

# **PENGEMBANGAN APLIKASI BELAJAR BAHASA ASING “BEPOLYGLOT” BERBASIS WEB**

**Diki Hamdani**

Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya

Jl. RE Martadinata No. 272A

E-mail: [dikihamdani.id@gmail.com](mailto:dikihamdani.id@gmail.com)

## **Abstrak**

Aplikasi BePolyglot adalah sebuah platform belajar Bahasa asing berbasis web untuk semua kalangan. Meningkatnya kemajuan teknologi menuntut manusia untuk terus meningkatkan keahlian yang dimiliki salah satunya adalah dalam komunikasi. Komunikasi sangatlah penting, namun masih banyak orang yang belum mampu untuk berbicara Bahasa asing meskipun hanya bahasa internasional saja. Alasannya adalah karena masih bingung bagaimana memulai belajar Bahasa yang baik dan benar supaya belajar lebih terarah. Solusi yang kami berikan adalah dengan membangun aplikasi belajar Bahasa asing BePolyglot berbasis web yang mampu memberikan materi-materi yang terstruktur, bimbingan oleh mentor yang berpengalaman dan komunitas sesama pelajar Bahasa asing di aplikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Jenis metode pengembangan yang menggunakan pendekatan *waterfall*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi BePolyglot berbasis web yang dirancang mampu melakukan pembelajaran dan *mentoring*.

**Kata kunci** — Bahasa Asing, *Mentoring*, *Waterfall*, Belajar Bahasa Asing

## **Abstract**

*BePolyglot application is a web-based foreign language learning platform for all circles. Technological improvements require humans to continue to improve their skills, one of which is in communication. Communication is important, but there are still many people who are not able to speak a foreign language even though it is only international language. I'm surprised because*

*I'm still confused about how to start learning a good language and actually learning more purposefully. The solution we provide is to build a web-based BePolyglot foreign language learning application that is able to provide structured material, guidance by experienced mentors and a community of fellow foreign language learners in the application. This study uses a Research and Development (R&D) approach. This type of development method uses a waterfall approach. The results of this study indicate that the web-based BePolyglot application designed is able to carry out learning and mentoring.*

**Kata kunci** — *Foreign Language, Mentoring, Waterfall, Learn Foreign Language*

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini memberikan banyak manfaat dalam berbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam aspek sosial, ekonomi, politik, budaya, juga dalam pendidikan. Manfaat yang diberikan bisa positif maupun negatif tergantung dari cara penggunaan teknologi tersebut. Teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan berpengaruh sangat signifikan terhadap segala aktivitas manusia baik secara pribadi, dalam komunitas, organisasi, maupun kelembagaan. Manfaat positif dari penggunaan teknologi informasi salah satunya adalah dapat membantu menyelesaikan pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan efisien. Banyaknya fasilitas kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh kemajuan teknologi informasi secara langsung berdampak kepada kegiatan suatu lembaga. Pemanfaatan teknologi informasi dapat memenuhi kebutuhan suatu lembaga atau organisasi dengan sangat cepat, tepat waktu, relevan, dan akurat [1].

Belajar Bahasa asing pada dewasa ini sangatlah penting karena sebagian besar ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang apapun ditulis dengan menggunakan Bahasa Inggris ataupun Bahasa asing lainnya. Sehingga penguasaan bahasa asing akan memberikan jalan bagi bangsa Indonesia untuk menyerap perkembangan ilmu pengetahuan, atau menyebarkan ilmu pengetahuan yang berkembang di Indonesia. Manusia dewasa ini tidak lagi tersekat-sekat oleh jarak ataupun waktu berkat adanya kemajuan teknologi informasi dan transportasi. Manusia berkembang menjadi manusia global. Aspek global ini yang menjadi salah satu pertimbangan mengapa bahasa asing itu perlu untuk dipelajari [2].

Model *waterfall* adalah model yang paling banyak digunakan untuk tahap pengembangan. Model ini juga dikenal model tradisional atau model klasik. Model *waterfall* sering juga

disebut skuensual linier atau alur hidup klasik. Model waterfall in menyediakan pendekatan alur perangkat lunak secara skuensial terurut dimulai dari anallisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung [3].

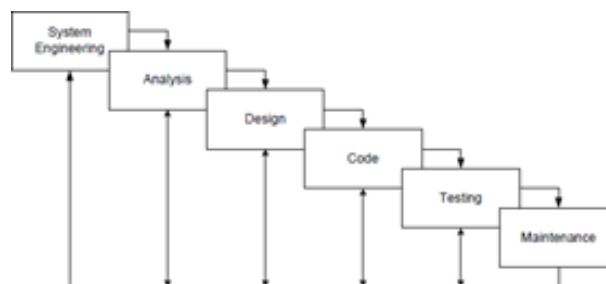
Berdasarkan uraian di atas, maka dibutuhkan suatu platform untuk belajar bahasa asing yang berbasis mentoring supaya pelajar bahasa asing lebih terarah dalam proses belajarnya. Selain melakukan mentoring, pelajar juga dapat berinteraksi dengan orang-orang yang belajar bahasing di fitur komunitas BePolyglot untuk dapat berinteraksi dengan orang di berbagai negara.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Metode Penlitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang efisien dan efektif. Produk tidak hanya sesuatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, tetapi juga dapat berupa software (perangkat lunak) komputer atau aplikasi komputer [1].

