

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Pengertian Perhotelan**

Menurut Marpaung (2002) hotel merupakan suatu bisnis yang dikelola dengan menyediakan jasa pelayanan, makanan, minuman, serta kamar untuk istirahat atau tidur bagi wisatawan dengan membayar secara pantas sesuai dengan fasilitas yang ditawarkan. Menurut Nurita dan Meidariani (2019) staf hotel adalah sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan bahasa dan sikap, yang semuanya didukung oleh fasilitas di masing-masing hotel.

Bahasa Jepang dan tata krama merupakan elemen yang penting saat melayani wisatawan Jepang yang menginap di setiap hotel yang memiliki pasar orang Jepang di Indonesia ataupun hotel di Jepang yang tentunya harus memiliki kemampuan bahasa Jepang. Untuk itu, staf hotel yang memiliki kemahiran bahasa Jepang dalam melayani wisatawan Jepang, harus memerhatikan aturan bahasa Jepang yang khusus digunakan dalam layanan wisata Jepang selama mereka menggunakan fasilitas, baik pada saat kedatangan, selama mereka tinggal dan saat melakukan transaksi untuk *check out*.

Menurut Sulastiyono (2006) di hotel terdapat beberapa departemen, antara lain:

- 1) *Front Office*: memiliki tugas untuk menerima pesanan kamar, memberikan informasi, menerima dan mengakomodasikan pesanan, melaksanakan dan menerima pembayaran dari tamu.

- 2) *House Keeping*: memiliki tugas untuk memelihara kebersihan, kerapian, dan kelengkapan kamar-kamar tamu, restoran dan bar, serta tempat-tempat umum dalam hotel, termasuk tempat karyawan.
- 3) *Food and Beverage*: memiliki tugas untuk menyediakan dan menyajikan makanan dan minuman kepada para tamu.
- 4) *Accounting*: memiliki tugas untuk mengelola keuangan hotel seperti penerimaan dan pengeluaran uang hotel.
- 5) *Personnel*: memiliki tugas untuk melakukan pengadaan dan pemilihan tenaga kerja hotel, seperti pemeliharaan moral, kesejahteraan, dan peningkatan keterampilan tenaga kerja di hotel.
- 6) *Engineering*: memiliki tugas untuk melaksanakan perencanaan, pemasangan dan pemeliharaan gedung serta perlengkapan hotel.

## **1.2. Bahasa Jepang Perhotelan**

Bahasa Jepang mempunyai keunikan dalam penggunaannya, seperti bahasa yang digunakan sebagai bahasa formal berbeda dengan bahasa yang digunakan sehari-hari. Tentunya hal ini perlu dipelajari untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (pegawai hotel) untuk memberikan pelayanan yang sebaik mungkin ketika bekerja di hotel. Pegawai hotel biasanya langsung berinteraksi dengan para tamu, sehingga pengetahuan komunikasi dalam bahasa Jepang diperlukan untuk pengembangan diri pegawai hotel dan peningkatan pelayanan hotel. Bahasa Jepang yang digunakan di bisnis perhotelan adalah bahasa Jepang hormat (*Keigo*). *Keigo* yang dalam bahasa Jepang berarti ragam bahasa hormat merupakan ragam bahasa

yang digunakan untuk menghormati lawan bicara. Menurut Iwao (1998) Secara umum *keigo* dibagi menjadi 3 yaitu *sonkeigo*, *kenjougo* dan *teineigo*.

- 1) *Sonkeigo* adalah ungkapan yang digunakan untuk menghormati lawan bicara atau orang yang dibicarakan, ragam bahasa ini berkaitan dengan kegiatan atau keadaan lawan bicara dan orang yang dibicarakan. Digunakan juga pada hal yang berhubungan dengan orang tersebut.
- 2) *Kenjougo* adalah ungkapan untuk menunjukkan rasa hormat pembicara kepada lawan bicara maupun kepada orang yang menjadi topik pembicaraan, *kenjougo* dilakukan dengan cara merendahkan perilakunya sendiri.
- 3) *Teineigo* adalah ungkapan sopan yang digunakan untuk menunjukkan rasa hormat pembicara kepada lawan bicara.

Bahasa Jepang ragam hormat (*keigo*) tersebut digunakan sebagai landasan pegawai hotel untuk melaksanakan tugas masing-masing departemen seperti yang telah disampaikan di atas. Sebagai contoh departemen *front office*. *Front office* harus mengerti kosakata dari *Heya no Shurui* (Jenis Kamar), perhitungan hari, tanggal dan bulan, lalu perhitungan malam, *Haraikata* (metode pembayaran), kosakata saat *check in*, kosakata saat pemesanan kamar dan *check out*.

