

PERANCANGAN WEBSITE UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DENGAN TEMA PENGGUNAAN KATA KETERANGAN TINGKAT DAN KUANTITAS

Maya Alfiyana^{1*}, Ade Irma Purnamasari²

^{1,2} STMIK IKMI Cirebon; Jl. Perjuangan No.10 B Majasem, Kota Cirebon, Jawa Barat 45131; Telp (0231)490480

Riwayat artikel:

Received: 2 Februari 2024

Accepted: 30 Maret 2024

Published: 2 April 2024

Keywords:

Website, Media Pembelajaran, Bahasa Jepnag.

Correspondent Email:

mayaalfiyana35@gmail.com

Abstrak. Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa asing yang sangat banyak dipelajari di lembaga pendidikan formal dan non formal. Tentu saja, bahasa Jepang sebagai bahasa asing memiliki ketentuan yang harus diketahui dan dipahami. Sehubungan dengan hal ini, membutuhkan pemahaman tentang penggunaan kata keterangan tingkat dan kuantitas dalam bahasa Jepang terutama bagi baru belajar. Namun lembaga pendidikan seperti LPK IHMI Cirebon seringkali menghadapi kesulitan dalam mengintegrasikan materi pembelajaran bahasa Jepang secara efektif. Metode pembelajaran yang masih mengandalkan buku menyebabkan sulitnya mengimplementasikan ide-ide inovatif yang dapat mempercepat proses belajar siswa. Akar permasalahannya terletak pada belum adanya platform interaktif yang mendukung proses belajar mengajar bahasa Jepang. Maka perlu dibuat perancangan website sebagai media pembelajaran bahasa Jepang dengan fokus pada penggunaan kata keterangan tingkat dan kuantitas. Dalam pembuatan website tersebut menggunakan metode waterfall dengan tahapannya meliputi analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean, testing, penerapan program dan pemeliharaan. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang berbasis web tentang penggunaan kata keterangan tingkat dan kuantitas. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam belajar bahasa Jepang yang lebih interaktif.

Abstract. Japanese is one of the foreign languages that is very much taught in formal and non-formal educational institutions. Of course, Japanese as a foreign language has provisions that must be known and understood. In connection with this, it requires an understanding of the use of the word description level and quantity in Japanese especially for new learners. However, educational institutions such as IHMI Cirebon often face difficulties in integrating Japanese language learning materials effectively. The methods of learning that still rely on books make it difficult to implement innovative ideas that can speed up the student's learning process. The root of the problem lies in the lack of an interactive platform that supports the learning process of teaching Japanese. Then it is necessary to design a website as a Japanese language learning medium with a focus on the use of word descriptions level and quantity. In the creation of the website, the waterfall method has been used and its stages include needs analysis, system design, coding and program implementation testing, and maintenance. The results of this study can be used for web-based Japanese language learning about the use of word descriptions of level and quantity. This learning medium can be used to make it easier for students to learn more interactive Japanese.

1. PENDAHULUAN

Berbagai aspek kehidupan manusia telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi, termasuk pembelajaran bahasa. Dalam situasi seperti ini, penggunaan sistem informasi berbasis web menjadi semakin penting sebagai alat pembelajaran yang efektif. Konsep penggunaan kata keterangan tingkat dan kuantitas sangat penting untuk pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang. Kata kuantitas menunjukkan seberapa banyak tindakan atau situasi terjadi, sedangkan kata keterangan tingkat menunjukkan tingkat tindakan yang dilakukan. Pembelajar bahasa Jepang dapat meningkatkan kefasihan dan keakuratan komunikasi mereka dengan memahami dan menguasai penggunaan kata-kata ini. Sistem ini dapat menawarkan berbagai sumber belajar, latihan interaktif, dan umpan balik secara langsung yang meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual, gamifikasi media, dan sistem informasi berbasis web dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jepang.

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Jepang menggunakan Pendekatan Komunikatif Bagi Peserta Pelatihan LPK LPJ Bali Tahun 2021. Selain itu kegiatan ini memberikan pengalaman mengajar secara langsung, sehingga mahasiswa dapat menerapkan mata kuliah yang diajarkan di kampus dengan materi pembelajaran di LPK LPJ Bali Menjelaskan bahwa mereka kesulitan belajar bahasa Jepang online karena kondisi rumah seringkali tidak kondusif, tidak ada teman yang bisa berbahasa Jepang, dan kurangnya motivasi belajar [1].

