

## DESIGNING A JAPANESE LANGUAGE LEARNING WEB-BASED SYSTEM WITH THE THEME OF ACTIVITY HANDOVER

### PERANCANGAN SISTEM BERBASIS WEB PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DENGAN TEMA SERAH TERIMA AKTIVITAS

Ikna Khoerudin<sup>1\*</sup>, Ade Irma Purnamasari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>STMIK IKMI Cirebon

\*khoerudinikna@gmail.com

---

#### Article Informations

Keywords:

Japanese Language,  
WordPress,  
Website

---

#### ABSTRACT

*This research explores the Japanese language with a focus on the theme of activity handover. The Japanese language is unique in its use of various characters such as kanji, hiragana, katakana, and romaji. The ability to speak foreign languages, especially Japanese, is considered important for children's future. However, learning Japanese has its challenges, especially in understanding the three typefaces, namely hiragana, katakana, and kanji. To master the Japanese language, learners need to pay attention to various aspects such as vocabulary, grammar, conversation, reading, writing, and listening. In the context of the handover theme this activity involves the use of particles, verbs, and nouns. This research emerged as a solution to the imbalance between the number of students and Japanese language teachers at LPK IHMI Cirebon. By analyzing student growth data, it is necessary to create a web-based learning system for Japanese language learning with the theme of handover activities using the waterfall method with several stages, namely system engineering, needs analysis, design, coding, testing, and maintenance. Thus, this research produced a Japanese language learning system with the theme of handover activities in an interesting and interactive manner. This system is expected to be an effective solution to increase the understanding and motivation of Japanese language learners at LPK IHMI Cirebon.*

---

#### Informasi Artikel

Kata Kunci:

Bahasa Jepang,  
WordPress,  
Website

---

#### ABSTRAK

Penelitian ini mendalami tentang bahasa Jepang dengan fokus pada tema serah terima aktivitas. Bahasa Jepang memiliki keunikan dengan penggunaan berbagai huruf seperti *kanji*, *hiragana*, *katakana*, dan *romaji*. Kemampuan berbahasa asing, terutama bahasa Jepang, dianggap penting untuk masa depan anak-anak. Namun, pembelajaran bahasa Jepang memiliki tantangan, terutama dalam memahami tiga jenis huruf, yaitu *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Untuk menguasai bahasa Jepang, pembelajar perlu memperhatikan berbagai aspek seperti kosakata, tata bahasa, percakapan, membaca, menulis, dan mendengarkan. Dalam konteks tema serah terima aktivitas ini melibatkan penggunaan partikel, kata kerja, dan kata benda. Penelitian ini muncul sebagai solusi atas ketidakseimbangan antara jumlah siswa dan pengajar Bahasa Jepang di LPK IHMI Cirebon. Dengan menganalisis data pertumbuhan siswa, maka perlu dibuat sistem pembelajaran berbasis web untuk pembelajaran Bahasa Jepang dengan tema serah terima aktivitas menggunakan metode *waterfall* dengan beberapa tahapan yaitu rekayasa sistem, analisis kebutuhan, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan sistem pembelajaran Bahasa Jepang dengan tema serah terima aktivitas secara menarik dan interaktif. Sistem ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi pembelajar Bahasa Jepang di LPK IHMI Cirebon.

Submisi 03/02/2024

Diterima 13/04/2024

Dipublikasikan 18/04/2024

DOI <https://doi.org/10.22487/ejk.v11i1.1212>

## PENDAHULUAN

Bahasa Jepang adalah bahasa yang memiliki ragam keunikan. Menurut Sudjianto (2021), bahasa Jepang adalah bahasa yang dinyatakan dengan tulisan yang menggunakan huruf-huruf seperti *kanji*, *hiragana*, *katakana*, dan *romaji*. Dilihat dari para penuturnya, tidak ada masyarakat negara lain yang menggunakan bahasa Jepang sebagai bahasa nasionalnya. Ditambah lagi, bangsa Jepang juga tidak menggunakan bahasa lain selain bahasa Jepang sebagai bahasa nasionalnya (Endey, 2023).