Adapun strategi dalam pembelajaran bahasa Jepang yang juga bisa diterapkan untuk pembelajaran bahasa Jepang Perhotelan, Menurut Rebecca (1994) didasarkan pada 5 tahap yaitu:

- 1) *Fukushuu*: pengulangan pelajaran atau materi yang sudah dipelajari yang berhubungan dengan materi baru.

- 2) *Dounyuu*: pengenalan materi pembelajaran untuk menerangkan bentuk, makna dan cara pemakaian.
- 3) *Kihon renshuu*: latihan dasar untuk melatih kosakata ataupun kalimat agar pembelajar dapat mengingat dan menyebutnya dengan benar.
- 4) *Ouyou renshuu*: latihan penerapan untuk melatih percakapan sehingga dapat digunakan pada situasi yang sesungguhnya.
- 5) *Matome*: kesimpulan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan siswa serta memotivasi siswa sehingga dapat memakai kosakata dan pola kalimat yang telah diajarkan.

### **2.3. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran saat ini sangat beragam, baik secara konvensional dengan ceramah di kelas maupun media interaktif seperti melalui audio, visual, audio-visual, aplikasi, web, internet, dll. Menurut Hung, dkk., (2018) media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dari sistem pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk tertarik terlibat langsung dalam pembelajaran bahasa Jepang. Media pembelajaran harus menjadi alat untuk mencocokkan tujuan pembelajaran dengan proses pembelajaran yang secara tidak langsung bisa menjadi jembatan antara pengetahuan yang ditransfer oleh guru dengan pemahaman siswa.

Pribadi (2017) mengungkapkan media adalah alat yang digunakan sebagai pengirim informasi dan memiliki fungsi sebagai sumber sekaligus penerima informasi. Media pembelajaran yang memuat informasi dan ilmu pengetahuan pada umumnya digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

### 2.3.1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif pembelajaran adalah sebuah media yang digunakan untuk pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Darmawan (2014) multimedia adalah media yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif dengan mengombinasikan grafik, teks, animasi, video dan audio. Sejalan dengan itu Saprudin, dkk. (2020) menyatakan bahwa multimedia dapat berupa audio, baik itu suara maupun musik, animasi, video, teks, grafik dan gambar. Atmawarni (2012) mendefinisikan multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif dengan mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.

Ariani dan Dany (2010) menjelaskan bahwa multimedia adalah hasil perpaduan berbagai media seperti teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, dan video yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Samsudin (2015) mengungkapkan dalam multimedia terdapat teks, gambar, animasi dan video digital yang ditampilkan bersama-sama pada satu waktu dan penggunaan tombol sebagai alat untuk mengoperasikannya sehingga multimedia menjadi interaktif. Menurut Auliya (2018) dengan menggunakan multimedia, hal yang abstrak dapat dijadikan nyata sehingga saat ditampilkan ke hadapan pembelajar akan menarik minat belajarnya melalui berbagai bentuk animasi yang disajikan.

Lalu menurut Warsita (2008) interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif adalah hubungan antara manusia (sebagai pengguna) dengan program komputer.

Interaktivitas dalam multimedia diberikan batasan yaitu: (1) pengguna (*user*) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program; (2) program interaktif bertujuan supaya pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan.

Menurut Warsita (2008) multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mengintegrasikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi dan musik. Menurut Cheng (2009) multimedia interaktif dibuat untuk menjadikan pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video dan animasi serta menciptakan interaksi antara media dengan pengguna. Ivers dan Ann (2010) mengemukakan bahwa multimedia menggabungkan beberapa media untuk menyampaikan informasi, kombinasi tersebut terdiri dari teks, grafik, animasi, gambar, video dan audio. Lalu Vaughan (2011) mengemukakan bahwa multimedia adalah perpaduan teks, gambar, audio, animasi dan video yang disampaikan kepada pengguna menggunakan komputer maupun media elektronik lainnya.

Multimedia terdiri dari beberapa unsur pendukung seperti yang telah dikemukakan di atas, antara lain:

1. Teks, bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks.
2. Grafik, alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks.