Kemudian penelitian terkait yang diteliti oleh Muhammad Adhitya et al, yang membahas dalam dunia pendidikan yang sudah berkembang ini, ada banyak cara untuk belajar Bahasa Jepang, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti smartphone. Dalam kasus ini, media pembelajaran menjadi alternatif untuk membantu siswa belajar bahasa Jepang karena mereka interaktif dan menggunakan pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Dengan didukung oleh kemajuan teknologi dan pola interaksi baru, UI dan UX dengan tampilan dan desain yang baik akan membuat pengalaman pengguna yang

memakai produk menyenangkan dan dapat memengaruhi keberhasilan penggunaan user. Oleh karena itu, antarmuka pengguna (UI) dan UX sangat penting untuk dibantu dengan menggunakan metode pikiran desain. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna, penelitian ini bertujuan untuk menemukan kebutuhan pengguna dan menyelesaikan masalah mereka dalam belajar bahasa Jepang [2].

Berdasarkan data dan fakta yang diperoleh dari tempat observasi yaitu LPK IHMI Cirebon menunjukkan betapa pentingnya penelitian ini. Tabel berikut menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat siswa untuk belajar bahasa Jepang. Ini menjadi faktor utama yang mendorong pengembangan website statis untuk media pembelajaran bahasa Jepang dengan tema tingkat dan kuantitas penggunaan kata keterangan.

Table 1. Data Siswa LPK IHMI Cirebon

Periode	Bulan	Jumlah Siswa	Kenaikan (%)
1	Oct-Mar 2022	6	0%
2	Mar-Agt 2023	28	367%
3	Agt-Nov 2023	39	39%
Rata-rata		24	137%
Jumlah Total		73	

Dari data yang diperoleh di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan minat belajar bahasa Jepang mengalami peningkatan rata-rata sebesar 135% dari jumlah siswa per periode. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi siswa adalah kesulitan belajar bahasa Jepang, terutama ketika mereka menggunakan buku sebagai sumber belajar utama. LPK IHMI Cirebon digunakan sebagai tempat untuk mengamati permasalahan dalam penelitian ini. Platform WordPress dipilih sebagai alat desain web karena mudah digunakan dan membantu siswa memahami materi pembelajaran bahasa Jepang.

Penting untuk menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mendukung pembelajaran siswa dengan teknologi informasi. Sistem informasi berbasis web khususnya platform WordPress dinilai sebagai solusi tepat untuk menciptakan media

pembelajaran yang interaktif, mudah diakses, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.2. Dasar Teori

2.1.1. Pengertian Perancangan Sistem Informasi

Perancangan adalah proses merencanakan semua hal sebelum memulai suatu kegiatan atau sistem untuk menghasilkan hasil yang diinginkan[3].

Sistem adalah sekumpulan komponen atau komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sebagai contoh, sistem komputer terdiri dari hardware, software, dan brainware[4].

Informasi adalah hasil pengolahan data yang memberikan makna atau arti yang bermanfaat bagi pengguna dikenal sebagai data[4].

Arisandy menyatakan bahwa Sistem Informasi ialah terdiri dari berbagai subsistem yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk menyelesaikan masalah tertentu. Mereka melakukan ini dengan mengolah data menggunakan komputer, yang membuatnya lebih bermanfaat bagi pengguna pada 2017 [5].

2.1.2. Pengertian Website

Website adalah halaman web yang disediakan melalui jalur internet dan dapat diakses dari mana saja. selama terhubung ke jaringan internet. Setiap halaman web terdiri dari kumpulan yang berisi informasi dalam bentuk teks, gambar, video, dan sebagainya[6].

2.1.2. Pengertian Media Pembelajaran Bahasa Jepang.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi, disebut juga dengan bahan ajar. Pemilihan bahan ajar sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran[7].

Menurut Yoshima bahasa Jepang didefinisikan sebagai “日本語というは日本で疲れている言葉” (Nihongo to iu wa nihon de tsukarete iru kotoba) atau “bahasa Jepang adalah bahasa yang digunakan di Jepang”[8].

2.1.3. Pengertian Kata Keterangan Tingkat dan Kuantitas

Kata keterangan tingkat merupakan kata keterangan yang menunjukkan tingkat atau

derajat yang digunakan bersamaan dengan kalimat bentuk positif, seperti *yoku* (sering), *daitai* (kurang begitu), *sukoshi* (sedikit) dan *amari* (lebih sedikit) dan *zenzen* (tidak sama sekali) digunakan bersamaan dengan kalimat negatif[9].

Kata keterangan kuantitas merupakan kata keterangan yang menunjukkan jumlah manusia atau benda yang terlibat dalam aktifitas. Seperti ; *totemo* (banyak), *sukoshi*(sedikit) digunakan bersamaan dengan kalimat bentuk positif dan *amari* (sedikit sekali), *zenzen* (tidak sama sekali) yang digunakan dengan kalimat bentuk negatif[9].

2.1.3. Pengertian Lembaga Pelatihan Kerja

Lembaga Pelatihan Kerja adalah jenis pendidikan nonformal yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri atau bidang tertentu, mempersiapkan peserta untuk memasuki pekerjaan bery, meningkatkan keterampilan mereka dalam pekerjaan mereka saat ini, atau bahkan untuk pengembangan diri mereka sendiri[10].

2.1.4. Pengertian Wordpress

Wordpress adalah platform website bersifat *open source* yang sangat terkenal di antara CMS lainnya. Selain itu, dapat menggunakannya sebagai alat untuk membuat website dengan berbagai plugin tanpa perlu memahami pemrograman[11].

2.1.5. PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP adalah bahasa script yang disimpan di server dan diproses di sana. Klien menerima hasil melalui browser. PHP menarik karena kodenya dapat berinteraksi dengan database dan melakukan perhitungan kompleks secara bersama. Selain itu, tidak perlu membayar apa pun untuk menggunakan PHP karena itu gratis.

2.1.6. Pengertian MySQL

Amerika National Standards Institute (ANSI) mendefinisikan SQL pada tahun 1986, dan merupakan bahasa terstruktur khusus untuk pengolahan database. Sistem manajemen database MySQL bersifat *open source*[12].

2.1.7. Perancangan Unified Modelling Language (UML)

Perancangan sistem berorientasi objek mencakup perancangan Unified Modelling Language (UML). Penelitian ini menggunakan perancangan sistem UML untuk membantu pengguna aplikasi lebih

memahami sistem dan subsistem aplikasi yang dibangun. Perancangan UML menggunakan bantuan objek seperti simbol, yang membantu membuat pemodelan sistem aplikasi yang dibangun secara visual. Dalam penelitian ini, UML seperti use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram digunakan [13].

2.1.8. Sumber Data

Pada tahap ini, penulis menggunakan data dan informasi lapangan dari LPK IHMI Cirebon untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan mencari solusinya. Data dan informasi ini diperoleh melalui observasi dan wawancara yang dilakukan. Setelah tahap analisis ini selesai, kita akan menentukan jenis sistem yang akan dirancang kemudian.

2.1.9. Perancangan Sistem

Perancangan dalam sistem informasi berbasis web sebagai media pembelajaran bahasa Jepang dengan tema yang diambil tentang penggunaan kata keterangan tingkat dan kuantitas di LPK IHMI Cirebon dengan menggunakan metode *waterfall*.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Tahapan Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan website ini dilakukan dengan cara berikut:

1. Wawancara

Salah satu teknik pengumpulan data yang akan membahas teknik wawancara yang digunakan, termasuk struktur pertanyaan dan pemilihan responden.

2. Dokumentasi

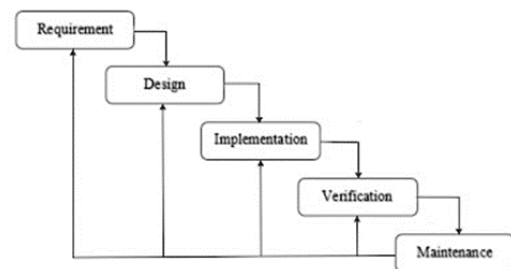
Buku Minna no Nihongo edisi 1 bahasa Jepang yang digunakan sebagai sumber utama[14]. Materi pembelajaran online di era digital juga digunakan sebagai sumber dokumentasi dan bahan-bahan yang di peroleh dari jurnal.

3.2. Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan dalam sistem informasi berbasis *web* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang dengan tema yang diambil tentang penggunaan kata keterangan tingkat dan kuantitas di LPK IHMI Cirebon dengan menggunakan metode *waterfall*. Berikut merupakan penjelasan mengenai metode *waterfall*:

1. Metode Waterfall

Pengembangan metode waterfall terdiri dari beberapa tahapan yang berurutan, seperti *Requirement*, *design*, *implementation*, *verification*, dan *maintenance*. Sebagai contoh, tahapan metode waterfall adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1. Metode Waterfall

a. Requirement

Pada tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan sistem dalam bentuk alur kerja yang dapat dipahami dan digunakan. Seperti wawancara dan dokumentasi untuk mendapatkan kelengkapan data yang diperlukan untuk perangkat lunak yang akan dirancang.

b. Design

Pada tahap ini, kegiatan mencakup perancangan konten materi pembelajaran bahasa Jepang kata keterangan tingkat dan kuantitas dalam format PDF, pembuatan video presentasi menggunakan aplikasi Canva Magic Presentation AI, dan penggunaan Unified Modeling Language (UML) sebagai alat pemodelan visual untuk desain sistem informasi berorientasi objek, serta penggunaan MS Visio untuk merancang antarmuka.

c. Implementation

Pada tahap ini perlu dibuat konten pembelajaran bahasa Jepang menggunakan kata keterangan tingkat dan kuantitas serta video pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan sistem informasi. Setelah tahap perancangan, proses pengkodean dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP menggunakan aplikasi desain web yang terintegrasi dengan database.

d. verification

Setelah pembuatan sistem selesai, semua unit diuji fungsional menggunakan metode pengujian black box.

e. Maintenance

Sistem yang telah dibangun dan digunakan membutuhkan sistem keamanan data, seperti plugin wordfence dan backup data harus dilakukan.

3.3. Tahapan Perancangan Materi

Tahap pertama dalam perancangan materi bahasa Jepang adalah menyiapkan materi yang ingin di bahas yaitu materi bab 9 dengan tema penggunaan kata keterangan tingkat dan kuantitas.

Tahap Kedua adalah perancangan video materi. Storyboard yang digunakan saat membuat video pembelajaran interaktif dengan kata keterangan tingkat dan kuantitas ditunjukkan di sini.. Perancangan storyboard akan menjadi referensi untuk pembuatan video materi selama tahap implementasi.

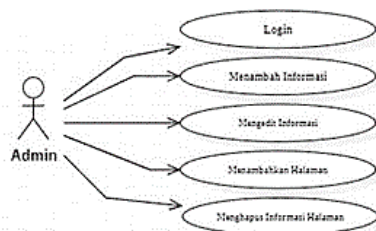
Tahap Selanjutnya adalah perancangan video pengenalan diri dalam bahasa Jepang menggunakan canva. Canva adalah alat bantu untuk program desain publikasi online yang memungkinkan Anda membuat presentasi, poster, pamflet, dokumen, infografis, spanduk, video, lembar kerja, jadwal kelas, dan konten visual lainnya[15].

3.4. Perancangan Sistem

Perancangan *Use Case* adalah langkah pertama dalam perancangan *website* yang menentukan bagaimana pengguna akan melihat *website*. Ada dua jenis pengguna untuk *website* ini: admin dan pengguna biasa.

1. Use Case Admin

Use Case untuk admin dapat dilihat pada Gambar berikut ini:



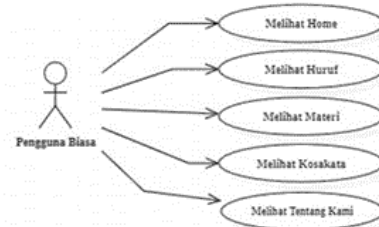
Gambar 3. 2 Use Case Admin

Pada Gambar 3.2. Menggambarkan admin memiliki kemampuan untuk *login* ke halaman *editor*, memungkinkan untuk mengelola *website* secara penuh, seperti untuk menambahkan informasi yang ditampilkan pada *website*, mengedit informasi yang sudah dibuat sebelumnya, menambahkan halaman

untuk ditampilkan pada *website*, dan dapat menghapus informasi halaman dan postingan yang dimuat. *Website* tersebut dimiliki sepenuhnya oleh admin.

2. Use Case Pengguna Biasa

Use Case pengguna biasa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



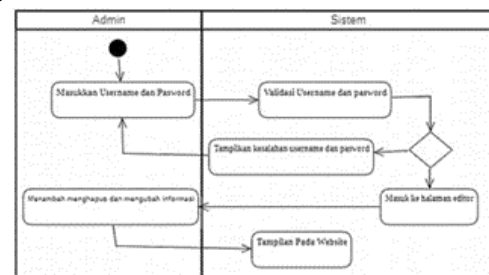
Gambar 3. 3 Use Case Pengguna Biasa

Pada Gambar 3.3. Menggambarkan bahwa pengguna biasa tidak dapat mengakses halaman admin, namun dapat mengakses halaman utama atau *home website*, halaman huruf, halaman materi, halaman kosakata, dan halaman tentang kami. Pengguna biasa tidak dapat mengubah informasi yang ada pada *website*.

Diagram aktifitas menunjukkan berbagai alir aktifitas (*workflows*) dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir bermula, keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir.

3. Diagram Aktifitas Admin

Diagram aktifitas *admin* dapat dilihat pada gambar berikut ini:

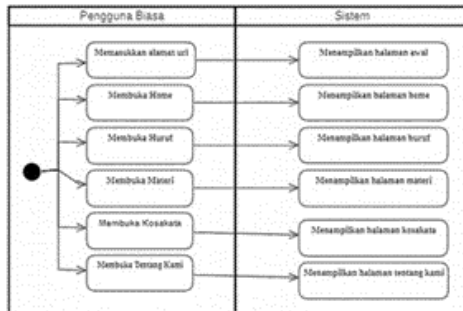


Gambar 3. 4 Diagram Aktifitas Admin

Pada Gambar 3.4. Menggambarkan bahwa admin dapat memasukkan *username* dan *password* untuk login, dan kemudian sistem memverifikasi apakah *username* dan *password* tersebut benar jika *username* dan *password* tersebut salah, pengguna akan diarahkan kembali ke halaman. Masukkan ke akun *admin* dan jika informasi yang dimasukkan benar, akan diarahkan ke halaman *editor*. Admin memiliki

kemampuan untuk menambah, menghapus dan mengubah informasi di halaman ini, yang kemudian akan ditampilkan di web.

4. Diagram Aktifitas Pengguna Biasa
Diagram aktifitas pengguna biasa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3. 5 Diagram Aktifitas Pengguna Biasa

Pada Gambar 3.5. Menggambarkan saat pengguna biasa memasukkan alamat url maka akan tampil halaman awal. Saat pengguna biasa membuka menu home maka menampilkan halaman home. Saat pengguna biasa membuka menu huruf maka menampilkan halaman huruf. Saat pengguna biasa membuka menu materi maka menampilkan halaman materi. Saat pengguna biasa membuka menu kosakata maka menampilkan halaman kosakata. Saat pengguna biasa membuka menu tentang kami maka menampilkan halaman tentang kami.

3.1. Perancangan Interface

3.5.1. Perancangan Antarmuka Home

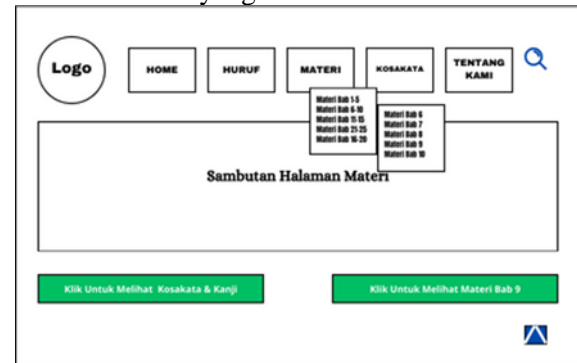
Gambar berikut menunjukkan rancangan halaman utama; pengguna melihat huruf, materi, kosakata, dan tentang kami. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat informasi dasar tentang web pembelajaran ini.



Gambar 3. 6 Perancangan Antarmuka Home

3.5.2. Perancangan Antarmuka Materi

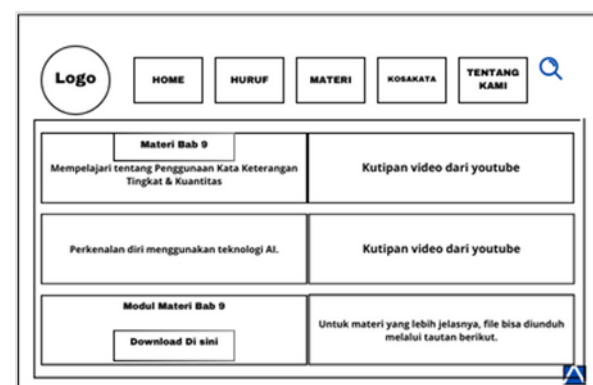
Gambar berikut menunjukkan tampilan antarmuka materi, Pada halaman menu materi terdapat submenu materi bab 1-5, submenu bab 6-10, submenu bab 11-15, submenu bab 16-20, dan sub menu bab 21-25. Adapun materi bab 9 terdapat pada submenu bab 6-10. Pengguna dapat melihat penjelasan materi dalam format PDF dan video yang telah disediakan.



Gambar 3. 7 Perancangan Antarmuka Materi

3.5.3. Perancangan Antarmuka Materi Bab 9 tentang penggunaan kata keterangan tingkat dan kuantitas dalam bahasa Jepang

Gambar berikut menunjukkan video pembelajaran mengenai penggunaan kata keterangan tingkat dan kuantitas dalam bahasa Jepang. Gambar tersebut juga menampilkan video presentasi menggunakan bahasa Jepang, yang dapat berisi modul materi Bab 9 dalam format PDF.



Gambar 3. 8 Perancangan Antarmuka Materi Bab 9

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari rancangan yang dibuat pada tahap sebelumnya digunakan pada tahap penulisan. Implementasi yang dimaksud adalah proses membuat program web. Berikut ini adalah hasil

implementasi dari rancangan yang disebutkan dalam bab sebelumnya:

1. Halaman Home

Menampilkan halaman home yang berisi deskripsi tentang pembelajaran bahasa Jepang dan terdapat menu home, huruf, materi, kosakata dan tentang kami.



Gambar 3. 9 Tampilan Home

2. Halaman Materi

Menampilkan menu materi dengan sub menu materi bab 1-5, materi bab 6-10, materi bab 11-15, materi bab 16-20 dan materi bab 21-25. Materi yang menerangkan penggunaan kata keterangan tingkat dan kuantitas terdapat pada submenu materi bab 6-10.



Gambar 3. 10 Tampilan Materi

3. Halaman Materi Bab 9

Menampilkan materi bab 9 tentang penggunaan kata keterangan tingkat dan kuantitas. Dan di dalam halaman materi bab 9 terdapat video materi, video pengenalan diri menggunakan bahasa Jepang dan modul bab 9 dengan format pdf.



Gambar 3. 11 Tampilan Materi Bab 9

4.1. Pengujian Black Box

Pengujian Black Box adalah menilai apakah hasil yang dirancang sesuai dengan harapan atau tidak. Ini dilakukan berkali-kali untuk memastikan bahwa semua berjalan dengan baik. Tabel 2 menunjukkan hasil pengujian Black Box.

Table 2. Pengujian Black Box

Bagian	Pengujian	Input	Output	Hasil
Halaman Utama	Jika memasukkan alamat https://ikmitonihongo.my.id/	Memasukkan alamat website	Menampilkan halaman utama website	Sesuai
Halaman Home	Jika mengklik menu home	Klik Home	Menampilkan halaman menu home	Sesuai
Halaman Huruf	Jika mengklik menu huruf yang terdapat submenu yaitu huruf hiragana dan katakana	Klik Huruf dengan submenu 1. Huruf hiragana 2. Huruf Katakana	1. Menampilkan halaman submenu huruf hiragana	Sesuai
			2. Menampilkan halaman submenu huruf katakana	Sesuai
Halaman Materi	Jika mengklik menu materi terdapat submenu yaitu materi bab 1-5, materi bab 6-10, materi bab 11-15, materi bab 16-20 dan materi bab 21-25.	Klik materi dengan submenu materi bab 9	1. Menampilkan halaman materi	Sesuai
			2. Menampilkan Halaman materi dengan submenu materi bab 9	Sesuai
Halaman Materi bab 9	Jika mengklik tonton di youtube video materi bab 9	Klik pada tonton di youtube video materi bab 9	Menampilkan video materi bab 9 di youtube ikmitonihongo	Sesuai
	Jika mengklik video perkenalan diri dalam bahasa Jepang	Klik pada video perkenalan diri dalam bahasa Jepang	Memutar video perkenalan diri dalam bahasa Jepang	Sesuai
	Jika mengklik download di sini pada modul materi bab 9	Klik download di sini	Menampilkan modul materi bab 9	Sesuai
Halaman Kosakata	Jika mengklik menu kosakata	Klik menu kosakata	Menampilkan menu kosakata	Sesuai
		Klik menu kosakata bab 9	Menampilkan file kosakata bab 9	Sesuai
Halaman Tentang Kami	Jika mengklik menu tentang kami	Klik menu tentang kami	Menampilkan menu tentang kami	Sesuai

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya website pembelajaran bahasa Jepang dapat menyajikan materi tentang penggunaan kata keterangan tingkat dan kuantitas dalam bentuk materi format pdf dan video pembelajaran.
2. Website pembelajaran bahasa Jepang berfungsi sesuai dengan fungsionalnya. Dengan adanya website ini diharapkan siswa lebih mudah memahami materi mengenai penggunaan kata keterangan tingkat dan kuantitas dalam bahasa Jepang secara interaktif. Yang menyajikan video penjelasan dan modul pdf materi pembelajaran sesuai topiknya serta video presentasi menggunakan bahasa Jepang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses penulisan Laporan Tugas Akhir banyak pihak yang telah terlibat dalam membantu dan memberikan dukungan serta bimbingan kepada penulis. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Dadang Sudrajat, S.Si., M.Kom, selaku Ketua STMIK IKMI Cirebon
2. Bapak Dian Ade Kurnia, M.Kom, selaku Wakil Ketua I Bidang Akademik, Riset dan Inovasi
3. Ibu Dra. Nining R, M.Si., selaku Wakil Ketua II Bidang Keuangan
4. Ibu Fatiha Nursari, M.Kom, selaku Wakil Ketua III Bidang kemahasiswaan.
5. Bapak H. Eka Jayawangsa, BBA., selaku Wakil Ketua IV Bidang Sarana dan Prasarana.
6. Bapak Bani Nurhakim, M.Kom, sebagai Ketua Program Studi Komputerisasi Akuntansi dan Manajemen Informatika.
7. Ibu Ade Irma Purnamasari, M.kom, selaku pembimbing yang telah memberikan arahan kepada penulis.
8. Farida Adila, S.S, selaku sensei dan pembimbing selama melakukan kegiatan diklat di LPK IHMI CIREBON.
9. Staf di LPK IHMI CIREBON yang telah memberikan dukungan dan perhatian kepada peserta diklat bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Henra, D. Sudipa, N. Luh, P. R. Wahyuni, And G. Meilantari, "Berkarya Untuk Kemandirian Masyarakat Melalui Kreasi Dan Inovasi Tanpa Henti Senadiba Ii 2022 Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Pendekatan Komunikatif Pada Peserta Latih Lpk Lpj Bali," Pp. 230–237, 2022.
- [2] M. A. D. Pratama, Y. R. Ramadhan, And T. I. Hermanto, "Rancangan Ui/Ux Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurikom (Jurnal Ris. Komputer)*, Vol. 9, No. 4, P. 980, 2022, Doi: 10.30865/Jurikom.V9i4.4442.
- [3] R. Ilahi, B. Baharsyah, M. I. Siham, And E. Darwin, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jadwal Foto Pada Like Photography Berbasis Web," *Rahmat Llahi, Bastomi Baharsyah, Muhammad Ikbah Siham, Ery Darwin*, Vol. 7, Pp. 433–439, 2023.
- [4] M. N. Al Azzam, "Implementasi Metode Extreme Programming Pada Aplikasi Pengelolaan Sewa Mobil Berbasis Web," *Smartics J.*, Vol. 9(2), Pp. 79–85, 2023, Doi: <https://doi.org/10.21067/Smartics.V9i2.8890>.
- [5] R. Setiyanto, N. Nurmaesah, And N. S. A. Rahayu, "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus Di Vahncollections," *J. Sisfotek Glob.*, Vol. 9, No. 1, Pp. 137–142, 2019, Doi: 10.38101/Sisfotek.V9i1.267.
- [6] E. R. Rahmi, E. Yumami, And N. Hidayasari, "Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review," *Remik*, Vol. 7, No. 1, Pp. 821–834, 2023, Doi: 10.33395/Remik.V7i1.12177.
- [7] R. Zahranisa, A., Marlina, N., & Zuliani, "Kefektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas Iii Sdn Sindang Panon 2," *J. Masal. Is Licens. Under A Creat. Commons Attrib. 4.0 Int. Licens.*, Vol. 3, No. September 2023, Pp. 775–789, 2023, Doi: <https://doi.org/10.58578/Masaliq.V3i5.1367>.
- [8] I. A. Radha, "Idiom Bahasa Jepang Yang Menggunakan Anggota Tubuh Te Pada Website Online Di Jepang," *Dr. Diss. Univ. Mahasaraswati Denpasar*, Pp. 13–14, 2023, [Online]. Available: <https://eprints.unmas.ac.id/eprint/4611/>
- [9] I. Indah Sely Sapitri, "Adverbia Zenbu, Subete, Minna Dalam Kalimat Bahasa Jepang 日本語における副詞 [全部],[すべて],[みんな]," 2019, [Online]. Available:
- [Http://eprints.undip.ac.id/77217/](http://eprints.undip.ac.id/77217/).
- [10] I. Hildayanti, D., Permatasari, R., & Sudrajat, "Evaluasi Program Pelatihan Komputer Di Lpk Teknosciruas Serang Banten," *J. Transform.*, Vol. 9(2), Pp. 136–147, 2023, Doi: 10.33394/Jtni.V%Vi%I.8314.
- [11] P. Natasya *Et Al.*, "Perancangan Dan Pembuatan Company Profile Berbasis Website Menggunakan Cms Wordpress Pada Kafe Kajja Korean Street Food Di Garut," *Appl. Bus. Adm. J.*, Vol. 2, Pp. 91–99, 2023.
- [12] A. Hartono, R., Sivi, N. A., & Komarudin, "Sistem Informasi Pengolahan Nilai Online Menggunakan Php Dan Mysqlpada Smk Bhima Sakti Way Jepara," *J. Rekayasa Dan Teknol. Elektro*, Vol. 15(3), 2021.
- [13] Y. Purnama, P. Sokibi, And S. Parman, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset Menggunakan Metode Straight Line (Penyusutan Garis Lurus) (Studi Kasus: Smk Samudra Nusantara Cirebon)," *Jitet (Jurnal Inform. Dan Tek. Elektro Ter.)*, Vol. 12, No. 1, 2024, Doi: <http://dx.doi.org/10.23960/Jitet.V12i1.3599>.
- [14] K. I. Makino Akiko, Tanaka Yone, *Minna No Nihongo 1 Edisi 2*. Surabaya : Lintas Cipta Pustaka (Lincip), 2020.
- [15] E. R. (Jurnal I. P. D. Nailiah, I. M., & Saputra, "Pengembangan Media Ict Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd," *Jipd (Jurnal Inov. Pendidik. Dasar)*, Vol. 6, No. 1, Pp. 8–15, 2022, Doi: 10.36928/Jipd.V6i1.976.