuat Tampilan Antarmuka ( <i>User Interface</i> ).....	79

4.2.1.1 Tampilan Splash Screen.....	80
4.2.1.2 Tampilan Halaman Awal.....	81
4.2.1.3 Tampilan Halaman Kamus.....	82
4.2.1.4 Tampilan Halaman Terjemahkan.....	82
4.2.1.5 Tampilan Halaman Kategori.....	83
4.2.1.6 Tampilan Halaman Daftar Kata.....	85
4.2.1.7 Tampilan Halaman Detail Kategori.....	86
4.2.1.8 Tampilan Halaman Tentang.....	87
4.2.1.9 Tampilan Halaman Keluar.....	88
4.2.2 Pembuatan Aplikasi.....	89
4.2.2.1 Splash Screen Activity.....	90
4.2.2.2 DBHelper.....	91
4.2.2.3 Halaman Awal Activity.....	104
4.2.2.4 Halaman Kamus Activity.....	105
4.2.2.5 Halaman Kategori Activity.....	107
4.2.2.6 Halaman Daftar Kata Activity.....	111
4.2.2.7 Halaman Tentang Activity.....	114
4.2.2.8 Halaman Terjemahkan Activity.....	115
4.2.2.9 Halaman Keluar.....	123
4.2.2.10 Android Manifest.....	124
4.3 Uji Coba Program.....	124
4.3.1 <i>White-Box Testing</i> .....	125
4.3.1.1 <i>Syntax Error</i> .....	125
4.3.2 <i>Black-Box Testing</i> .....	126
4.3.3 Proses Instalasi.....	131
4.3.3.1 Instalasi dengan Emulator.....	131
4.3.3.2 Instalasi Manual.....	133
4.4 Pemeliharaan Sistem.....	137
BAB V PENUTUP.....	139
5.1 Kesimpulan.....	139
5.2 Saran.....	140