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia. Menurut Japan Foundation, Indonesia menjadi pembelajar bahasa Jepang terbanyak kedua di dunia, sebanyak 872.441 orang. Dengan antusias masyarakat terhadap bahasa Jepang tersebut, tentunya tidak hanya sekedar mengetahui bahasanya saja, namun juga perlu pula adanya pemahaman bahasa Jepang itu sendiri secara mendalam, sehingga setelah memahami bahasanya akan lebih mudah pula dalam memahami dan memaknai budaya yang dimiliki oleh orang Jepang tersebut (Dinda Amalia, 2018).

Kemampuan berbahasa asing penting ditingkatkan sejak dini untuk menunjang masa depan anak. Salah satu bahasa yang menarik untuk ditingkatkan adalah kemampuan berbahasa Jepang. Bahasa Jepang memiliki tiga macam huruf yaitu *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. *Hiragana* merupakan tata bahasa Jepang asli, sedangkan *katakana* merupakan huruf kata serapan. *Kanji* sendiri merupakan huruf serapan dari bahasa Cina. Huruf *hiragana* sendiri merupakan penyederhanaan dari bentuk huruf bangsa Cina yang didominasi oleh garis dan kurva. Masih banyak yang kesulitan dalam mempelajari huruf *hiragana* bahasa Jepang, seperti cara penulisan huruf, dan cara membaca hurufnya. Sehingga dalam mempelajari huruf *hiragana* ini tidak hanya mengetahui cara menulisnya tetapi juga cara pembacaan hurufnya (Nurcholis et al., 2021).

Tata bahasa Jepang sangat berbeda dengan bahasa Inggris atau bahasa lainnya. Oleh karena itu, penting untuk mempelajari tata bahasa dasar seperti partikel, konjugasi kata kerja, dan bentuk kata sifat terlebih dahulu. Banyak pemula yang langsung mempelajari kosakata tanpa memahami tata bahasa dasar terlebih dahulu, yang dapat menyebabkan kesulitan dalam membuat kalimat yang benar (Superadmin, 2023).

Salah satu topik tata bahasa bahasa Jepang yang sering dipelajari adalah tema menerima atau memberi aktivitas. Tema ini disebut juga dengan *yarimorai*. Penggunaan verba *yarimorai* sebagai verba bantu yang melekat pada verba lain ini biasanya mengindikasikan adanya suatu aktifitas kebaikan yang diberikan oleh seseorang terhadap orang lain, atau suatu kebaikan yang diterima oleh seseorang dari orang lain. Penggunaan verba ini melibatkan faktor partisipan yaitu siapa penutur, dan siapa petutur dalam kalimat tersebut. Konteks dan situasi ujar ketika kalimat atau tuturan juga sangat berperan dalam penggunaan konstruksi kalimat ini (Padjadjaran Abstrak, 2013).

Namun, dalam pembelajaran tema ini, seringkali terdapat kendala dan kesulitan, baik dari segi materi, metode, maupun media. Dari segi materi, tema ini memiliki banyak variasi dan pengecualian yang harus dihafal dan dipraktikkan oleh pembelajar. Dari segi metode, tema ini membutuhkan pendekatan yang interaktif dan komunikatif, sehingga pembelajar dapat mengaplikasikan pengetahuannya dalam konteks nyata. Dari segi media, tema ini memerlukan media yang menarik dan variatif, sehingga pembelajar tidak bosan dan mudah mengerti.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh I. K. Juliastika, D. M. S. Mardani, dan G. S. Hermawan, berhasil mengumpulkan sejumlah *sakubun* yang telah dibuat oleh mahasiswa semester II Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Mahasiswa semester II angkatan 2016/2017 terbagi ke dalam 2 kelas dengan jumlah mahasiswa kelas A

adalah sebanyak 18 orang dan kelas B sebanyak 14 orang, sehingga jumlah semua mahasiswa menjadi 32 orang. Semua mahasiswa mengumpulkan *sakubun* sehingga jumlah *sakubun* yang terkumpul secara keseluruhan 32 buah *sakubun* yang bertemakan “*himana toki*” dengan rata-rata 400 karakter atau 1 lembar *genkoyoushi* pada setiap *sakubun*-nya. Terdapat 17 kesalahan dalam pemilihan kata kerja pada *sakubun* yang dibuat oleh mahasiswa. *Sakubun* tersebut terindikasi dipengaruhi oleh bahasa Indonesia (Pendidikan et al., 2019).

