

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan bahasa utama yang digunakan oleh penduduk Jepang yang pada jumlah penduduknya per 1 April 2022 berjumlah 122.388.000 jiwa dan juga menjadi bahasa yang digunakan oleh sebagian penduduk Korea dan Republik Tiongkok [1]. Melalui survei yang dilakukan oleh JPF (*The Japan Foundation*) pada tahun 2018, pembelajar Bahasa Jepang khususnya di Indonesia berjumlah 706.603 orang dan menjadi negara kedua dengan jumlah pelajar Bahasa Jepang terbanyak sedunia setelah sebelumnya pada peringkat satu berasal dari Tiongkok dengan jumlah 1.004.625 orang [2].

Harga untuk pembelajaran Bahasa Jepang di Indonesia bisa dibilang cukup mahal, sebagai contoh pada ipkwirata.com dipatok harga sebesar Rp. 500.000,00 untuk lima pertemuan pada level pemula, sedangkan pada sakurajlc.com dipatok harga Rp. 1.850.000,00 untuk enam belas pertemuan pada level pemula. Hal ini menyebabkan orang yang tidak mempunyai biaya tidak dapat mengikuti sarana pendidikan tersebut [3]. Oleh karena itu diperlukan *platform* pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah dan tanpa biaya, salah satunya dengan pembuatan *platform* belajar Bahasa Jepang berbasis *website*. Lalu ditambahkan konsep gamifikasi pada *platform* ini dengan tujuan agar pengguna lebih mudah dan terbantu dalam proses belajar. Konsep gamifikasi yang ditawarkan atau diimplementasikan pada aplikasi berbasis *web* ini seperti permainan kuis, sistem poin, sistem lencana atau *achievement*, yang membuat pengalaman belajar Bahasa Jepang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Gamifikasi merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk mengubah sesuatu *non-game context* agar terlihat menjadi lebih menarik dengan mengimplementasikan sebuah konsep dari sebuah *game* baik pada desain, sistem

kerja, dan mekaniknya. Gamifikasi dibuat layaknya seperti sebuah *video game* yang membuat para pemainnya dapat melakukan suatu permainan pada tingkat yang sama saat sedang atau tanpa sengaja melakukan sebuah kesalahan dan ingin mengulanginya. Pengaruh konsep gamifikasi terhadap bidang pembelajaran dapat meningkatkan motivasi orang dalam suatu pembelajaran. Motivasi yang disebabkan oleh gamifikasi ini dapat dilakukan dengan memberikan sesuatu yang menarik dalam proses pembelajaran. Hal ini bisa diakibatkan karena adanya umpan balik positif pada proses ini sehingga orang dapat didorong terus untuk selalu berusaha dan belajar [4].

Aplikasi ini menerapkan konsep gamifikasi dan menggunakan *platform website* sehingga orang dapat membukanya tanpa harus mengunduh dan menginstallnya ke dalam gawai. Tujuan dibuatnya aplikasi ini untuk membantu orang dalam belajar Bahasa Jepang secara otodidak dengan lebih seru dan tidak monoton. Aplikasi ini mempunyai fitur agar orang yang menggunakannya merasa tertarik secara emosional dan termotivasi dalam menghafal dan menyelesaikan soal – soal yang ada. Sistem peringkat diterapkan pada sistem dengan tujuan agar pengguna dapat belajar dan mengerjakan soal – soal yang ada dengan tujuan untuk mengejar point dan menduduki peringkat atas.

Aplikasi ini nantinya akan terdapat sistem member untuk menyimpan *point* yang akan berguna untuk membuka suatu hadiah ataupun *level* tertentu. Pemain dapat mengumpulkannya dengan berlatih, bermain *puzzle*, dan berbagai macam permainan yang menunjang kenyamanan dalam belajar. Metode penghafalan dengan permainan interaktif dan *visual* memori, sistem *leveling* dalam latihan soal dan peringkat poin harian akan membuat latihan dan kuis dalam aplikasi ini tidak sekadar hanya untuk belajar dan menghafalkan saja namun dapat beradu *score* dengan teman maupun orang lain.

Denagan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu orang yang hendak mencoba untuk belajar mengenal tentang Bahasa Jepang atau ingin belajar Bahasa Jepang secara mandiri. Aplikasi ini juga diharapkan dapat menjadi wadah

orang yang hendak belajar namun tidak menemukan platform ataupun tempat yang cocok untuk mendapatkan materi. Beberapa fitur seperti *mini games*, kuis, dan sistem peringkat yang digunakan sebagai fasilitas penunjang aplikasi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik sehingga pengguna dapat belajar dengan mudah dan semangat karena fitur – fitur tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Masalah yang didapatkan dari latar belakang yang sudah diuraikan di atas yaitu bagaimana membangun aplikasi interaktif berbasis *website* untuk pembelajaran Bahasa Jepang dengan menerapkan konsep gamifikasi untuk menarik dan meningkatkan motivasi orang untuk belajar Bahasa Jepang melalui elemen – elemen gamifikasi yang diterapkan seperti papan peringkat, permainan, sistem *point*, dan penghargaan?