3. Bunyi atau *sound*, bunyi atau *sound* dalam komputer multimedia, khususnya pada aplikasi bidang bisnis dan *game* sangat bermanfaat.
4. Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan.
5. Animasi, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada *layer*

Pembelajaran dengan multimedia sebagai *dual code* atau *dual channel learning*, karena dalam pembelajaran multimedia menggunakan dua materi utama yaitu kata dan gambar. Penggunaan kata materi disajikan dalam bentuk verbal seperti teks maupun pun yang diucapkan secara lisan. Penggunaan gambar, materi disajikan dalam *pictorial form*, seperti grafik statistik, ilustrasi, foto, peta, animasi dan video.

#### **2.3.1.1. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Menurut Daryanto (2013) multimedia interaktif pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu jenis bentuk media, misalnya menggabungkan dua unsur atau lebih, seperti teks dan audio ataupun hal lainnya. Untuk dikatakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif, media tersebut harus menyajikan paling tidak dua media.
- 2) Bersifat interaktif, yaitu mampu mengakomodasi respon dari pengguna yang terdiri dari kontrol pengguna dan respon dari media.

- 3) Bersifat mandiri, yaitu memberikan kemudahan dalam penggunaan dan kelengkapan isi untuk pengguna, sehingga media dapat digunakan tanpa harus dibimbing orang lain. Pada praktiknya, media pembelajaran interaktif harus dirancang supaya pengguna bisa menggunakan media dengan sesuka hati dan leluasa.

#### **2.3.1.2. Fungsi Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Menurut Munir (2013) multimedia pembelajaran interaktif harus memenuhi fungsi sebagai berikut:

- 1) Mampu memberikan respon cepat kepada pengguna dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan fasilitas kepada pengguna untuk mengatur kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa pengguna mengikuti aturan yang telah diberikan.
- 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi pengguna dalam bentuk respon.

#### **2.3.1.3. Tujuan Penggunaan Bahan Ajar Multimedia Interaktif**

Secara garis besar tujuan-tujuan dari penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dapat dipahami sebagai usaha untuk menyajikan dan menyampaikan isi materi yang akan diajarkan ke dalam format yang lebih efektif dan efisien untuk digunakan dan dimengerti oleh pengguna. Pengembangan bahan ajar dilakukan untuk mempermudah pembelajar dalam mengikuti pembelajaran sehingga penyerapan materi dapat dilakukan dengan sempurna.



#### **2.3.1.4. Manfaat Pembelajaran Interaktif**

Menurut Arsyad (2013) media pembelajaran interaktif memiliki manfaat strategis sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian pembelajar sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan ajar akan lebih jelas sehingga bisa lebih dipahami oleh siswa.
- 3) Membuat metode pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan.
- 4) Pembelajar dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

#### **2.3.1.5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Interaktif yang Baik**

Diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat untuk membuat media pembelajaran memiliki kualitas yang dapat membuat perbedaan yang signifikan. Menurut Arsyad (2013) beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai Dengan Tujuan

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang mengacu pada dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini bertujuan supaya media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran diharapkan bukan hanya mampu mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan.

## 2) Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi. Sempel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

## 3) Mampu dan Terampil

Apapun media yang dipilih, pengajar harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dari suatu media pembelajaran ditentukan oleh bagaimana keterampilan pengajar menggunakan media pembelajaran tersebut. Penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran nantinya dapat diturunkan kepada pembelajar sehingga pembelajar juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

## 4) Keadaan Peserta Didik

Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.

## 5) Ketersediaan

Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat di gunakan jika tidak tersedia, media merupakan alat pembelajaran yang harus ada ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

### **2.3.2. Adobe Animate CC**

Saputro (2018) mengungkapkan bahwa *software Adobe Animate CC* merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan oleh perusahaan *Adobe*. *Adobe Animate CC* menjadi perangkat lunak penyempurna dan pengganti *Adobe Flash*. *Adobe* terus mengembangkan *Flash* hingga berganti nama menjadi *Adobe Animate CC* dan mendukung pengembang web untuk mendesain animasi *HTML 5*, media iklan animasi, media pembelajaran, dan *game* versi web. *Software Adobe Animate CC* memiliki beberapa keunggulan, yaitu dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan sendiri oleh pengguna. Akan tetapi memiliki kelemahan yaitu hanya mendukung penggunaan *OS 64-bit*, contohnya seperti *OS Windows 10 64-bit*, sedangkan pengguna *OS 32-bit* tidak dapat menggunakan *Adobe Animate CC*. Media ini digunakan untuk menampilkan multimedia yang menggabungkan beberapa bentuk seperti audio dan visual yang dimuat dalam bentuk aplikasi dengan tujuan untuk menyajikan materi pembelajaran agar lebih menarik. Dengan demikian, media yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan *Action Script 3.0* yang terdapat pada fiturnya, *Adobe Animate CC* juga dapat digunakan untuk mengembangkan *game* atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi sebagai media pembelajaran.