Tabel 1 Jumlah siswa pendaftar di LPK IHMI Cirebon per periode.

No.	Periode	Jumlah Siswa	Persentase Kenaikan
1	Desember - Juni	6	0%
2	Maret – September	28	367%
3	Juni – Desember	39	39%
	Rata-rata	24	135%
	Jumlah	73	

Sumber data: staff LPK IHMI Cirebon, 2023.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kenaikan siswa yang belajar di LPK IHMI Cirebon mengalami kenaikan setiap periodenya. Masalah yang ditemukan pada data di atas adalah meningkatnya jumlah siswa yang belajar di LPK IHMI Cirebon tidak seimbang dengan jumlah pengajar Bahasa Jepang sehingga kegiatan belajar mengajar tidak efektif, khususnya di dalam materi serah terima aktivitas di dalam Bahasa Jepang yang ada di buku Minna No Nihongo.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem pembelajaran berbasis web yang dapat membantu pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari tema serah terima aktivitas. Sistem informasi berbasis web adalah sebuah sistem yang menggunakan teknologi web atau internet untuk menyimpan dan menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, atau video. Secara umum, *website (web)* dipahami sebagai sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk digital baik itu teks, gambar, animasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga dapat diakses dari seluruh dunia yang memiliki koneksi internet.

*Website* merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu *page* ke *page* lain (*hypertext*), baik diantara *page* yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. *Pages* diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi (Manajemen Informatika et al., n.d.).

Platform yang digunakan dalam penelitian ini adalah WordPress. Wordpress adalah sebuah platform *website* yang bersifat *open source* dan sangat populer. Wordpress digunakan sebagai mesin blog ataupun untuk platform yang bisa dimanfaatkan untuk membuat *website* multi fungsi dengan memanfaatkan berbagai *plugins* (Siregar et al., 2021).

Dengan demikian, sistem pembelajaran berbasis web yang dirancang diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada dalam pembelajaran Bahasa Jepang dengan tema serah terima aktivitas. Sistem pembelajaran Bahasa Jepang berbasis web ini akan menyediakan materi yang berkaitan dengan tema tersebut. Sistem pembelajaran berbasis web ini juga akan menggunakan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajar bahasa Jepang. Sistem pembelajaran berbasis web ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi pembelajar Bahasa Jepang dalam mempelajari tema serah terima aktivitas.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Landasan Teori

Menurut Nurgiyantoro, untuk berkomunikasi secara efektif dalam suatu bahasa, seseorang harus memiliki pemahaman yang baik terhadap lafal, struktur, dan kosakata. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Sudrajat, dkk, yang menegaskan bahwa dalam mempelajari bahasa Jepang dengan benar, penting bagi seorang pelajar untuk menguasai kosakata secara memadai. Kemampuan ini mendukung pengembangan keempat keterampilan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan, karena semakin luas kosakata yang dimiliki, semakin baik pula kemampuan berkomunikasi.

Meskipun demikian, pembelajaran *online* mungkin tidak efisien bagi sebagian peserta latihan. Terlihat bahwa ketika diajak berbicara dalam bahasa Jepang dalam sesi kelas *online*, peserta latihan mengalami kebingungan dan kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari instruktur yang memberikan latihan (Henra et al., 2022).

Menurut O'Brien, sistem informasi merupakan kombinasi dari perangkat keras, perangkat lunak, tenaga manusia, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang digunakan untuk mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi di dalam suatu organisasi sesuai dengan kebutuhannya. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah hasil gabungan beberapa elemen yang berperan dalam menyediakan informasi yang memiliki makna. O'Brien juga menyatakan bahwa terdapat tiga alasan mendasar untuk semua aplikasi bisnis dalam teknologi informasi, yakni: berkontribusi dalam proses dan operasi bisnis, menyokong pengambilan keputusan bagi pimpinan dan manajer, dan mendukung strategi untuk mencapai keunggulan kompetitif (Pasaribu, 2021).

