

PROPOSAL

UI/UX COMPETITION FAST 3

"Developing User Interface in Educational and Social Fields"

"NIHONGGO.EXPERD: Inovasi Baru dalam Pembelajaran Bahasa Jepang
Melalui Aplikasi E-Learning"



Disusun oleh :

- | | |
|-----------------------|-----------|
| 1. BAGAS DWI PRASETYO | 312110053 |
| 2. SHODIK KURNAYA | 312110252 |
| 3. ACHMAD MAHFUD | 312110520 |

UNIVERSITAS PELITA

BANGSA BEKASI

2023

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Jepang telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, tidak hanya di Jepang tetapi juga di seluruh dunia. Hal ini tidak mengherankan mengingat kuatnya daya tarik budaya unik Jepang seperti seni, musik, anime, manga, teknologi, dan semakin besarnya peluang karir internasional. Selain itu, Jepang adalah salah satu negara dengan perekonomian terbesar di dunia dan Jepang memainkan peran yang semakin penting dalam bisnis global, pariwisata, dan diplomasi.

Untuk memenuhi permintaan yang terus meningkat ini, aplikasi pembelajaran bahasa Jepang telah menjamur. Namun sayangnya, banyak dari aplikasi tersebut yang masih belum memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan. Salah satu masalah terbesar yang kami lihat adalah kurangnya perhatian terhadap antarmuka pengguna yang baik dan pengalaman pengguna yang menarik. Kebanyakan aplikasi saat ini memiliki antarmuka yang rumit dan tidak intuitif serta kurang memiliki daya tarik visual, yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan kurang memotivasi.

Oleh karena itu, kami memandang perlu untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang berfokus pada inovasi UI/UX. Kami percaya bahwa belajar bahasa Jepang bukan hanya tugas yang produktif tetapi juga merupakan pengalaman yang menyenangkan dan memperkaya. Dengan cara ini, kami berharap dapat menarik lebih banyak orang untuk belajar bahasa Jepang dan membuka lebih banyak peluang hidup bagi mereka. Aplikasi yang kami maksudkan akan memberikan solusi yang tepat untuk belajar bahasa Jepang secara efektif dan menyenangkan. Kami akan fokus pada aspek-aspek seperti desain visual yang menarik dan interaktif, serta fitur-fitur yang memungkinkan pengguna mengukur kemajuan mereka dengan cara yang jelas dan bermakna. Oleh karena itu, aplikasi ini akan menjadi teman setia bagi mereka yang mencoba belajar bahasa Jepang baik untuk keperluan pribadi maupun profesional.

Untuk mengatasi ketidakpuasan yang ada dalam dunia pembelajaran bahasa Jepang, kami berkomitmen untuk menawarkan solusi inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna kami. Kami percaya bahwa dengan pendekatan UI/UX yang tepat, kami dapat membuat pembelajaran bahasa Jepang lebih mudah dan menyenangkan bagi orang-orang dari latar belakang berbeda.

B. Tujuan

Proyek ini bertujuan untuk membuat aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang mengutamakan pengalaman ramah pengguna dan kemudahan penggunaan. Tujuan kami adalah:

1. Merancang suatu model aplikasi dalam rangka untuk menyediakan aplikasi dengan desain yang mudah dipahami dan digunakan secara praktis baik untuk semua kalangan dalam kegiatan pembelajaran. khususnya terdapat kegiatan pembelajaran Bahasa yang memerlukan media yang lebih interaktif untuk menunjang pemahaman.
2. Menciptakan inovasi e learning yang mudah digunakan, hemat penyimpanan pada perangkat yang terbatas dan dapat digunakan dimana aja.

Analisis Pengguna

Dalam upaya merancang aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna, kami akan melakukan langkah-langkah berikut:

1. Segmentasi Pengguna:

- a) Pemula dalam Bahasa Jepang: Ini adalah individu yang baru mulai belajar bahasa Jepang, tidak memiliki pengetahuan sebelumnya tentang bahasa ini.
- b) Pengguna Menengah: Ini adalah pengguna yang memiliki beberapa pengetahuan dasar dalam bahasa Jepang dan ingin meningkatkan kemampuan mereka.
- c) Mahasiswa atau Profesional: Termasuk mahasiswa yang belajar bahasa Jepang sebagai mata pelajaran atau profesional yang membutuhkan bahasa Jepang dalam pekerjaan mereka.