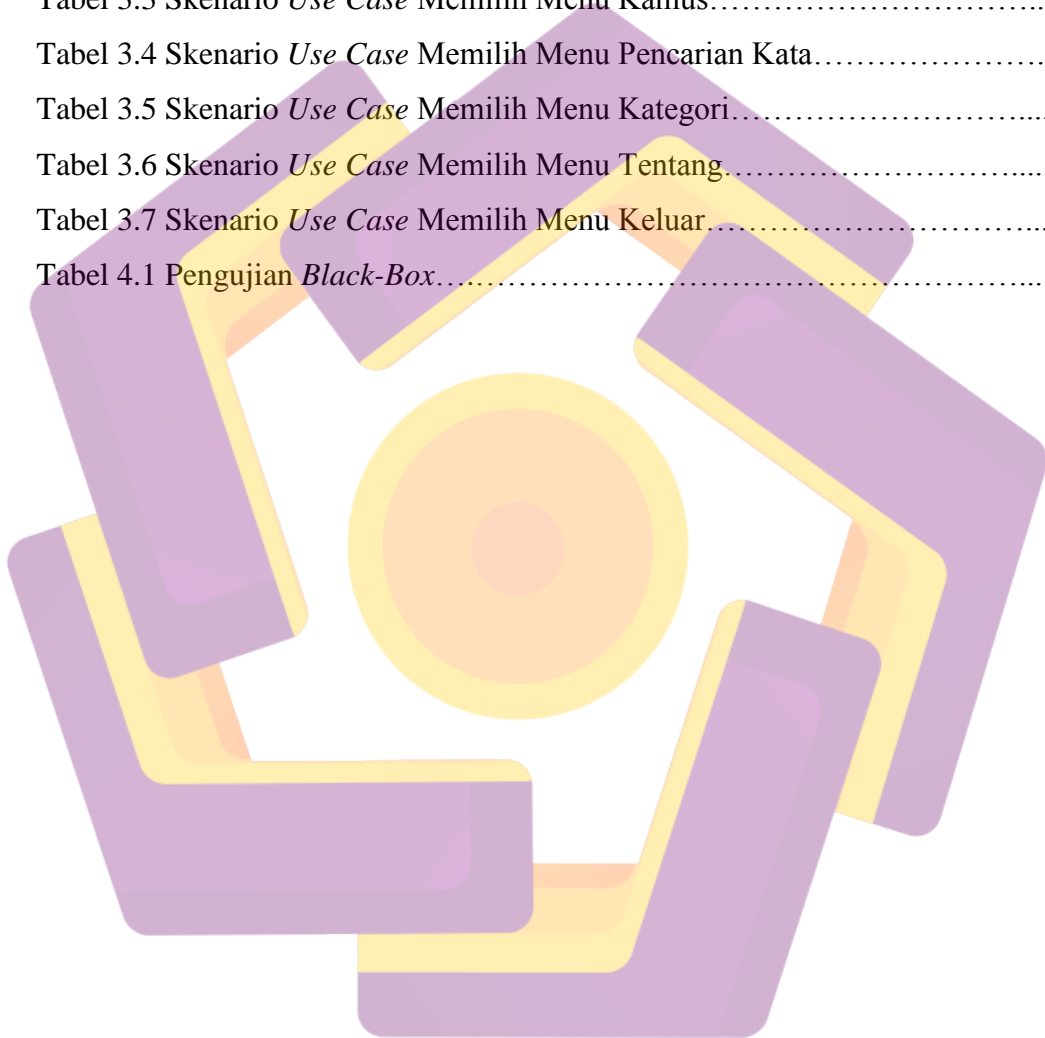


Daftar Pustaka .....141



## DAFTAR TABEL

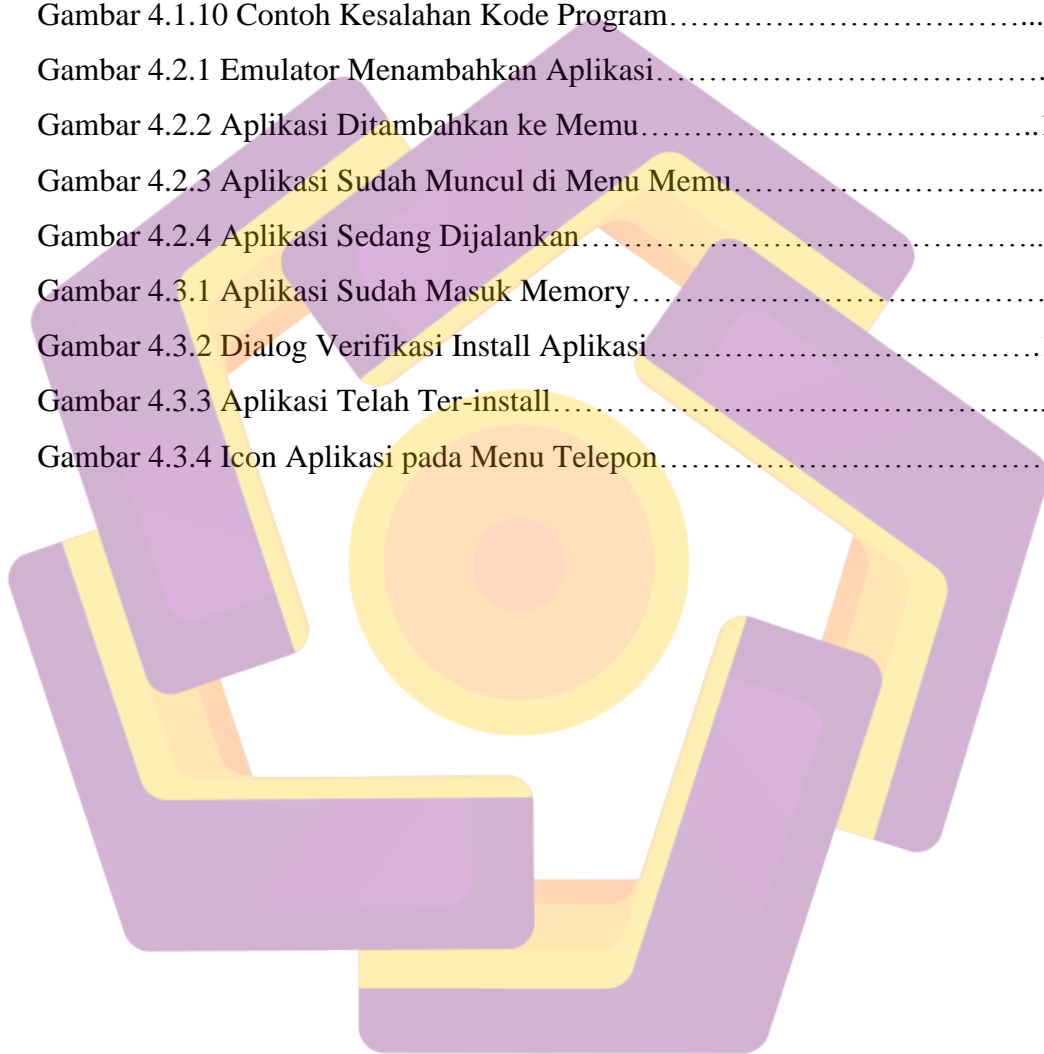
Tabel 2.1 Tabel SWOT ( <i>Strenght Weakness Opportunity Threat</i> ).....	39
Tabel 3.1 Tabel <i>Use Case</i> Discription.....	50
Tabel 3.2 Skenario <i>Use Case</i> Pilihan Menu Utama.....	51
Tabel 3.3 Skenario <i>Use Case</i> Memilih Menu Kamus.....	52
Tabel 3.4 Skenario <i>Use Case</i> Memilih Menu Pencarian Kata.....	53
Tabel 3.5 Skenario <i>Use Case</i> Memilih Menu Kategori.....	54
Tabel 3.6 Skenario <i>Use Case</i> Memilih Menu Tentang.....	55
Tabel 3.7 Skenario <i>Use Case</i> Memilih Menu Keluar.....	56
Tabel 4.1 Pengujian <i>Black-Box</i> .....	127