Ferina mengungkapkan bahwa WordPress adalah suatu platform pengembangan web yang berfungsi sebagai CMS (*Content Management System*) dengan kemampuan untuk diubah dan disesuaikan sesuai keinginan pengguna. WordPress juga memiliki karakteristik open source, memungkinkan pengguna untuk mengelola konten dengan fleksibilitas. WordPress dibangun menggunakan bahasa pemrograman MySQL, database, dan PHP (Bisnis et al., 2021).

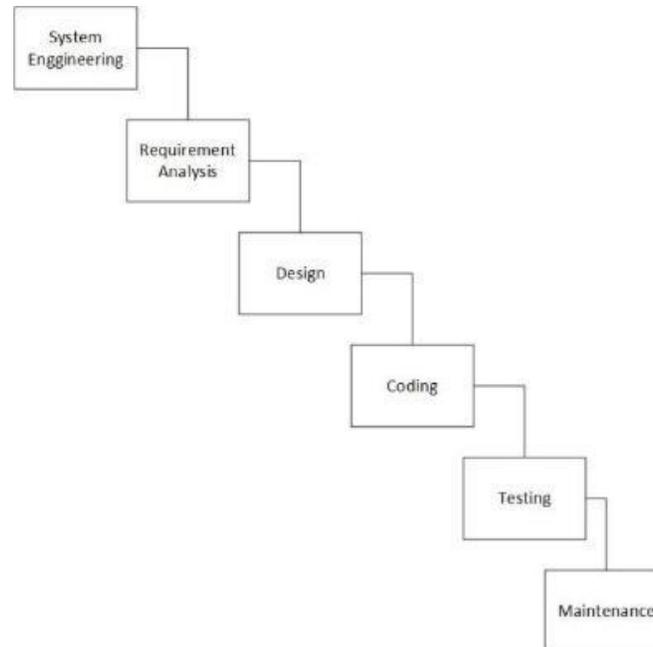
Wahyono menyatakan bahwa PHP, awalnya dikenal sebagai *Personal Home Page* dan kini disebut sebagai PHP: *Hypertext Preprocessor*, merupakan suatu program yang dikembangkan secara kolaboratif oleh para programmer dari berbagai belahan dunia yang berfokus pada konsep opensource. PHP dikembangkan khususnya untuk melakukan akses dan manipulasi data dalam database server open source seperti MySQL (Ahmadar et al., 2021).

Menurut Gregorius, *Website* adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah *homepage* disebut *child page*, yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam web (Manajemen Informatika et al., n.d.).

### METODE PENELITIAN

Tahapan perancangan merupakan acuan dan tahapan yang diterapkan dalam sebuah penelitian untuk dapat mencapai tujuan penelitian. Tahapan perancangan dalam penelitian ini disusun berdasarkan metode *waterfall* atau *Linear Sequential Model*. Model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model

yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan (Sriwidya Lafu, 2021).



Gambar 1. Tahapan metode waterfall

Tahap metode *waterfall* yang pertama adalah rekayasa system dimana dibuat untuk kebutuhan sistem informasi yaitu materi pembelajaran tentang menerima atau memberi aktivitas yang diperoleh dari buku Minna No Nihongo dan pembuatan video pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan di LPK IHMI Cirebon dalam rangka mengolah objek dengan maksud merasakannya, memahami pengetahuan dari fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang diketahui, memperoleh informasi yang diperlukan dan dilanjutkan ke proses penyelidikan. Selanjutnya adalah analisis kebutuhan dengan dilakukannya wawancara dengan bagian staff, diskusi atau survei langsung ke lokasi observasi yaitu LPK IHMI Cirebon untuk mendapatkan informasi dan data. Pada tahap desain yang dilakukan adalah merancang konten materi belajar bahasa jepang formal dan informal dalam bentuk format pdf, merancang video presentasi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva Magic Presentastion AI, sedangkan untuk desain sistem informasi situs web menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) adalah pemodelan secara visual sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek sedangkan untuk merancang interface menggunakan MS. Visio. Selanjutnya dilakukan pengkodean menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan aplikasi desain web yang terintegrasi dengan database. Setelah sistem selesai dibuat dilakukan pengujian fungsional semua unit yang telah dikembangkan dan pengkodean dengan menggunakan pengujian black box. Sistem yang telah dibuat dan digunakan diperlukan sistem keamanan informasi berupa *firewall* menggunakan plugin Worlfence dan perlu dilakukan backup data.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Perancangan Materi