2. Kebutuhan Pengguna:

- a) Pemula: Memerlukan materi pembelajaran yang sangat dasar, dengan fokus pada kosakata sehari-hari dan tata bahasa dasar. Mereka juga memerlukan pengantar yang ramah pengguna untuk kana dan kanji.
- b) Pengguna Menengah: Memerlukan materi yang lebih mendalam, latihan tata bahasa yang lebih kompleks, dan pelajaran mendalam tentang budaya Jepang.
- c) Mahasiswa atau Profesional: Memerlukan materi yang lebih lanjut tentang bahasa Jepang dalam konteks akademik atau profesional. Mungkin perlu memfokuskan diri pada bahasa bisnis atau literatur.

3. Preferensi Pengguna:

- a) Pemula: Mungkin lebih suka pembelajaran yang interaktif, seperti flashcard digital dan permainan pendidikan.
- b) Pengguna Menengah: Lebih suka latihan yang lebih serius dan materi yang relevan dengan minat pribadi mereka.
- c) Mahasiswa atau Profesional: Memerlukan akses ke sumber daya pendidikan tambahan, seperti buku teks dan referensi akademik.

4. Tantangan Pengguna:

- a) Pemula: Kesulitan dalam mengenali kana dan kanji, serta memahami tata bahasa dasar.
- b) Pengguna Menengah: Tantangan mereka mungkin melibatkan pengembangan kosakata yang lebih kaya dan pemahaman yang lebih mendalam tentang tata bahasa.
- c) Mahasiswa atau Profesional: Tantangan mereka dapat berupa memahami konteks akademik atau beradaptasi dengan bahasa Jepang dalam pengaturan profesional.

5. Tujuan Pengguna:

- a) Pemula: Mungkin tujuan mereka adalah bisa berkomunikasi sederhana dalam bahasa Jepang dalam situasi sehari-hari.
- b) Pengguna Menengah: Tujuan mereka bisa mencakup penguasaan tingkat menengah bahasa Jepang untuk keperluan perjalanan atau komunikasi sosial.
- c) Mahasiswa atau Profesional: Tujuan mereka bisa berkaitan dengan akademik atau profesional, seperti lulus ujian bahasa Jepang atau berbicara dengan rekan kerja Jepang.

6. Pengalaman Sebelumnya dengan Aplikasi Pembelajaran Bahasa:

- a) Pemula: Mungkin belum memiliki pengalaman sebelumnya dengan aplikasi pembelajaran bahasa.
- b) Pengguna Menengah: Mungkin pernah menggunakan beberapa aplikasi, tetapi mencari yang lebih efektif.
- c) Mahasiswa atau Profesional: Mungkin telah mencoba beberapa aplikasi pembelajaran bahasa sebelumnya, tetapi ingin solusi yang lebih komprehensif.

C. Perancangan UI/UX

Langkah-langkah yang akan kami ambil dalam perancangan UI/UX adalah sebagai berikut:

1. Beranda (Halaman Utama)



"NIHONGGO.EXPERD: Inovasi Baru dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Melalui Aplikasi E-Learning"

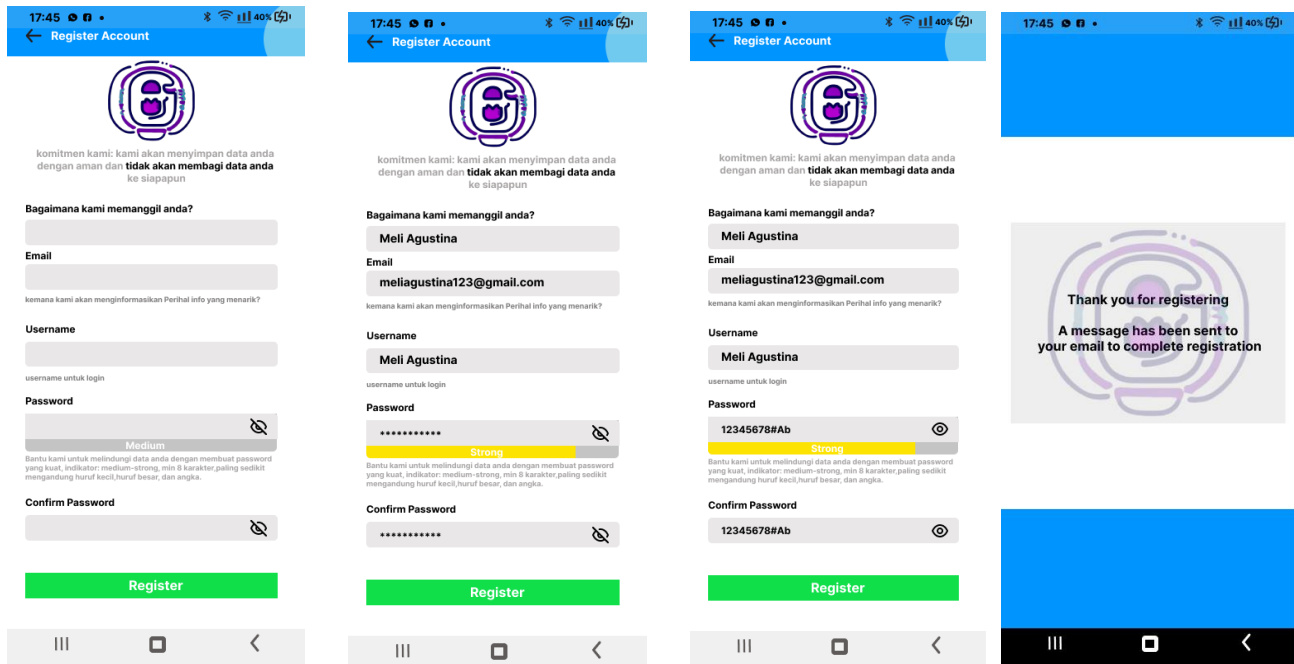
A. Tampilan awal aplikasi



Keterangan:

1. Tampilan awal digunakan untuk mengenal aplikasi secara singkat dan jelas, disana ada tombol DAFTAR SEKARANG dan Masuk Sekarang.
2. Ketiga gambar akan bergerak secara otomatis dengan menyesuaikan ritme pengguna.
3. Aplikasi ini digunakan di perangkat mobile android dengan ukuran large

B. Tampilan registrasi



The screenshots show the registration process in a mobile app. The first three screens display the registration form with the following fields and values:

- Register Account** (Back arrow)
- komitmen kami:** kami akan menyimpan data anda dengan aman dan **tidak akan membagi data anda** ke siapapun
- Bagaimana kami memanggil anda?** (Input field)
- Email** (Input field)
- Username** (Input field)
- Password** (Input field with strength indicator: Medium, Strong)
- Confirm Password** (Input field)
- Register** (Green button)

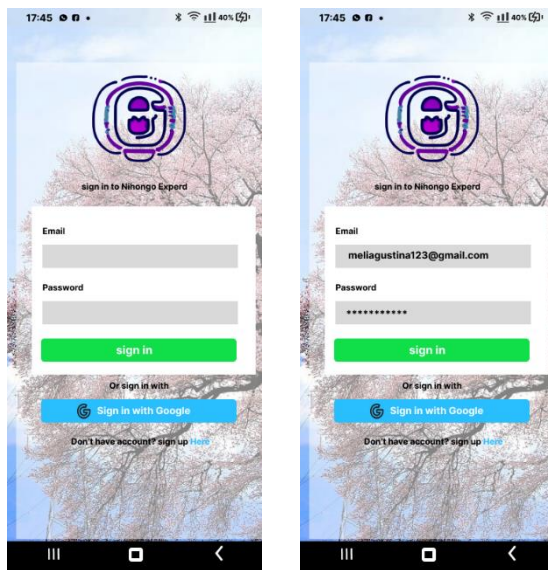
The fourth screen shows the confirmation message:

Thank you for registering
A message has been sent to your email to complete registration

Keterangan:

1. Apabila pada tampilan awal kamu mengklik tombol DAFTAR SEKARANG, maka akan muncul seperti gambar diatas.
2. Pastikan kamu baca dengan seksama dan isi sesuai keterangan yang ada, kami memberikan 5 keterangan secara mudah dan gampang dipahami, yaitu: nama anda, email, username, password, dan confirm password.
3. Disana terdapat icon mata dengan tanda silang untuk menutupi password secara otomatis, apabila pengguna ingin melihatnya maka klik dan lihat.
4. Setelah pengisian data selesai, klik tombol register dengan warna hijau
5. Apabila kegiatan diatas telah dilakukan maka akan muncul pemberitahuan untuk pengguna bahwa registrasi data telah selesai dan lihat konfirmasi di email pengguna.

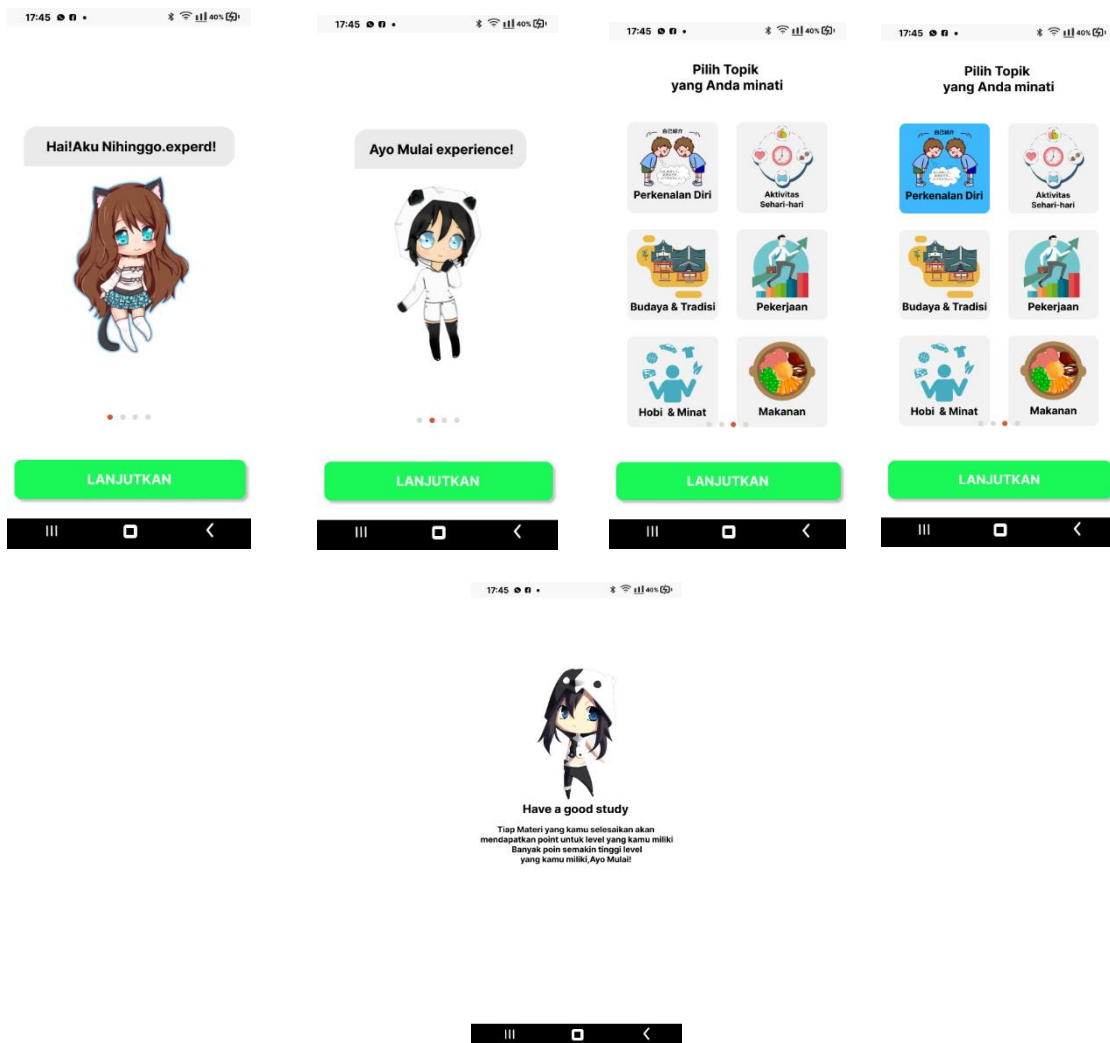
C. Tampilan login



Keterangan:

1. Aplikasi kami hanya menampilkan email pengguna yang telah didaftarkan dan passwordnya, isi sesuai apa yang telah pengguna lakukan di registrasi.
2. Apabila pengguna ingin masuk dengan email google secara otomatis, maka klik tombol [sign in with google](#).
3. Apabila belum registrasi, maka klik tombol [Here](#) di layer pengguna.

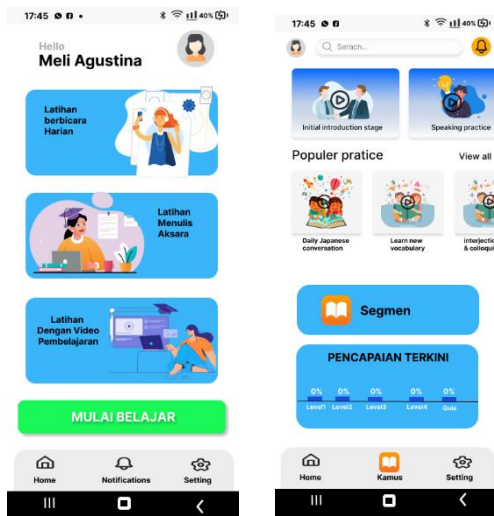
D. Tampilan iconic dari aplikasi nihonggo.experd



Keterangan :

1. Aplikasi kami memberikan sapa salam untuk pengguna dan frame topik yang di minati oleh pengguna.
2. Disana untuk melanjutkan tiap frame aplikasi klik tombol lanjutkan dengan warna hijau.
3. Dan kami memberikan sebuah template untuk menyemangati pengguna dalam belajar Bahasa Jepang.

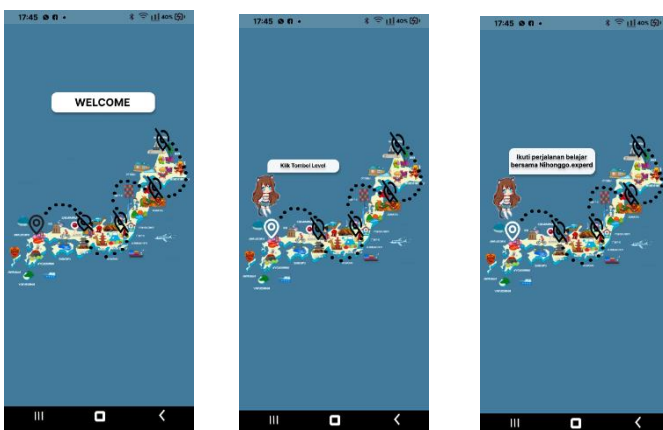
E. Tampilan Home Aplikasi



keterangan :

1. Tampilan ini memuat nama pengguna, agenda belajar pengguna dan video pembelajaran dengan menarik.
2. Untuk lebih detail dalam pembelajaran, klik tombol segmen untuk melangkah ke petualangan baru Bersama nihonggo.experd.

F. Tampilan Segmen



Keterangan : frame otomatis berpindah sesuai ritme pengguna
Klik tombol level 1 untuk memulai pembelajaran di segmen, level berikutnya tidak akan menyala bila level ini belum tuntas.



G. Tampilan Level 1



keterangan:

1. Setelah tombol level 1 di klik, akan muncul tampilan pada gambar di samping.

Level ini merupakan pendalaman huruf. Hiragana katakana dan kanji

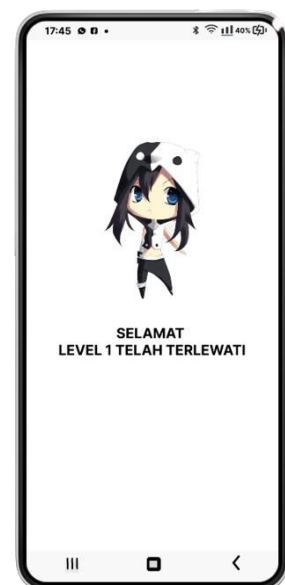
H. Tampilan selesai level

Keterangan :

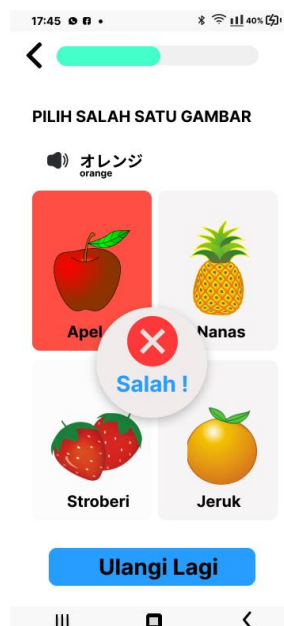
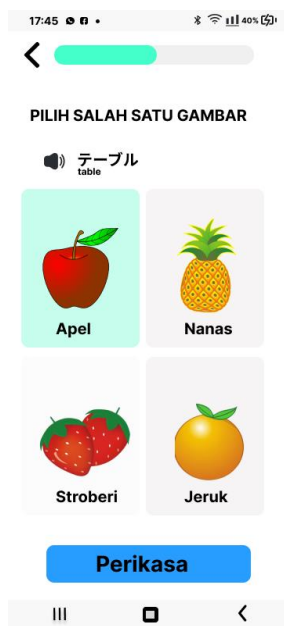
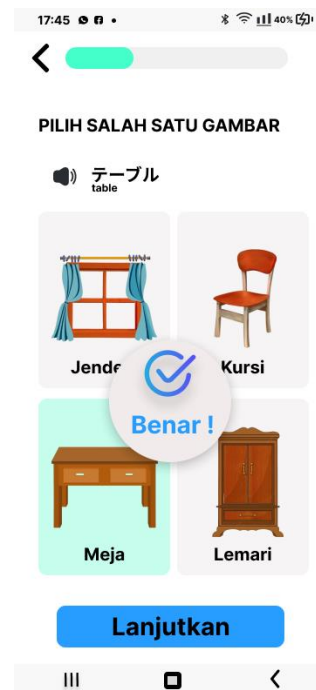
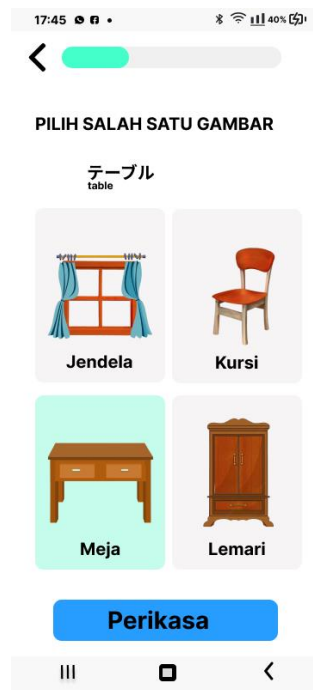
1. Semua level dari 1 sampai 4 sama seperti ini hanya beda tulisan level nya saja, kemudian kembali menuju tampilan segmen ke 4.



Gambar segmen ke 4.



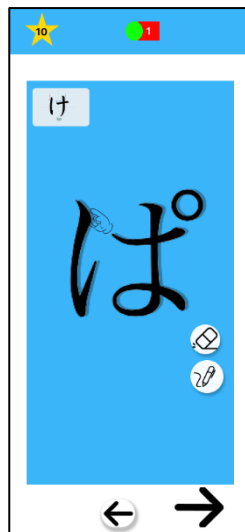
I. Tampilan level 2



Keterangan :

1. Setelah level 1 selesai, level 2 akan terbuka secara otomatis. Klik tombol level 2 dan mulai kerjakan sebuah pilih salah satu gambar sesuai dengan kata yang ada, bila benar seperti gambar di atas bila salah seperti pada gambar di samping.
2. Ini materi pendalaman tentang kata.

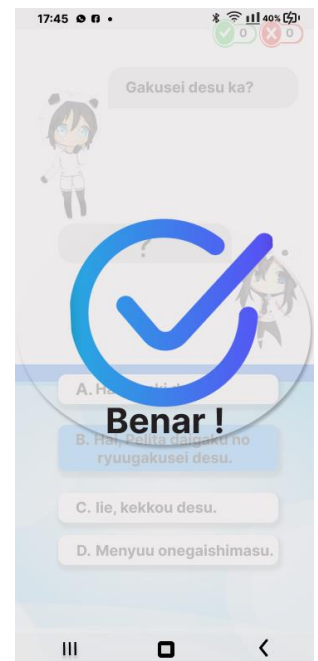
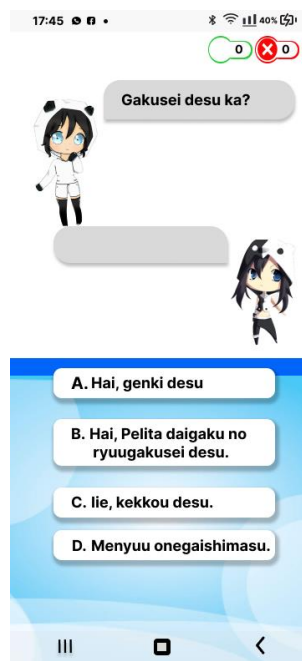
J. Tampilan Level 3



Keterangan :

1. Klik tombol level 3 untuk membuka tampilan penulisan huruf Jepang.

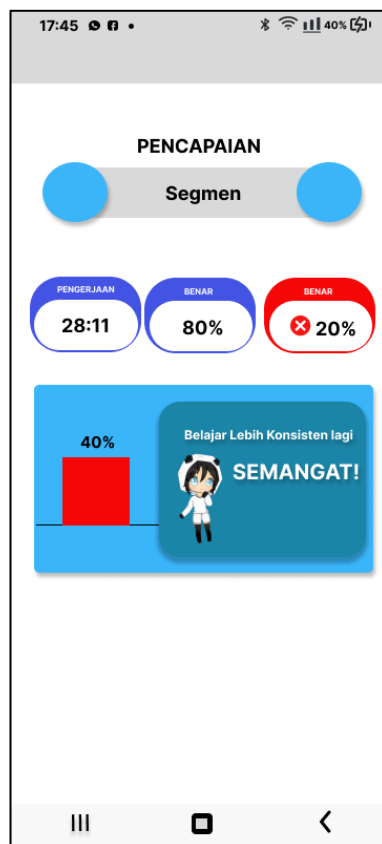
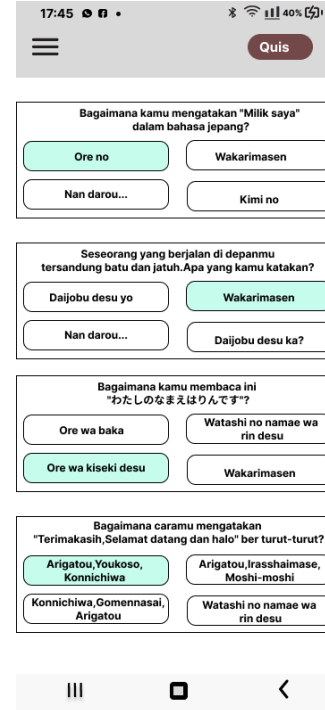
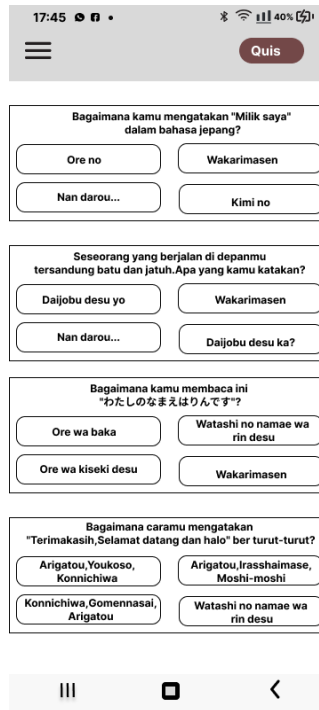
K. Tampilan Level 4



Keterangan :

1. Klik tombol level 4 untuk melanjutkan pendalaman kalimat dan kata baru dengan percakapan.

L. Tampilan Quis

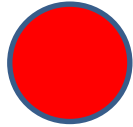


Keterangan :

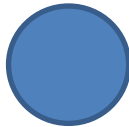
1. Untuk terakhir adalah quis yang sederhana dan akan menghasilkan capaian pembelajaran yang telah pengguna gunakan, seperti itu lah system yang kami buat.
2. Soal tentang semua materi dan pendalaman yang telah kami berikan untuk pengguna.
3. Apabila segmen selesai maka akan kembali ke HOME.

J. Detail Desain

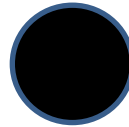
1). Warna dasar



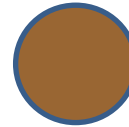
(merah)



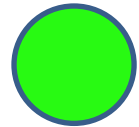
(biru)



(hitam)



(coklat)



(hijau)

2). Typeface

- inter Bold

3). Skenario

- Berikut adalah skenario singkat untuk berbagai tipe pengguna aplikasi pembelajaran bahasa Jepang "NIHONGGO.EXPERD":

1. **Pemula yang Tertarik:** Nina adalah seorang mahasiswa yang tertarik pada budaya Jepang. Dia mengunduh aplikasi dan mulai belajar dari tingkat pemula, mempelajari kana pertamanya.
2. **Pengguna Menengah yang Ingin Peningkatan:** Yuki, pengguna berpengalaman, memilih tingkat menengah dan memulai pelajaran tentang topik makanan Jepang untuk meningkatkan kemampuannya.
3. **Pengguna Lanjutan yang Siap Ujian:** Ken, seorang mahasiswa yang bersiap mengikuti ujian bahasa Jepang, menggunakan aplikasi ini untuk mempersiapkan diri dengan latihan dan referensi teks.
4. **Pengguna Bisnis:** Sarah, seorang profesional yang ingin menguasai bahasa Jepang untuk bekerja di perusahaan Jepang, menggunakan aplikasi ini untuk memahami bahasa bisnis.
5. **Pengguna yang Sibuk:** David, seorang pekerja dengan jadwal yang padat, menggunakan aplikasi untuk belajar bahasa Jepang secara fleksibel, kapan pun ia memiliki waktu luang.
6. **Pengguna yang Mengejar Hobi:** Emily, seorang penggemar anime dan manga, memanfaatkan aplikasi ini untuk memahami dialog dan budaya dalam karyanya.

D. Kesimpulan

Proposal ini menjelaskan proyek kami untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang dengan pendekatan kreatif pada desain UI/UX. Dalam kompetisi ini, kami bersemangat untuk menampilkan pendekatan kami yang akan berdampak positif pada pembelajaran bahasa Jepang dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Kami yakin aplikasi ini akan menjadi solusi yang sangat dicari di pasaran saat ini. Dengan berfokus pada antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik, kami berharap dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif namun juga menyenangkan bagi pengguna. Ini akan membantu mereka mencapai tujuan belajar bahasa Jepang dengan lebih baik. Selain itu, kami memahami bahwa minat terhadap budaya Jepang dan peluang karir internasional akan terus tumbuh. Oleh karena itu, aplikasi kami dirancang untuk memenuhi kebutuhan global untuk belajar bahasa Jepang.

Kami berharap proposal ini mendapat dukungan dan pengakuan dari juri kompetisi. Kami berkomitmen untuk memberikan solusi inovatif yang memenuhi kebutuhan pengguna dan berkontribusi terhadap pengembangan pengajaran bahasa Jepang yang lebih baik di seluruh dunia.