## **C. Batasan Penelitian**

Agar memudahkan penelitian, maka diterapkan batasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Huruf yang terdapat pada aplikasi yaitu meliputi huruf hiragana, katakana, dan kanji.
2. Jenis huruf hiragana dan katakana yang terdapat pada aplikasi ini yaitu huruf *standard, tenten, maru, dan yoon*.
3. Huruf kanji yang terdapat pada aplikasi terbatas pada JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) tingkat N5.
4. Kata partikel yang terdapat pada aplikasi merupakan partikel yang telah disesuaikan dengan JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) tingkat N5.
5. Huruf kanji yang terdapat pada aplikasi merupakan kanji yang sering digunakan pada percakapan sehari – hari.

6. Elemen gamifikasi yang diterapkan pada sistem ini terdiri dari *level system*, *leaderboard*, dan kuis permainan.
7. Penelitian ini dibatasi hanya dibuat menggunakan *website* sebagai media *platformnya* dan hanya diperuntukkan untuk diakses melalui *desktop pc*, *laptop* maupun komputer.

#### **D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi interaktif pada platform website sebagai *media* pembelajaran Bahasa Jepang dengan menerapkan konsep gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan minat orang dalam belajar Bahasa Jepang, adapun jenis gamifikasi yang digunakan seperti papan peringkat, permainan, sistem *point*, dan penghargaan?

#### **E. Metodologi Penelitian**

Pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini menggunakan model *Waterfall*. Metode ini dipilih karena tahap pengembangannya berurutan dan sekuensial, sesuai dengan proyek yang tidak banyak berubah dalam proses pengembangannya [5]. Berikut merupakan alur penelitian yang digunakan dan telah disesuaikan dengan penelitian lainnya yang serupa dalam penelitian ini adalah [15]:

##### **1. Studi Literatur**

Dilakukan pencarian terhadap referensi teori yang berkaitan dengan masalah yang ditemukan. Materi yang dikumpulkan berbentuk seperti buku – buku, jurnal, skripsi, mengenai macam – macam huruf Jepang, aplikasi pembelajaran, gamifikasi, website dan bahasa pemrograman seperti *Javascript*.

##### **2. Observasi**

Dilakukan pengamatan terhadap aplikasi pembelajaran sejenis yang sudah pernah dibuat sebelumnya dan membandingkannya dengan aplikasi yang hendak dibuat.

### **3. Analisis Kebutuhan**

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan aplikasi yang akan dibangun baik yang fungsional maupun bukan fungsional. Hasil dari tahap analisis ini merupakan Use Case Diagram, kebutuhan fungsional, kebutuhan antarmuka yang disesuaikan dengan fungsi yang dibutuhkan oleh aplikasi.

### **4. Perancangan Sistem**

Setelah melakukan tahap studi literatur, observasi penelitian, dan penganalisaan kebutuhan maka setelah itu peneliti akan melakukan perancangan sistem yang akan dibuat secara rinci mengenai bagaimana sistem atau aplikasi tersebut akan berjalan. Tahap ini akan menghasilkan rancangan arsitektur aplikasi yang akan dibuat berupa gambaran sistem secara keseluruhan, *Entity Relationship Diagram*, serta perancangan antarmuka (*Design Interface*) dari aplikasi tersebut.

### **5. Implementasi Sistem**

Dilakukan pembuatan sistem yang telah dirancang sebelumnya menjadi hasil nyata. Mulai dari dilakukan pembuatan *backend* yang dikhususkan untuk penyaluran data dari *database* menuju *client* hingga pada pembangunan bagian frontend dari aplikasi ini yang dibangun menggunakan *framework javascript* yaitu Nuxt Js.

### **6. Pengujian**

Setelah berhasil menyelesaikan pembangunan sistem pembelajaran Bahasa Jepang ini, maka akan dilakukan tahap pengujian aplikasi berulang kali sampai tidak ditemukannya masalah yang mengganggu proses berjalannya aplikasi mulai dari pengujian fungsionalitas lalu setelah pengujian aplikasi selesai maka akan dilakukan pengujian terhadap pengguna dengan cara meluncurkan aplikasi tersebut secara public dan mengadakan kuisioner untuk mengetahui hasil akhir dari aplikasi tersebut.

## **7. Evaluasi**

Setelah melakukan tahap implementasi sistem dan uji coba, maka dilakukan analisa dan evaluasi terhadap hasil yang didapatkan dan dilakukan pembuatan laporan dari hasil tersebut.

## **F. Sistematika Penulisan**

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang permasalahan dan perihal yang akan diangkat dalam penelitian ini. Terdapat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi, dan sistematika penulisan.

### **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini tentang hal yang berhubungan dengan pembangunan *website* pembelajaran Bahasa Jepang

### **BAB III: LANDASAN TEORI**

Membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan *website* pembelajaran Bahasa Jepang.

### **BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menjelaskan hal mengenai analisis dan perancangan *website* aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang mulai dari analisis sistem, lalu lingkup masalah, perspektif dan fungsi produk.

### **BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini akan berfokus pada cara kerja dari *website* pembelajaran Bahasa Jepang dan pengujian untuk mengetahui apakah tujuan dari pembuatan *website* ini telah sesuai.

### **BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN**

Pembahasan dari bab ini adalah kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran untuk aplikasi *website* yang akan dikembangkan selanjutnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi daftar referensi dan daftar pustaka yang digunakan untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini.