#### A. Materi Bab 24

Materi ini membahas penggunaan kata kerja *くれます* untuk menunjukkan penerimaan benda atau aktivitas dari orang lain. Bentuk *てあげます*, *てもらいま*, dan *てくれます* digunakan untuk menyatakan pemberian dan penerimaan dengan nuansa kebaikan. Konstruksi kata benda<sub>1</sub> *は* kata benda<sub>2</sub> *が* kata kerja juga diajarkan, di mana kata benda<sub>1</sub> dijadikan topik kalimat (3A Corporation Japan, 2018).

#### B. Perancangan Video Materi

Judul: "Menerima Dan Memberikan Aksi Atau Aktivitas Dalam Bahasa Jepang"

Subbab 1: "Kata Kerja *くれます* (*Kuremasu*)"

Subbab 2: "Kata Kerja *てあげます*, *てもらいます*, *てくれます* (*Te Agemasu. Te Moraimasu, Te Kuremasu*)"

Subbab 3: "Kata Benda<sub>1</sub> *は* Kata Benda<sub>2</sub> *が* Kata Kerja"(3A Corporation Japan, 2018)

#### C. Perancangan Video Perkenalan

Salam perkenalan

Nama, umur, tempat tinggal

Makanan dan minuman kesukaan

Alasan belajar Bahasa Jepang

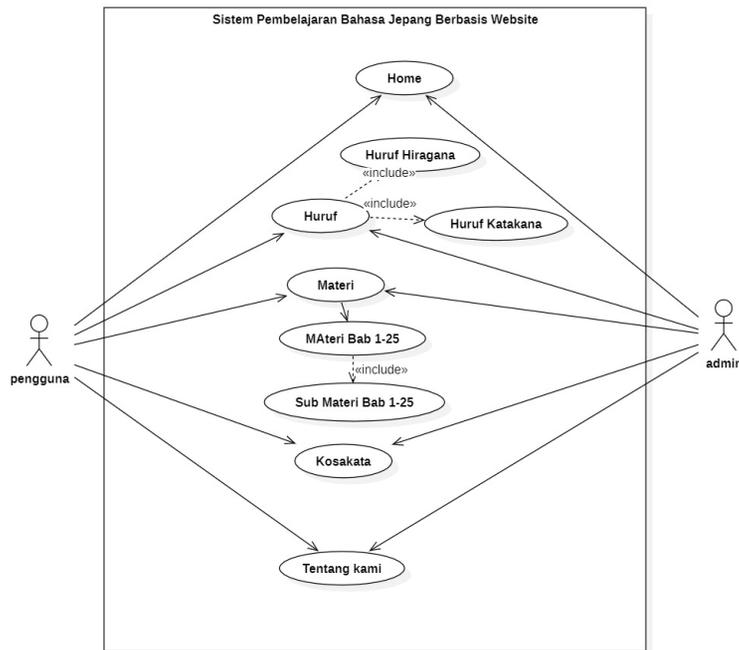
### Perancangan Sistem

#### 1. Perancangan *Unified Modeling Language*

*Unified Modeling Language* (UML) merupakan satu set standar teknik diagram yang memberikan representasi grafis yang cukup kaya untuk model setiap pengembangan sistem proyek dari analisis melalui implementasi. UML singkatan dari *Unified Modeling Language* yang berarti bahasa pemodelan standar. Pada saat ini sebagian besar sistem berorientasi objek analisis dan desain pendekatan menggunakan UML untuk menggambarkan suatu sistem yang berkembang. UML menggunakan satu set diagram yang berbeda untuk menggambarkan berbagai pandangan dari sistem berkembang. (Arianti et al., 2022)