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur Android.....	18
Gambar 2.2 Tabel Simbol Flowchart.....	26
Gambar 2.3 <i>Metode Waterfall</i> .....	35
Gambar 3.1 <i>Use Case</i> Menu Utama.....	49
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Menu Kamus.....	58
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Menu Pencarian Kata.....	59
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Menu Kategori.....	60
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Menu Tentang.....	61
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Menu Keluar.....	62
Gambar 3.7 <i>Class Diagram</i> .....	63
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Menu Kamus.....	64
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Menu Pencarian Kata.....	65
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Menu Kategori.....	66
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Menu Tentang.....	67
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Menu Keluar.....	68
Gambar 3.13 Tampilan Splash Screen.....	69
Gambar 3.14 Tampilan Menu Utama.....	70
Gambar 3.15 Tampilan Menu Kamus.....	71
Gambar 3.16 Tampilan Menu Pencarian Kata.....	72
Gambar 3.17 Tampilan Menu Kategori.....	73
Gambar 3.18 Tampilan Daftar Kata.....	74
Gambar 3.19 Tampilan Detail Kategori.....	75
Gambar 3.20 Tampilan Menu Tentang.....	76
Gambar 3.21 Tampilan Pemberitahuan pada Menu Keluar.....	77
Gambar 4.1.1 Tampilan Splash Screen.....	80
Gambar 4.1.2 Tampilan Halaman Awal.....	81
Gambar 4.1.3 Tampilan Halaman Kamus.....	82
Gambar 4.1.4.1 Tampilan Halaman Terjemahkan.....	83
Gambar 4.1.4.2 Tampilan Halaman Terjemahkan.....	84