Dalam proses pengembangan aplikasi BePolyglot digunakan pendekatan waterfall dalam tahap development (pengembangan) seperti pada Gambar 1. Metode pengembangan dengan pendekatan waterfall merupakan pendekatan yang sistematis dan berurutan, dimulai dengan analisis kebutuhan sistem dan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan seperti desain atau perancangan sistem dan database, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan dari sistem yang dikembangkan



Gambar 1 Metode Pengembangan Waterfall

### 2.1.1 Metode pengumpulan data

Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian kualitatif ini adalah dengan studi pustaka.

Studi Pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2008:3). Penulis melakukan studi pustaka melalui beberapa sumber jurnal penelitian, ebook, dan artikel di internet.

### 2.2 Metode pengembangan system

Mulai dari observasi lapangan dan pengumpulan data, serta permasalahan yang terjadi di lapangan. Kemudian hasil temuan digunakan untuk menyusun rumusan masalah penelitian, analisis kebutuhan dari sistem aplikasi. Kebutuhan aplikasi BePolyglot adalah:

- a. Aplikasi BePolyglot terdiri dari 3 level, yaitu admin, mentor, dan peserta.
- b. Dashboard aplikasi terdiri dari dashboard dari 3 level pengguna di atas.
- c. Pengguna harus memiliki akun untuk mengakses aplikasi.
- d. Peserta mendapatkan masa percobaan satu kali percobaan dengan mengakses materi dasar dari salah satu mentor.
- e. Peserta diharuskan membayar untuk dapat mengikuti program selanjutnya.
- f. Peserta dapat melakukan *video conference* dengan mentor.
- g. Peserta mendapatkan sertifikat setelah menyelesaikan masa pembelajaran.
- h. Mentor memberikan akses percobaan materi dasar.
- i. Mentor memberikan akses keseluruhan setelah peserta membayar sesuai yang harga yang ditentukan.
- j. Mentor memberikan arahan kepada peserta.

Metode Pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Rapid Application Development (RAD). RAD adalah sebuah metode dalam pengembangan sistem yang berfokus pada pengembangan aplikasi secara cepat, melalui pengulangan dan *feedback* berulang-ulang. Metode ini lebih berfokus pada pembuatan *prototype* secara cepat dan mengandalkan *feedback* dari user

*Prototype* sendiri adalah salah satu metode pendekatan dalam pengembangan sistem dengan membuat sebuah program secara cepat dan bertahap sehingga dapat langsung dievaluasi oleh pengguna. Sebuah prototipe adalah versi awal dari sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep-konsep, percobaan rancangan, dan menemukan lebih banyak masalah dan solusi yang memungkinkan (Sommerville, 2011). *Prototype* bertujuan agar peneliti mendapatkan gambaran aplikasi yang akan dibangun melalui tahap pembangunan aplikasi terlebih dahulu yang kemudian dievaluasi oleh user. *Prototype* juga memberikan gambaran kepada pengguna terkait sistem yang akan dikembangkan, sehingga pengembang dan user dapat saling berinteraksi dan memberikan *feedback* selama proses pembuatan sistem.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Perancangan system



Gambar 2 Landing page Hero Section BePolyglot

Pada gambar di atas merupakan

Why Be**Polyglot?**



## Experienced Tutors

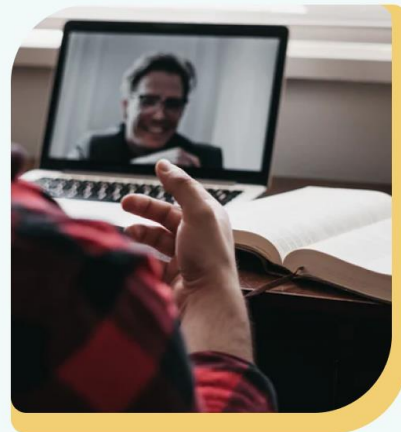
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et

**Find Your Tutor**

## Text, Audio, and Video Chats

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et

**Try Now Free**



Gambar 3 Landing Page Keuntungan BePolyglot



## Excercises to Improve

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et

**Try Now Free**

## Practice with Native Speakers

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et

**Try Now Free**



*Gambar 4 Landing page keuntungan BePolyglot*

**Over 20.000** Experienced Tutors Here

Find more tutors



**Omar Alfatih**  
Arabic Teacher



**Fred Moon**  
English Teacher



**Anisa Fahira**  
Indonesian Teacher



**Joao Martinz**  
Spanish Teacher



**John Doe**  
Germany Teacher

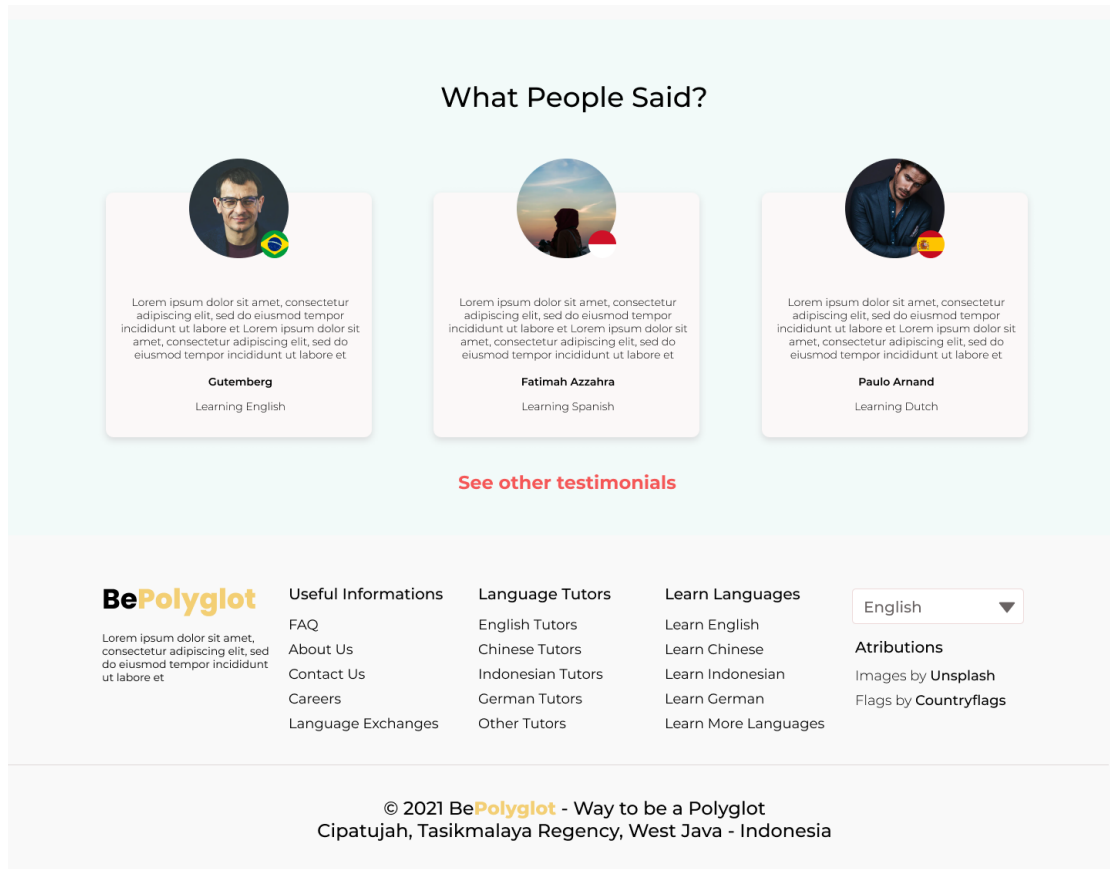


**Eduardo Silva**  
Brazilian Portuguese Teacher



*Gambar 5 Mentor BePolyglot*





Gambar 6 Testimoni BePolyglot

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Aplikasi yang dirancang dapat melakukan bimbingan bahasa asing secara online oleh mentor yang berpengalaman dan terpercaya.
- Aplikasi yang dirancang dapat memberikan kemudahan dalam belajar bahasa asing.
- Aplikasi yang dirancang mampu menerbitkan sertifikat hasil belajar.
- Aplikasi yang dirancang mampu memfasilitasi *video congerence*, *text*, *audio* sebagai komunikasi.
- Aplikasi yang dirancang dapat digunakan untuk bertukar bahasa dan informasi dengan seluruh peserta di dunia.

## DAFTAR PUSATAKA

- [1] A. D. Samala and B. R. Fajri, "RANCANG BANGUN APLIKASI E-SERTIFIKAT BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN WATERFALL," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 2, pp. 147–156, Feb. 2021, doi: 10.15408/jti.v13i2.16470.
- [2] Santoso, Imam "PEMBELAJARAN BAHASA ASING DI INDONESIA ANTARA GLOBALISASI DAN HEGEMONI", *Bahasa dan Sastra.*, vol. 14, no. , April 2014.
- [3] Prayitno, A., dan Safitri, Y., 2015, "Pemanfaatan Sistem Infomasi Perpustakaan Dlfital Berbasis Website Untuk Para Penulis", *Indonesian Journal on Software Engineering*, (1) 1, 2461 - 0690