### **2.3.3. M-Learning (Mobile Learning)**

Menurut Wood (2005) istilah *m-learning* didasarkan pada penggunaan teknologi dan perangkat seluler seperti PDA, ponsel, laptop, dan tablet dalam

pembelajaran. Siraj dan Vijay (2009) menyatakan *m-learning* adalah penggunaan perangkat *mobile* yang memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana saja dan kapan saja. *M-learning* dikembangkan dengan format multimedia yang menyajikan teks, gambar, audio dan meminimalkan video dan animasi karena alasan keterbatasan ukuran supaya mudah diakses melalui *handphone* sehingga menjadi bahan belajar yang menarik dan mudah dipahami serta fleksibel.

Sarrab, Elgamel dan Aldabbas (2012) menjelaskan bahwa *mobile learning* adalah sebuah teknik yang memanfaatkan teknologi berbasis *mobile* dan nirkabel untuk digunakan dalam pembelajaran dan pendidikan. *M-learning* memungkinkan pembelajar untuk menggunakan pengalaman belajar mereka dalam lingkungan secara kolaboratif. *Mobile learning* memiliki manfaat untuk meningkatkan produktivitas siswa dengan membuat pengetahuan dan pembelajaran menjadi tersedia kapan saja dan di mana saja, yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran tanpa pembatasan ruang dan waktu.

#### **2.3.4. Android**

Program komputer sering digunakan sebagai media untuk belajar karena komputer dapat mengintegrasikan warna, musik, dan animasi grafis. Alasan-alasan tersebut membuat komputer dapat menyajikan konsep-konsep pembelajaran dalam tingkat realisme yang tinggi. Menurut Arsyad (2004) simulasi dalam komputer dapat memberikan kesempatan belajar secara interaktif dan personal. Seiring berjalannya waktu, fungsi yang terdapat di komputer dapat

digunakan di tablet maupun *smartphone*. Menurut Supardi (2014) *Android* merupakan sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi.

Menurut Huda (2018) pemrograman aplikasi *mobile smartphone* dan tablet PC berbasis *Android* merupakan sistem operasi yang bersifat terbuka dan berbasis sistem operasi *Linux*. *Android* dapat digunakan oleh siapa saja yang memiliki perangkat berbasis *Android*. Menurut Murya (2014) *Android* adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*) seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet (*PDA*). Tablet dan *smartphone* yang telah digunakan saat ini menggunakan program *Android* sebagai sistem operasinya. Ini merupakan sumber terbuka yang memberi kesempatan kepada pengembang untuk mengembangkan aplikasi mereka sehingga semua pengguna *Android* dapat mengunduh berbagai aplikasi di *playstore*. Salah satu kategori di *playstore* adalah pendidikan. Media pembelajaran bahasa Jepang perhotelan juga bisa dibuat dalam bentuk program *Android* dengan menggunakan beberapa *software* untuk merancanginya. Platform *Android* merupakan media yang sangat bagus untuk dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran.

### **2.3.5. Visual Novel**

Terdapat berbagai jenis game, salah satunya adalah *game visual novel*. Menurut Hikam (2013) *visual novel* merupakan salah satu jenis permainan yang dapat dimainkan di PC dan sebagian dirilis di *game console*. Untuk saat ini, seiring perkembangan zaman, *visual novel* dapat digunakan dan dibuat dengan format

yang bisa dimainkan di perangkat *smartphone Android*. Gobel (2009) mengatakan bahwa *visual novel* memiliki format *story-telling*. *Game story-telling* mengatur alur dan dialog yang ditampilkan di dalam permainan, sehingga dapat memberikan motivasi penggunanya dalam mendalami cerita yang disajikan dan mengajak pengguna untuk ikut ke dalam cerita. Menurut Jr. dkk., (2013) *visual novel* dapat digunakan sebagai konsep untuk media pembelajaran, karena dapat meningkatkan pemahaman dengan menikmati pembelajaran yang disajikan di dalam *game visual novel*. Sehingga bisa disimpulkan bahwa konsep *visual novel* bisa dijadikan sebagai salah satu konsep untuk media pembelajaran yang dapat menarik perhatian pembelajar untuk bisa mempelajari materi yang akan dipelajari dengan metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat bosan.

