

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu dari bisnis yang menopang pertumbuhan ekonomi dalam abad ke-21 ini. Hal ini menjadikan bisnis pariwisata mampu menopang ekonomi sebuah Negara. Banyak industri pariwisata di berbagai daerah telah terbukti mampu menciptakan lapangan kerja, peluang usaha baru, meningkatkan pendapatan daerah dan kesejahteraan sosial-ekonomi pada umumnya (Hermawan 2016). Di era globalisasi ini, Negara yang diuntungkan melalui industri pariwisatanya, salah satunya adalah Jepang.

Peningkatan tersebut berdampak pada tingginya kebutuhan sumber daya manusia untuk memberikan jasa pada setiap institusi industri pariwisata di Jepang, seperti hotel, restoran, *travel* dan instansi pariwisata lainnya. Akan tetapi penurunan pertumbuhan penduduk dan minimnya instansi pariwisata yang dapat menerima tenaga asing yang tidak dapat berbahasa Jepang masih tinggi sehingga lowongan kerja bagi lulusan tenaga asing yang dapat berbahasa Jepang sangat terbuka di Jepang. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa yang telah menyelesaikan studi bahasa Jepang di Indonesia khususnya yang telah mengambil mata kuliah *Japanese for tourism* untuk ambil andil dalam memberikan jasa pada industri pariwisata Jepang.

Tenaga asing tersebut tidak hanya dituntut dapat berbicara dengan lancar, namun diharapkan dapat menguasai bahasa khusus *Japanese for specific purpose* dalam industri pariwisata, seperti bahasa yang digunakan terhadap tamu, atasan maupun

saat menghadapi rekan kerja. Penguasaan *senmon yogo* sangatlah penting terutama untuk lingkup kajian kepariwisataan (Rosita,2013). Berbeda dengan bahasa Jepang pada umumnya, pemahaman akan penggunaan *senmon yogo* sangat diperlukan dalam industri pariwisata. Berdasarkan pengalaman pribadi penulis saat internship di Jepang tidak sedikit pembelajar bahasa Jepang yang memiliki kekurangan dalam menguasai dan memahami kosa-kata tersebut, alhasil ketidakpahaman akan *senmon yogo* menghambat pekerjaan khususnya yang berkaitan dalam bidang pariwisata seperti pada department *food&beverage* yang meliputi pelayanan dan *bartender*.

Oleh karena itu penulis tertarik membuat penelitian ini, guna mendorong dan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mempersiapkan diri pada dunia kerja maupun *internship* di Jepang nanti. Melalui pembuatan media kamus sebagai pembelajaran bahasa Jepang untuk *service&bar* ini. Diharapkan mahasiswa dapat menambah wawasan tentang *senmon yogo* khususnya mahasiswa yang sedang maupun yang telah mengambil mata kuliah *Japanese for tourism* fakultas sastra Jepang di Universitas Komputer Indonesia agar sudah siap saat akan mengikuti *internship* maupun berkerja di Jepang nanti.

Buku referensi sebagai acuan yang bersifat umum dan konvensional dengan menggunakan kertas akan sangat tebal dan tidak praktis. Maka, *Information Communication and Tecnology* (ICT) dalam era digital dengan teknologi yang sudah maju perlu dimanfaatkan untuk efisiensi dan percepatan informasi. Aspek yang tercakup dalam ICT adalah aspek teknologi informasi dan aspek teknologi komunikasi. Teknologi informasi berkaitan dengan proses, penggunaannya sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi

adalah semua hal yang berhubungan dengan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat lain (Fadli, 2014).

Berbagai perangkat multimedia yang memungkinkan dipergunakan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah *mobile phone*. Saat ini ada dua jenis *smartphone* yang banyak digunakan oleh khalayak umum, yaitu ponsel pintar dengan sistem operasi iOS yang biasa kita temukan dalam perangkat apple, dan Android yang dapat dengan mudah kita temukan dalam jenis dan merek ponsel apapun. Dari banyaknya pengguna ponsel pintar ini tentu saja aplikasi yang digunakan semakin beragam. Berbagai jenis aplikasi pun dapat dijalankan di *smartphone*, baik itu aplikasi untuk bermain, *travelling*, bersosial, ataupun belajar. Khusus aplikasi untuk belajar, saat ini banyak sekali aplikasi belajar berbagai bahasa, baik itu dalam bentuk aplikasi kamus maupun navigasi pembelajaran singkat suatu bahasa, diantaranya bahasa Jepang. Hanya saja sampai saat ini sangat jarang sekali aplikasi untuk penguasaan terhadap bahasa Jepang yang di khususkan untuk bidang pelayanan makanan dan minuman.