#### 2. *Use Case Diagram*

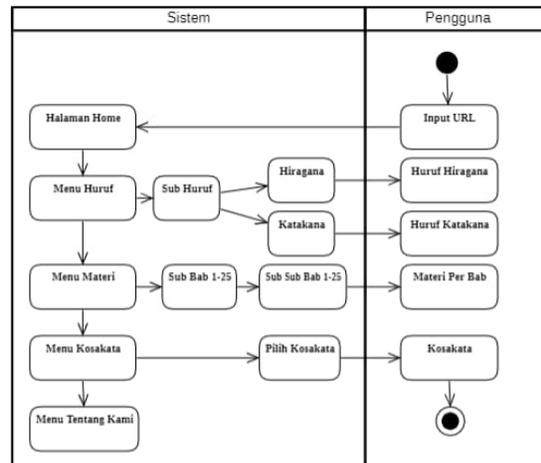
*Use case diagram* adalah sebuah diagram yang menunjukkan hubungan antara *actors* dan *use cases*. Digunakan untuk analisis dan desain sebuah sistem.(Arianti et al., 2022)



Gambar 2. Use Case Diagram

### 3. Activity Diagram

*Activity diagram* adalah suatu diagram yang menggambarkan konsep aliran data atau kontrol, aksi terstruktur serta dirancang dengan baik dalam suatu sistem. (Arianti et al., 2022)

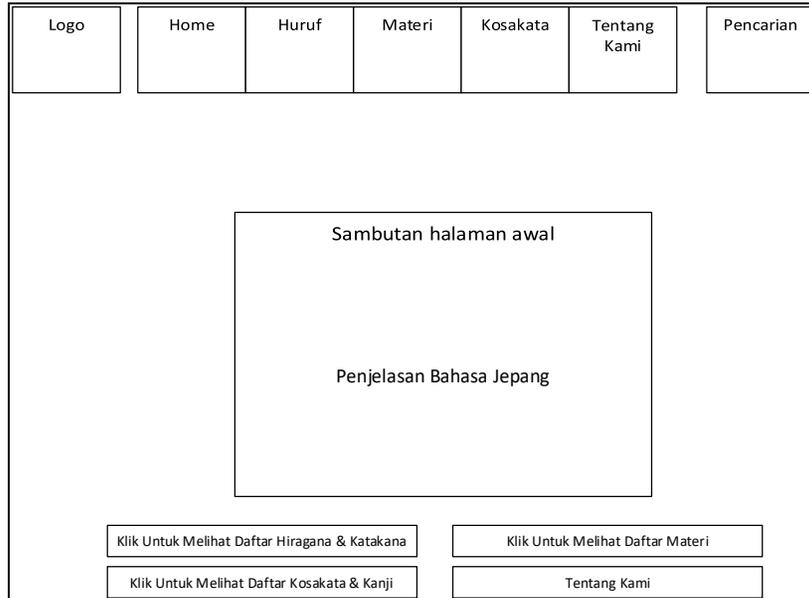


Gambar 3. Activity Diagram

## Perancangan Interface

### 1. Perancangan Halaman Home

Gambar 4 merupakan perancangan *interface* halaman home yang terdapat menu logo, home, huruf, materi, kosakata, tentang kami, dan pencarian. Di halaman ini juga terdapat sambutan untuk pengunjung web dan penjelasan Bahasa Jepang secara singkat. Di bagian bawah terdapat tombol untuk mengarahkan ke halaman huruf, kosakata, materi, dan tentang kami.



Gambar 4. Perancangan halaman home menggunakan Ms. Visio

## Hasil Implementasi

### 1. Implementasi Halaman Home



Gambar 5. Tampilan halaman home

Pada gambar di atas menampilkan halaman home yang berisi deskripsi tentang pembelajaran Bahasa Jepang dan menu Home, Huruf, Materi, Kosakata dan Tentang Kami.

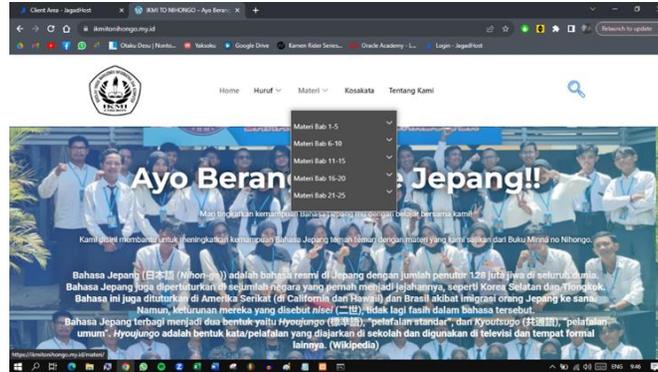
### 2. Implementasi Submenu Huruf



Gambar 6. Tampilan submenu huruf

Pada halaman ini menampilkan submenu huruf yang terdiri dari submenu Huruf *Hiragana* dan Huruf *Katakana*.

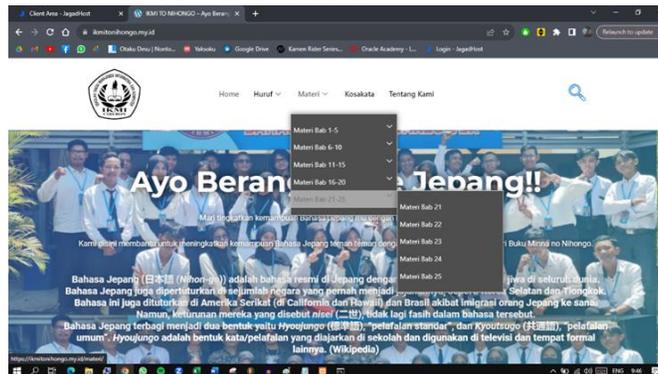
### 3. Implementasi Submenu Materi



Gambar 7. Tampilan submenu materi

Pada halaman ini menampilkan submenu materi yang terdiri dari submenu Materi Bab 1-5, Materi Bab 6-10, Materi Bab 11-15, Materi Bab 16-20, dan Materi Bab 21-25.

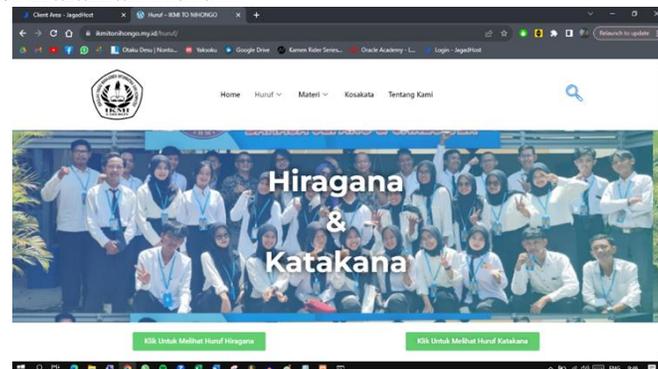
### 4. Implementasi Submenu Materi Bab 21-25



Gambar 8. Tampilan submenu materi bab 21-25

Materi Bab 21-25 yang berisikan Materi Bab 21, Materi Bab 22, Materi Bab 23, Materi Bab 24, dan Materi Bab 25.

### 5. Implementasi Halaman Huruf



Gambar 9. Tampilan halaman huruf

Pada halaman ini berisi *link* untuk melihat Huruf *Hiragana* dan *link* untuk melihat Huruf *Katakana*.

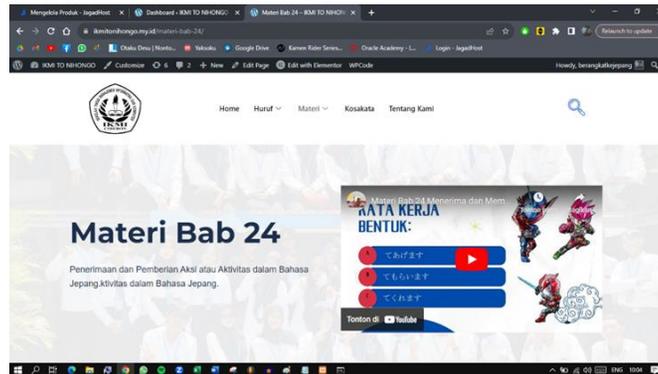
### 6. Implementasi Halaman Materi



Gambar 10. Tampilan halaman materi

Gambar di atas adalah tampilan halaman materi yang berisi *link* yang akan menampilkan halaman kosakata dan *link* materi yang akan menampilkan halaman materi dari Bab 1-25.

