

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ekonomi, pendidikan, dan Budaya telah berubah dengan adanya globalisasi. Di dunia dan masyarakat yang semakin modern tentu membutuhkan orang-orang yang dapat berpikir kreatif, menganalisa dan memahami orang lain. Dan bahasa asing merupakan alat terbaik untuk mengembangkan keterampilan ini. Siapa pun yang memiliki kemampuan berbahasa asing dan dapat memiliki segala informasi yang ada. Ini merupakan fase yang terkenal, dan menjadi sangat relevan di dunia sekarang ini. Dan orang yang memiliki kemampuan berbahasa asing tentu memiliki informasi yang lebih banyak. Dan tidak mungkin juga menerjemahkan setiap artikel, jurnal, buku, film, dan halaman internet ke dalam bahasa Ibu. Dan ketika kita hidup di era informasi, bahwa bisnis di internet bukanlah besok, melainkan hari ini, maka kesimpulannya menjadi sangat jelas. Pengetahuan tentang satu bahasa asing sudah mampu membuka ke banyak dunia yang sebelumnya tidak dapat diakses. Pengetahuan bahasa asing akan memberikan kesempatan untuk lebih dalam menjelajah dunia dengan bebas, menemukan benua dan pulau baru, bertemu orang baru dan memiliki pandangan mereka tentang dunia, mengikuti semua peristiwa dan membuat keputusan yang tepat dan waktu yang tepat. (Akhmatovich, 2021) Idealnya penggunaan Bahasa asing menjadi skill yang harus dimiliki oleh setiap orang yang ingin berkomunikasi atau berkompetisi dengan masyarakat global, untuk mendapatkan peluang yang lebih besar dalam mengeksplor banyak hal.

Namun pada realitanya menurut Harahap, (2018) ditemukan bahwasanya Bahasa ibu atau Bahasa asli menjadi penyebab mereka untuk sulit untuk menggunakan Bahasa kedua atau Bahasa asing. Kemudian masalah lainnya adalah sedikitnya motivasi yang dimiliki setiap orang untuk berlatih Bahasa asing dalam komunikasi setiap harinya. Sedangkan penggunaan Bahasa asing sesuai dengan data dari BPS 2020, Kemenparekraf 2019, dan LPDP 2020, lebih dari 45.5 juta

siswa di Indonesia, 20.000 penerima beasiswa LPDP, dan 88.900 penerima beasiswa internasional, serta jumlah turis outbound Indonesia 2019 sebesar 11,69 juta orang yang tentunya memerlukan keterampilan bahasa asing. Ditambah dengan hadirnya era 4.0 yang menuntut penggunaan teknologi dapat menjadi media strategis dalam memudahkan akses pembelajaran.

Dampak dari kesulitan masyarakat untuk belajar Bahasa asing dan kebutuhan akan Bahasa asing itu sendiri menjadi suatu hal yang perlu dikuasai oleh masyarakat, hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Prayoga & Khatimah, (2019) dalam jurnal nya yang mengatakan bahwa untuk memiliki kompetensi yang dapat bersaing dan hubungan antar negara membantu terjadinya proses akulturasi ataupun kerjasama melalui tatanan masyarakat. Konektivitas antar negara menghasilkan berbagai pola interaksi dan komunikasi dua arah antara orang yang satu dengan lainnya sehingga berpotensi terciptanya pertukaran informasi di berbagai bidang baik budaya, bahasa, ilmu pengetahuan, ekonomi, hubungan politik dan migrasi masyarakat yang dapat diakses secara global melalui Bahasa asing. Hal tersebut berdampak pada perkembangan peranan teknologi informasi sebagai media pembelajaran Bahasa asing. Dalam jurnal nya Asnur et al., (2019) mengatakan bahwa perkembangan *platform* bahasa asing yang berkembang sangat pesat mulai banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran daring yang memanfaatkan teknologi sekarang ini dan memberikan banyak kemudahan dalam pembelajaran. Salah satu platform yang ada sekarang adalah Beribahasa. Beribahasa adalah platform penyedia jasa layanan Bahasa asing secara daring, yang selanjutnya akan dibahas secara detail pada Bab 3, Sub Bab Profil tempat penelitian.

Berdasarkan hal tersebut, Beribahasa memiliki sistem pembelajaran daring, proses pembelajaran masih menggunakan sistem yang tidak di integrasi dengan sistem lainnya, mulai dari pembelian paket kelas hingga berakhirnya kelas. Sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap kenyamanan konsumen dan efektifitas pembelajaran di Beribahasa. Maka dari itu diperlukan sebuah sistem digital yang akan menangani semua proses pembelajaran dengan baik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, Permasalahan yang harus diselesaikan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, Website Beribahasa yang belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi yang ada, meningkatkan kualitas, efektifitas dan fasilitas di Beribahasa agar dapat menjadi *platform* yang baik untuk digunakan sebagai tempat belajar Bahasa asing.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini merupakan mengembangkan website Beribahasa agar dapat menjadi media pembelajaran Bahasa asing dengan *Learning Management System* (LMS) yang semua pembelajaran terfokus ke dalam satu media, serta sebagai media informasi paket-paket kelas Beribahasa yang tersedia agar dapat dibaca secara detail dan lengkap. Kemudian di tambah dengan pembayaran yang sudah terintegrasi dengan semua bank dan E-wallet yang ada di Indonesia seperti GoPay, ShopeePay dan lain-lain. Dengan adanya website ini diharapkan dapat meningkatkan target penjualan paket kelas di Beribahasa dan dapat menjadi media pertemuan orang-orang yang ingin belajar Bahasa asing dan juga orang-orang yang ingin mengajar Bahasa asing.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

1.1.1. Bagi Beribahasa

- a. Beribahasa dapat melakukan promosi paket kelas 24 jam
- b. Penjualan paket kelas dapat dilakukan 24 jam seluruh dunia
- c. Fasilitas yang lengkap dapat meningkatkan kualitas belajar dan mengajar di Beribahasa.

1.1.2. Bagi Pelanggan

- a. Dimanapun pelanggan berada dapat melakukan pembelajaran Bahasa dengan mudah karena pembelajaran di Beribahasa adalah *online*

- b. Mempermudah pelanggan mendapatkan detail informasi tentang Beribahasa dan juga paket kelas yang ditawarkan.
- c. Memberikan akses kepada pelanggan untuk mengulang materi kelas.

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini, untuk mempermudah dalam hal penyusunan, penulis membaginya dalam beberapa Bab. Secara garis besar, sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang pelaksanaan penelitian secara umum. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi acuan penulisan, mulai dari penjelasan tentang teknologi, penjelasan tentang teori yang digunakan dalam membangun aplikasi hingga database yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode penelitian yang berisi mengenai sumber dan jenis data yang akan digunakan penulisan untuk melakukan penelitian. Selain itu terdapat juga rancangan antarmuka untuk aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil pembuatan aplikasi web, implementasi sistem, hasil pengujian pada sistem yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang dibutuhkan dari hasil penelitian yang telah dibuat.