Maka dari itu keberadaan *Mobile Learning* pada ponsel pintar merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran interaktif yang nantinya akan dikhususkan pada bidang *service* dan bar. Keunggulan *Mobile Learning* dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan dari PC. Keunggulan dari perangkat *Mobile Learning* antara lain mudah dibawa, dapat terhubung ke jaringan kapan saja dan di mana saja, lebih fleksibel dalam mengakses sumber belajar, kedekatan komunikasi, siswa dapat terlibat dan aktif (Woodill, 2011). Media pembelajaran yang berbasis perangkat *Mobile Learning* pada *smartphone* mempunyai berbagai

macam keunggulan, yaitu biayanya murah, mendukung konten multimedia, mengurangi biaya pelatihan khusus, serta bisa diakses dimanapun dan kapanpun.

Pembuatan mengenai kamus Bahasa Jepang berbasis *Mobile Learning* untuk pembelajar bahasa Jepang sudah banyak dilakukan, salah satunya adalah penelitian aplikasi kamus mengenai pariwisata oleh Surawiredja(2018). Semua aplikasi ini merupakan aplikasi media pembelajaran bahasa Jepang dengan memanfaatkan *smartphone* berbasis *android* yang mendapat tanggapan “*sangat baik*” dari responden.

Namun media kamus kali ini, berbeda dengan media aplikasi *nihongo* sebelumnya, materi yang terdapat pada aplikasi F&B akan lebih dikembangkan dengan meningkatkan materi pariwisata juga menggolongkan kosakata sesuai dengan bidang *service&bar* sehingga lebih memudahkan pengguna aplikasi dalam memahami materi didalamnya.

Materi yang terdapat di dalamnya meliputi bidang pelayanan *service Senmon Yougo* terhadap tamu. Materi bahasa Jepang dalam kosakata yang sering digunakan saat berhadapan dengan rekan kerja, kosakata peralatan dalam bidang *service* maupun bar dan kosakata penanganan pelayanan makanan maupun minuman dalam bahasa Jepang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa tertarik untuk mengembangkan media aplikasi kamus terdahulu Sebagai acuan yang sudah ada untuk dijadikan aplikasi yang baru mengenai media pembelajaran bahasa Jepang untuk pariwisata berbasis *Mobile Learning* dengan judul *Aplikasi F&B Sebagai Kamus Pembelajaran Bahasa Jepang Untuk Service&Bar*.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembuatan Aplikasi pada Kamus *Service&bar* F&B pada *smartphone* berbasis *Android*?
2. Bagaimana tanggapan dari pengguna Aplikasi Kamus *Service&Bar* F&B pada *Smartphone* berbasis *Android*?

## 1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, penulis akan membahas tentang cara pembuatan dan pengoperasian aplikasi F&B yang hanya dapat digunakan di *smartphone* android. Juga akan mencari tahu bagaimana tanggapan responden tanpa mengukur efektivitas aplikasi ini. Materi yang dibahas pada aplikasi F&B kamus *service&bar* terdiri dari 4 kategori yaitu kosakata penanganan pelayanan terhadap tamu/*service*, kosakata peralatan dalam bidang *service* dan *bar* , penanganan pelayanan minuman/*bartender* berdasarkan materi yang terdapat pada buku bahasa Jepang perhotelan terbitan andi publisher.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui bagaimana proses pembuatan aplikasi kamus *service&bar* F&B pada *smartphone* berbasis *Android*
2. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa sastra Jepang sebagai responden terhadap aplikasi kamus *service&bar* F&B pada *Smartphone* berbasis *android* sebagai media pembelajaran *service&bar*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Aplikasi pembelajaran bahasa Jepang untuk *Service&bar* dalam *smartphone* berbasis *android* ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif, baik bagi penulis ataupun bagi para pengguna. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Bagi penulis, menambah wawasan dalam merancang aplikasi media belajar berbasis android serta dalam cabang ilmu bahasa Jepang khususnya pada bidang *service* dan bar.
2. Bagi pengajar, Menambah media belajar yang praktis dan menarik dalam mempelajari bidang *service* dan bar juga menambah wawasan dalam ilmu bahasa Jepang pada *smartphone* android.
3. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan sebagai tambahan referensi tentang perancangan media pembelajaran baru yang dapat mendukung pembelajaran bahasa Jepang yang berhubungan dengan dunia pariwisata khususnya pada bidang *service* dan bar.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam Penyusunan laporan hasil pembuatan aplikasi, penulis akan menjelaskan sistematika penulisan untuk memahami lebih jelas laporan skripsi ini sistematikanya sebagai berikut ini :

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini membahas secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, definisi oprasional dan sistematika penulisan.

## **BAB II Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini berisi bagaimana kutipan yang diambil dari buku, jurnal dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan. Kutipan yang dibahas menjelaskan tentang Multimedia, *Mobile learning*, Media pembelajaran, *Smartphone*, Sistem Operasi, Android, Adobe, Unity, Pariwisata, Food&beverage.

## **BAB III Metode Penelitian**

Pada bab ini menjelaskan metode penelitian, teknik pengumpulan data, perancangan media, dan prosedur penelitian.

## **BAB IV Pembahasan**

Pada bab ini menjelaskan bagaimana cara pembuatan, cara pengoperasian, serta tanggapan responden mengenai aplikasi F&B sebagai kamus bahasa Jepang *service&bar*.

## **BAB V Kesimpulan**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan.