



**PROPOSAL PAGELARAN MAHASISWA NASIONAL BIDANG
TEKNOLOGI INFORMASI
(GEMASTIK)**

**PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI KURSUS KETERAMPILAN
BAHASA (LEARN ASIA)**

DIUSULKAN OLEH:

GABRIEL SIGALINGGING	11321003
BENNEDICT TAMBUNAN	11321032
ESTER KRISMAYANI SINAGA	11321054
AMANDA ARTHA REGINA SIMBOLON	11321055
MEGARIA NAPITUPULU	11321058
RENOVA GULTOM	11321068

**MAHASISWA/I PRODI D3 TEKNOLOGI INFORMASI ANGKATAN 2021
DIVISI IV DESAIN PENGALAMAN PENGGUNA (UX DESIGN)**

INSTITUT TEKNOLOGI DEL

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN	4
1.1 Latar Belakang Masalah	4
1.2 Tujuan dan Hasil yang Akan Dicapai	5
1.3 Metode Pencapaian Tujuan (Design Methodology)	5
BAB 2 ISI	7
2.1 Analisis Desain Karya	7
2.1.1 Target Pengguna	7
2.1.2 Batasan Produk	7
2.1.3 Platform yang Digunakan	7
2.2 Skenario Penggunaan Rancangan Produk	7
2.2.1 Skenario Penggunaan Rancangan Produk pada User	7
BAB 3 PENUTUP	14
3.1 Kesimpulan	14
DAFTAR PUSTAKA	15
LAMPIRAN PENDUKUNG	16

ABSTRAK

Pada saat ini, Penggunaan bahasa asing merupakan hal yang penting untuk dikuasai oleh setiap orang karena banyaknya kebutuhan seperti produk ataupun pekerjaan yang mengharuskan seseorang untuk memahami bahasa asing. Kemampuan berbahasa asing juga memiliki banyak keuntungan diantaranya dapat meningkatkan pengetahuan dalam ruang lingkup global, mempermudah dalam mengikuti perkembangan teknologi, dan dapat menjadi nilai tambah jika ingin masuk ke dalam pekerjaan.

Namun masih jarang ada tempat khusus pelatihan bahasa asing bagi orang yang ingin belajar, dikarenakan sumber daya, dan tenaga pengajar yang belum cukup untuk membuat sebuah tempat kursus. Maka dari itu memberikan kesempatan bagi orang yang ingin mempelajari bahasa asing dengan mengakses Aplikasi Keterampilan Bahasa, yang memiliki tampilan yang interaktif dan menarik, serta mudah digunakan sehingga di harapkan dapat membantu orang untuk mempelajari bahasa asing.

Hal ini mendorong kami untuk melakukan perancangan sebuah UX-Design aplikasi kursus yang lebih mengutamakan kemudahan dalam penggunaan agar memenuhi keinginan pengguna. Dalam hal ini pengguna dapat menikmati suasana belajar yang menyenangkan.

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap negara mempunyai media komunikasi yang dapat memperlancar suatu hubungan antarindividu. Alat komunikasi ini disebut sebagai Bahasa. Dengan Bahasa, manusia akan lebih mudah bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Setiap negara mempunyai bahasa yang berbeda-beda khususnya negara maju yang bahasanya banyak diminati atau dipelajari oleh negara-negara lain. Misalnya negara China menggunakan bahasa Mandarin, negara Korea menggunakan bahasa Korea atau Hangeul, dan negara Jepang menggunakan bahasa Jepang, dan lain-lain.

Pada zaman sekarang, Bahasa Inggris sudah menjadi bahasa internasional dan banyak dikuasai oleh berbagai negara bahkan sudah fasih dalam penggunaannya, maka dari itu kita menyadari bahwa menguasai Bahasa asing lainnya sangatlah penting dikarenakan Bahasa Inggris sudah umum digunakan di era modern bahkan negara Indonesia sendiri baik dalam dunia pekerjaan, produk dan banyak hal lainnya.

Penguasaan Bahasa asing selain Bahasa Inggris sudah menjadi hal penting dalam era globalisasi sekarang ini, termasuk di dalam dunia pekerjaan, salah satu syarat dan yang menjadi nilai tambah adalah dengan menguasai bahasa asing. Terdapat banyak produk dari luar negeri yang berbahasa asing seperti Mandarin, Korea, dan Jepang, contohnya ketika kita membeli handphone buatan China terdapat buku panduan yang menggunakan aksara Mandarin.

Maka secara tidak langsung karena perkembangan zaman yang semakin maju, semua dituntut untuk bisa berbahasa asing contohnya Bahasa Mandarin yang merupakan bahasa Internasional kedua setelah Bahasa Inggris. Masyarakat Indonesia penting untuk memahami Bahasa Mandarin karena banyak perusahaan China yang bekerja sama dengan Indonesia terutama dalam bidang teknologi. Selanjutnya pentingnya menguasai Bahasa Korea dikarenakan keinginan masyarakat Indonesia untuk berwisata dengan nyaman ke tempat yang populer di negara Korea bahkan berinteraksi dengan orang sekitar. Selain itu, untuk masyarakat yang tertarik dalam mendengarkan lagu, menonton film atau drama korea tidak perlu menggunakan subtitle. Kemudian pentingnya menguasai bahasa Jepang adalah mempermudah karir dan pendidikan dimana Jepang membuka kesempatan lebih baik bagi pelamar yang ingin bekerja

di perusahaan Jepang. Bahkan Indonesia memberikan beasiswa bagi siswa untuk belajar di Jepang karena Jepang memiliki kualitas pendidikan yang baik dan dunia pekerjaan yang sangat menjanjikan karena didukung oleh upah minimum yang sangat tinggi dan fasilitas yang sangat layak.

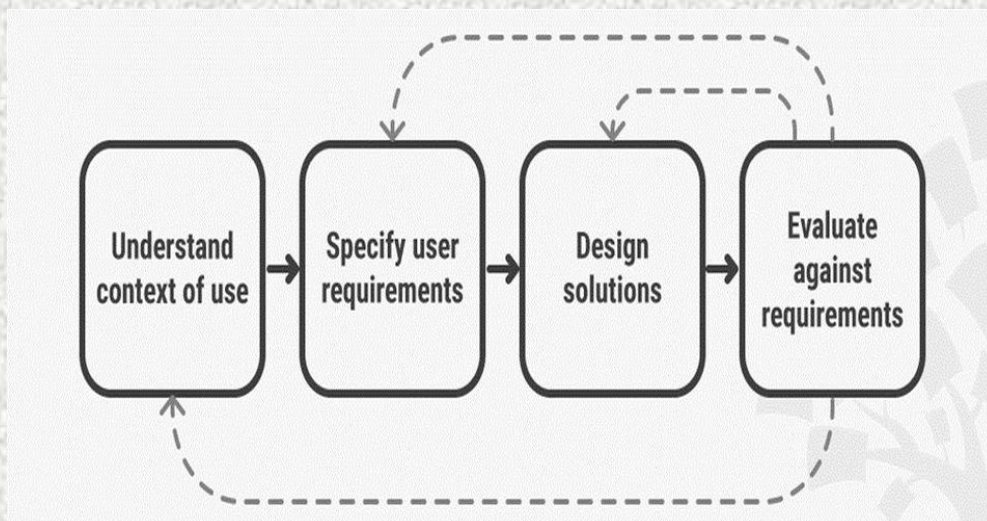
1.2 Tujuan dan Hasil yang Akan Dicapai

Aplikasi Kursus Keterampilan Bahasa ini membantu masyarakat bergabung dalam perusahaan multinasional yaitu perusahaan yang berusaha di banyak negara. Aplikasi ini membantu masyarakat Indonesia dalam menemukan aplikasi pembelajaran bahasa asing.

Tujuan dan hasil yang akan dicapai dalam pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu *User Experience* aplikasi kursus belajar bahasa asing, yang di dalamnya terdapat pembelajaran yang bertahap sehingga memungkinkan pengguna untuk mempelajari bahasa asing dengan cepat dan mudah serta desain yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

1.3 Metode Pencapaian Tujuan (Design Methodology)

Tahapan-tahapan yang berfokus pada proses dari *User Centered Design* (UCD) dengan melakukan iterasi sebanyak 2 kali, yaitu pengulangan dan evaluasi yang dilakukan pada setiap proses sebelum melanjutkan ke proses yang selanjutnya. Tahapan yang dilakukan untuk mencapai tujuan terdapat 4 proses, yaitu:



Gambar 1. Metode Pencapaian Tujuan

1. Understand

Merupakan tahap awal sebelum produk mulai dibuat yaitu dalam menemukan ide-ide yang dibutuhkan dan sesuai dengan kebutuhan user.

2. Research

Setelah menemukan dan mengumpulkan ide serta kebutuhan user, maka akan dilanjutkan ke tahap research yang melibatkan user yaitu untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan user.

3. Design Solution

Setelah menganalisis seluruh kebutuhan user di tahap sebelumnya, maka akan dilanjutkan ke tahap desain dimana akan dimulai pendesainan produk secara efektif. Fase desain yang efektif memerlukan partisipasi aktif dari setiap anggota yang terlibat dalam pembuatan produk dan dilakukan secara iteratif agar desain dari aplikasi yang dibangun dapat sesuai dengan kebutuhan.

4. Evaluate

Merupakan tahap penting yaitu pada design dikarenakan pada tahap ini dapat membantu tim untuk mengetahui fungsi-fungsi yang dibuat sudah dapat berjalan dan sesuai dengan kebutuhan user. Ketika mengalami desain yang kurang baik maka akan kembali ke tahap awal. Untuk tahapan evaluasi pada aplikasi Keterampilan Bahasa yaitu menggunakan penilaian kepada user mengenai kemudahan dan kenyamanan user dalam menggunakan aplikasi tersebut sehingga akan ditemukan fungsi yang perlu diperbaiki pada aplikasi tersebut.

BAB 2 ISI

2.1 Analisis Desain Karya

2.1.1 Target Pengguna

Berdasarkan penjelasan yang sudah dibuat sebelumnya, maka target pengguna yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Masyarakat Indonesia

Masyarakat Indonesia (user) dari berbagai daerah dan yang ingin belajar Bahasa asing yang disediakan oleh aplikasi kursus keterampilan Bahasa.

2. Developer

Developer bertugas untuk mengembangkan aplikasi yaitu menambah, mengedit maupun menghapus konten yang terdapat didalam sistem.

2.1.2 Batasan Produk

- Aplikasi kursus Keterampilan Bahasa berjalan pada platform berbasis mobile dengan menggunakan smartphone
- User harus melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi Kursus keterampilan Bahasa
- User harus melakukan login setelah mendapatkan akun dari proses registrasi.

2.1.3 Platform yang Digunakan

Platform yang digunakan adalah *mobile*, mengingat tidak semua siswa/siswi memiliki perangkat komputer. Maka aplikasi ini sangat ideal digunakan untuk kursus belajar, dimana dapat digunakan dan diakses dimana saja sehingga lebih praktis dan dapat meningkatkan semangat belajar anak yang lebih senang menggunakan *smartphone*.

2.2 Skenario Penggunaan Rancangan Produk

Pada bab berikut ini menggambarkan desain model atau *prototype* dari aplikasi yang dibangun.

2.2.1 Skenario Penggunaan Rancangan Produk pada User

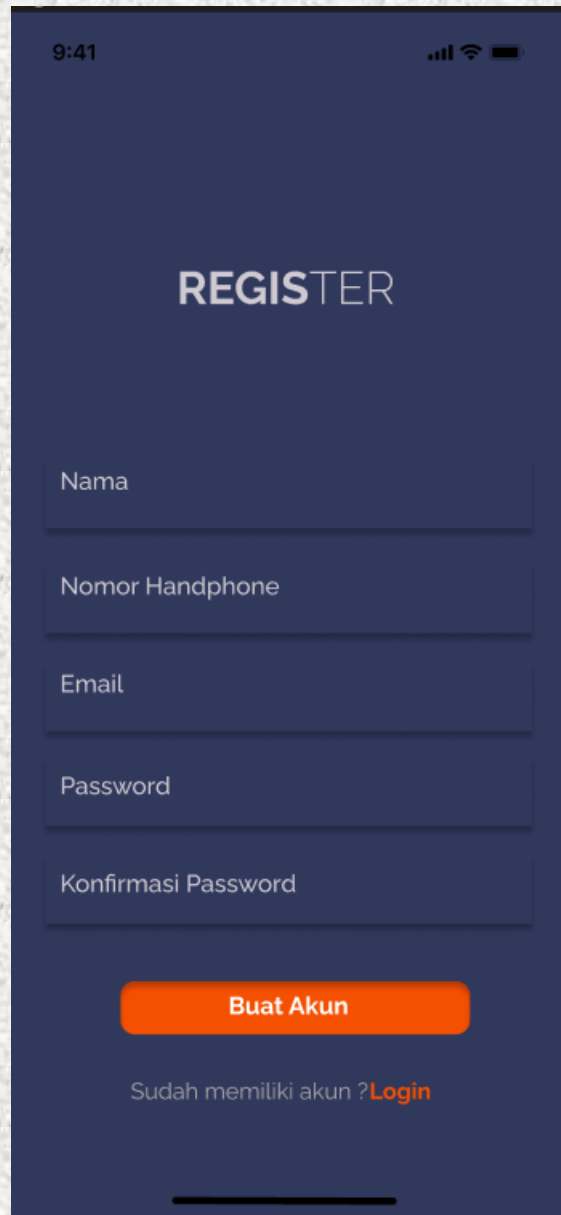
Masyarakat Indonesia harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk mendapatkan akun yaitu dengan mengisi nama, nomor handphone, email, password

dan konfirmasi password. Setelah proses registrasi selesai, maka masyarakat Indonesia dapat *login* dengan memasukkan *email* dan *password* yang telah didaftarkan. Setelah masyarakat Indonesia login, maka dapat memilih bahasa yang ingin di pelajari. Pada 3 Bahasa yaitu Korea, Mandarin dan Jepang terdapat 6 menu yaitu *basic*, *video learning*, *postpositions/verbs*, *adjectives*, *Q&A*, dan *rekomendation*. Pada menu *basic* terdapat *vocal* and *consonant* yang merupakan abjad dan angka dari 3 bahasa tersebut. Pada menu *video learning* terdapat cuplikan video, isi narasi dari cuplikan film tersebut dan latihan menulis isi narasi cuplikan video tersebut. Pada menu *postpositions/verb* terdapat kata kerja yang sering digunakan dari setiap bahasa dan cara pengucapannya. Pada menu *adjectives* terdapat kata sifat yang sering digunakan dari setiap Bahasa dan cara pengucapannya. Pada menu yaitu *Q and A* terdapat latihan untuk mengasah kemampuan otak yang menyerupai seperti game dan muncul skor. Pada menu terakhir terdapat *rekomendation* yang berisikan rekomendasi film atau drama yang terbaru dan banyak disukai orang dari 3 bahasa tersebut.

2.2.1.1 Prototype Registrasi

Prototype Registrasi merupakan halaman yang ditampilkan oleh sistem ketika kita ingin mendaftarkan akun pada aplikasi Kursus keterampilan Bahasa.

Berikut merupakan gambar prototype halaman registrasi yang terlampir pada gambar 2.

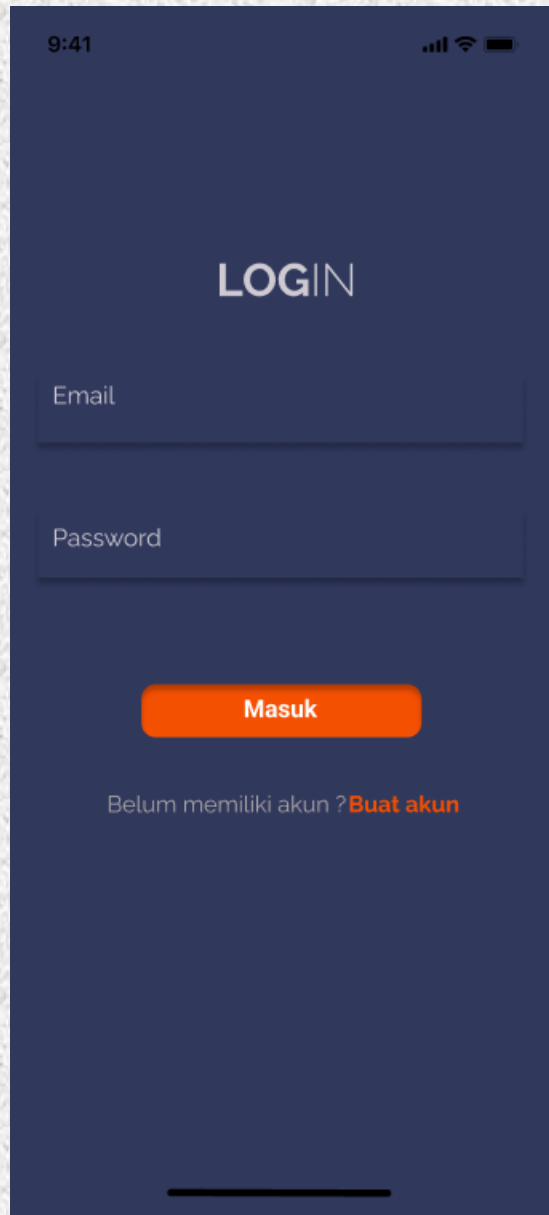


Gambar 2. Halaman Registrasi

2.2.1.2 Prototype Login

Prototype *Login* merupakan halaman yang akan ditampilkan ketika masyarakat Indonesia sudah melakukan registrasi dan mendapatkan akun, agar dapat mengakses semua yang ada pada aplikasi. Pada halaman ini mengisi *email* dan *password*.

Berikut merupakan *prototype* halaman *login* yang terlampir pada gambar 3.



Gambar 3. Halaman Login

2.2.1.3 Prototype Home

Prototype Home adalah halaman utama yang akan dilihat *user* ketika mereka mengakses aplikasi kursus keterampilan bahasa.

Berikut merupakan gambar prototype halaman beranda yang terlampir pada gambar 4.



Gambar 4. Halaman Beranda

2.2.1.4 Prototype Menu Bahasa

Prototype menu bahasa adalah halaman dimana user dapat melihat menu dari setiap Bahasa.

Berikut merupakan gambar prototype halaman menu bahasa yang terlampir pada gambar 5.

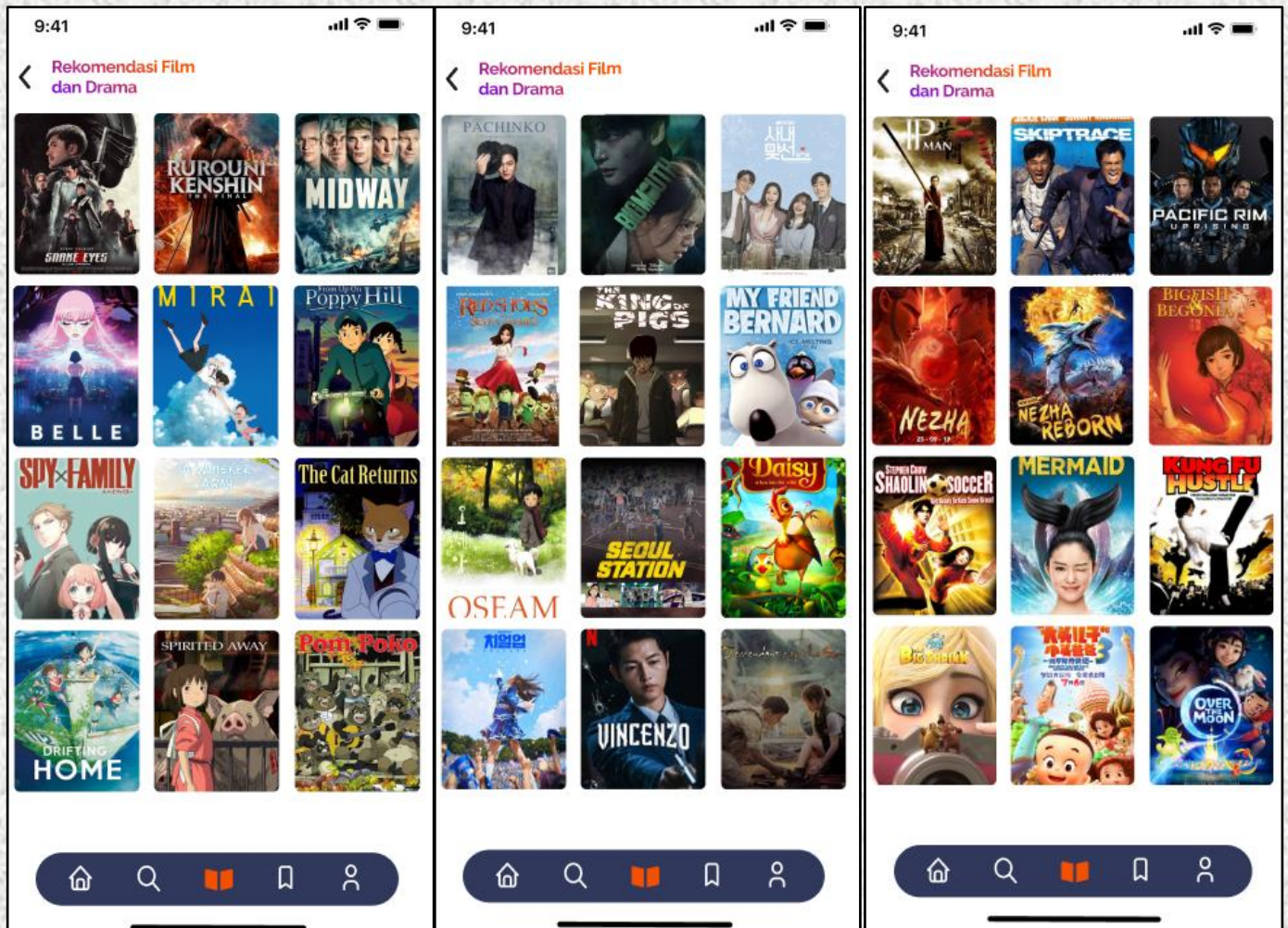


Gambar 5. Halaman Menu Bahasa

2.2.1.5 Halaman Rekomendasi

Prototype rekomendasi adalah halaman yang digunakan *user* untuk melihat rekomendasi film dan dari negara Korea, Jepang dan China.

Berikut merupakan gambar prototype halaman rekomendasi yang terlampir pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Rekomendasi

BAB 3 PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Aplikasi Kursus Keterampilan Bahasa diharapkan dapat membantu masyarakat Indonesia yang ingin belajar Bahasa asing. Serta melalui aplikasi ini, dapat meningkatkan kemauan masyarakat Indonesia untuk lebih ingin dalam belajar asing supaya masyarakat Indonesia dapat bekerja di perusahaan multinasional dan bersaing dengan negara lain. Aplikasi ini dapat digunakan dimana saja, efektif dan dirancang dengan tampilan yang menarik serta interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Materi UCD: <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>
<https://medium.com/ux-indonesia/mengenal-user-centered-design-process-503115430f0>

Contoh Proposal Gemastik tahun sebelumnya:

<https://pdfcoffee.com/proposal-gemastik-ux-design-3-pdf-free.html>
<https://www.behance.net/gallery/86610617/Proposal-UX-Design-GEMASTIK-XII>
<https://id.scribd.com/document/394789183/Proposal-Tim-Facade-Larapsi>

<https://fadhilnetwork.wordpress.com/2018/01/18/tahapan-dalam-melakukan-contextual-design/#:~:text=CD%20merupakan%20pendekatan%20dalam%20merancang,memahami%20apa%20yang%20user%20butuhkan>

[User-Centered Design – Rianthi Sianturi](#)

[User Task & Analysis – Rianthi Sianturi](#)

<https://medium.com/mtarget-design/iterasi-pada-proses-desain-9683bad250a1>

<https://binus.ac.id/malang/2020/06/tipe-tipe-interaksi-dalam-interaksi-design/>

<https://toffeedev.com/blog/tipe-tipe-user-interface/>

<https://startupstudio.id/pentingnya-iteration-process/>

<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/contextual-design>

<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3697/1/14410100093-2018-STIKOMSURABAYA.pdf>

<https://www.dewaweb.com/blog/user-interface/>

LAMPIRAN PENDUKUNG