Gambar 4.1.5 Tampilan Halaman Kategori.....	85
Gambar 4.1.6 Tampilan Halaman Daftar Kata.....	86
Gambar 4.1.7 Tampilan Halaman Detail Kategori.....	87
Gambar 4.1.8 Tampilan Halaman Tentang.....	88
Gambar 4.1.9 Tampilan Halaman Keluar.....	89
Gambar 4.1.10 Contoh Kesalahan Kode Program.....	126
Gambar 4.2.1 Emulator Menambahkan Aplikasi.....	131
Gambar 4.2.2 Aplikasi Ditambahkan ke Memu.....	132
Gambar 4.2.3 Aplikasi Sudah Muncul di Menu Memu.....	132
Gambar 4.2.4 Aplikasi Sedang Dijalankan.....	133
Gambar 4.3.1 Aplikasi Sudah Masuk Memory.....	134
Gambar 4.3.2 Dialog Verifikasi Install Aplikasi.....	135
Gambar 4.3.3 Aplikasi Telah Ter-install.....	136
Gambar 4.3.4 Icon Aplikasi pada Menu Telepon.....	137



## INTISARI

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang populer di dunia ini. Semenjak budaya Jepang termasuk anime Jepang merambah ke kancan internasional, kini ketertarikan tentang berbahasa Jepang pun meluas. Termasuk anak sekolah dasar yang menyukai anime Jepang seperti Doraemon, Crayon Shinchan, Detective Conan, dan lain sebagainya. Selain itu mereka juga ada ketertarikan dengan menggunakan bahasa Jepang ketika lagu tema sedang dimainkan, mereka juga ikut bernyanyi walaupun kata-kata yang mereka ucapkan belum benar. Terkadang mereka menirukan adat Jepang dengan mengucapkan percakapan harian masyarakat Jepang.

Di era yang modern saat ini, teknologi informasi semakin maju. Semua serba dimudahkan dengan benda-benda elektronik yang pintar, yang membantu kita untuk mencapai kepuasan termasuk pengetahuan yang serba ada. Apalagi dengan sistem yang berbasis android sangat terkenal. Memudahkan kita untuk menggunakan aplikasi apapun yang kita mau. Selain kemudahan dari aplikasi berbasis android itu pula jaringan internet kini sudah semakin luas termasuk ke daerah-daerah pinggiran. Bahkan untuk penyebaran gadget itu sendiri juga sangat cepat.

Di sini penulis memanfaatkan android untuk memberikan ilmu pembelajaran mengenal Bahasa Jepang untuk anak-anak sebagai alat bantu belajar bagi anak-anak yang sudah bisa berbahasa Jepang maupun yang pemula. Juga anak-anak yang sudah terbiasa menggunakan gadget yang berbasis android. Oleh karena itu penulis membuat judul Analisis Dan Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Jepang Untuk Anak-Anak sebagai penelitian dari tugas akhir/skripsinya.

**Kata Kunci:** *Sistem Informasi, Aplikasi Smartphone, Basis Android*

## **ABSTRACT**

*Japanese is one of the most popular languages in the world. Since the Japanese culture including anime international venturing into the arena, now the interest of the Japanese language was widespread. Including early elementary school children who likes Japanese anime like Doraemon, Crayon Shin-chan, Detective Conan and so forth. In addition, they also have a fascination with Japanese language while the theme song is playing, although they also sing the words they speak incorrect. Sometimes they imitate the saying of indigenous Japanese society Japanese daily conversation.*

*In today's modern era, the more advanced information technology. Everything is simplified by objects that smart electronics, which helps us to achieve the satisfaction of the department including knowledge. Moreover, the android-based system that is very famous. Application allows us to use whatever we want. In addition to the ease of application that also android-based internet networks are now more widely including to the suburbs. Even for the deployment of the gadget itself is also very fast.*

*Here the author utilizes the android to provide knowledge to know Japanese language learning for children as a learning tool for children who already speak Japanese as well as the novice. Also children who are already accustomed to using gadgets based on Android. Therefore, the authors make the title Analysis And Application Design Japanese Dictionary For Kids as the study of the final project / thesis.*

**Keyword:** *Informaion System, Smartphone Application, Android-based*