#### **1.4. Penelitian Tedahulu**

Terdapat beberapa penelitian pembuatan aplikasi tentang kepariwisataan, diantaranya:

- 1) Penelitian pembuatan aplikasi yang membahas tentang pariwisata secara menyeluruh yang telah dilakukan oleh Surawiredja, Arianingsih dan Setiana pada tahun 2018.

Penelitian ini membahas tentang pembuatan aplikasi yang bernama *日本 GO!* yang dibuat dengan menggunakan *software Unity* sebagai perangkat untuk pembuatan dan perancangan aplikasi dan didukung oleh *Adobe Photoshop CS6* sebagai perangkat untuk pembuatan asset, dll., yang akan dimasukkan dan

disusun di *software Unity* untuk pembuatan aplikasi. Pembuatan aplikasi menggunakan *Action Script 3.0.*, untuk memberikan perintah kepada tiap objek yang digunakan.

Responden berpendapat bahwa aplikasi *日本 GO!* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang lebih menarik untuk digunakan daripada metode konvensional.

Aplikasi ini berbentuk seperti kamus yang di dalamnya terdapat beberapa menu, penjelasan dan contoh kalimat. Konsep yang diusung masih terbatas seperti kamus elektronik, belum ada karakter yang ditampilkan sehingga perlu dilakukan penyempurnaan dengan memasukkan beberapa hal yang akan membuat lebih menarik. Juga, pada aplikasi yang dibuat, materi yang digunakan masih meluas yaitu tentang pariwisata secara umum, maka daripada itu perlu dibuatkan aplikasi yang membahas hanya satu bahasan dari pariwisata.

2) Penelitian pembuatan aplikasi *Guide Friend* yang dilakukan oleh Alwansyah dan Arianingsih pada tahun 2020.

Aplikasi ini dibuat menggunakan *software Articulate Storyline 3* untuk perangkat utamanya dan perangkat pendukungnya adalah *CorelDraw 2020* untuk penyuntingan tampilan. Pembuatan aplikasi ini memasukkan perintah menggunakan *Trigger Wizard* terhadap objek.

Responden berpendapat bahwa aplikasi ini menarik dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa Jepang pariwisata.

Aplikasi ini lebih membahas pariwisata dan berfokus pada materi pemandu wisata, oleh karena itu diperlukan aplikasi yang membahas pariwisata dengan fokus materi yang lain.

- 3) Penelitian aplikasi yang berfokus pada *Service and Bar* bernama *F&B* oleh Nugraha dan Setiana pada tahun 2020.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *software Unity* sebagai perangkat utama dan perangkat pendukungnya adalah *Adobe Photoshop CS6* karena terdapat fitur yang tidak terdapat di *Unity*. Aplikasi ini menggunakan *Action Script 3.0.*, yang dijadikan perintah untuk dimasukkan ke dalam objek. Aplikasi ini terdapat tombol navigasi untuk memberikan kemudahan pada pengoperasiannya.

Tanggapan responden terhadap aplikasi ini adalah aplikasi *F&B* sangat menarik dan dapat dijadikan sebagai aplikasi alternatif untuk pembelajaran bahasa Jepang pariwisata khususnya *service and bar*. Namun aplikasi ini hanya berfokus kepada *service and bar* atau *food and beverage*, sehingga perlu dibuat aplikasi yang membahas materi kepariwisataan di bidang yang lain.

Dari beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi maupun media interaktif untuk pembelajaran bahasa Jepang pariwisata membantu menaikkan semangat belajar daripada dengan menggunakan metode konvensional dikarenakan dikemas dengan lebih menarik dan interaktif sehingga tidak membuat bosan. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan masih memiliki beberapa



kekurangan dalam aplikasinya sehingga diperlukannya peningkatan baik dari tampilan, materi maupun konsep yang diusung. Aplikasi *日本 GO!* yang dibuat oleh Surawiredja, Arianingsih dan Setiana (2018) memuat materi tentang pariwisata secara keseluruhan dan belum mengerucut; aplikasi *Guide Friend* yang dibuat oleh Alwansyah dan Arianingsih (2020) memiliki materi yang lebih mengerucut yaitu materi tentang pemandu wisata; sedangkan aplikasi *F&B* yang dibuat oleh Nugraha dan Setiana (2020) berisi materi yang mengerucut yaitu tentang *service and bar*. Masih ada materi pariwisata lain yang bisa untuk diteliti yaitu perhotelan, aplikasi perhotelan yang diciptakan harus mengusung konsep baru dalam penyajiannya.