

ABSTRAKSI

Kanji merupakan salah satu cara penulisan dalam bahasa Jepang yang dibutuhkan dalam ujian *JLPT*. Pada ujian *JLPT* dipisah menjadi level N5 sampai N1 dengan N5 paling rendah dan N1 paling tinggi. Pada *JLPT* level N5, setidaknya dibutuhkan untuk hafal sampai 103 kanji. Pada saat ini, pembelajaran kanji pada kelas ekstra atau kelas tambahan masih mengandalkan metode menulis berulang untuk menghafalkan kanji. Tetapi metode tersebut menyebabkan penghafalan kanji menjadi hal yang membosankan untuk dilakukan. Maka dari itu, diputuskan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis *Desktop* untuk membantu dalam penghafalan kanji pada *JLPT* level N5. Pada aplikasi akan terdapat fitur dan informasi yang membantu pengguna untuk menghafalkan kanji. Fitur yang tersedia seperti daftar dari 103 kanji pada *JLPT* level N5 dan fitur tes untuk menguji kanji yang telah dihafalkan pengguna. Informasi yang tersedia mengenai kanji mulai dari cara penulisan, arti dari kanji, cara baca kanji secara *on-yomi* dan *kun-yomi*, *Audio* dari cara membaca kanji, gambaran pembantu untuk menghafalkan kanji, dan contoh kata dari kanji tersebut. Aplikasi akan diimplementasikan melalui bahasa pemrograman C# dan menggunakan aplikasi *Unity*. Validasi yang dilakukan berupa wawancara terhadap penguji yang telah sukarela menguji aplikasi. Kesimpulan dari validasi yaitu aplikasi dapat membantu untuk menghafalkan kanji pada *JLPT* level N5.

Kata kunci : Aplikasi *Desktop*, C#, *JLPT*, N5, *Unity*

Kanji are one of Japan writing system which is needed in order to pass the JLPT Test. JLPT is divided into 5 level start from level N5 until level. At level N5, it is needed least 103 to pass the level. At this moment, kanji learning in class is still depend on repeated writing method in order to remember kanji. But by using that method will make kanji learning become boring thing to do. By that, it is decided to make a learning application for memorizing kanji at level N5. In the application there will be feature and information that will help user in memorizing kanji. Feature such as list of 13 kanji at level N5 and test to test kanji that has remembered by the user. Information about kanji such as writing method, kanji meaning, kanji reading by *on-yomi* and *kun-yomi*, *Audio* for speak kanji, *Image* to help remembering kanji, and word example of the kanji. The application will be implemented using C# programming language and *Unity*. Validation is done by taking interview from tester that are willing to test the application. The conclusion from the validation is that the application can be used to help remember kanji.

Keywords: C#, Desktop Application, JLPT, N5, Unity