### 7. Implementasi Halaman Materi Bab 24



Gambar 11. Tampilan halaman materi bab 24

Pada gambar di atas adalah tampilan halaman materi bab 24 dalam bentuk video pembelajaran yang berisi materi penerimaan dan pemberian aksi atau aktivitas dalam Bahasa Jepang.

### 8. Implementasi Halaman Kosakata

Gambar 12 adalah tampilan halaman kosakata yang berisi *link* materi yang akan menampilkan halaman materi dan *link* kosakata akan menampilkan *link* Google Drive yang berisi tentang materi kosakata.



Gambar 12. Tampilan halaman kosakata

### 9. Implementasi Halaman Tentang Kami



Gambar 13. Tampilan halaman tentang kami

Pada halaman ini menampilkan halaman tentang kami menjelaskan tentang profil STMIK IKMI Cirebon dan LPK IHMI Cirebon.

### Pengujian *Blackbox*

*Black-Box Testing* merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, *tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.(Hidayat & Putri, 2019). Berikut ini adalah tabel hasil pengujian *black-box* yang telah dijalankan:

Tabel 2. Hasil pengujian blackbox

No.	Tahapan	Output	Hasil Pengujian
1	Membuka <i>link</i> <a href="https://ikmitonihongo.my.id">https://ikmitonihongo.my.id</a> dan muncul halaman home.	<i>Website</i> menampilkan halaman home	Berhasil.
2	Meletakkan kursor mouse di menu huruf dan muncul submenu dari menu huruf.	<i>Website</i> menampilkan submenu huruf <i>hiragana</i> dan <i>katakana</i>	Berhasil.
3	Meletakkan kursor mouse di menu materi dan muncul submenu dari menu materi.	<i>Website</i> menampilkan submenu materi bab 1-5, bab 6-10, bab 11-15, bab 16-20, dan bab 21-25	Berhasil.
4	Meletakkan kursor mouse di submenu materi bab 21-25 dan muncul sub-submenu dari menu materi bab 21-25.	<i>Website</i> menampilkan sub-submenu materi bab 21-25	Berhasil.

Tabel 2. Lanjutan

No.	Tahapan	Output	Hasil Pengujian
5	Mengklik menu atau tombol huruf lalu menampilkan halaman huruf.	<i>Website</i> menampilkan halaman huruf	Berhasil.
6	Mengklik menu atau tombol materi kemudian halaman materi	<i>Website</i> menampilkan halaman materi	Berhasil.
7	Mengklik sub-submenu materi bab 24 dan menampilkan halaman materi bab 24.	<i>Website</i> menampilkan halaman materi bab 24	Berhasil.
8	Mengklik pemutar video dan video yang ada di halaman materi akan diputar	<i>Website</i> memutar video pada halaman web	Berhasil.
9	Mengklik tombol “ <i>Download di sini</i> ” dan kemudian diarahkan ke halaman Google Drive yang berisi file materi pdf dari bab 24.	<i>Website</i> mengarahkan ke <i>link</i> Google Drive	Berhasil.
9	Mengklik menu atau tombol kosakata dan menampilkan halaman kosakata	<i>Website</i> menampilkan halaman kosakata	Berhasil.
10	Mengklik tombol “Klik untuk melihat kosakata bab 24” dan diarahkan ke halaman Google Drive yang berisi <i>file</i> pdf kosakata dan kanji dari bab 24.	<i>Website</i> mengarahkan ke <i>link</i> Google Drive	Berhasil.
11	Mengklik menu atau tombol tentang kami dan menampilkan halaman tentang kami.	<i>Website</i> menampilkan halaman tentang kami	Berhasil.

## SIMPULAN

Dengan adanya *website* pembelajaran ini dapat menyajikan materi serah terima aktivitas dalam Bahasa Jepang secara menarik dan interaktif. Hasil pengujian fungsional pada *website* pembelajaran Bahasa Jepang ini telah sesuai dengan fungsionalnya dan dapat digunakan untuk pembelajaran materi serah terima aktivitas dalam Bahasa Jepang. Dengan dibangunnya *website* pembelajaran ini diharapkan LPK IHMI Cirebon dapat menggunakannya sebagai tambahan untuk memperluas wawasan siswa yang sedang mempelajari Bahasa Jepang khususnya untuk materi serah terima aktivitas.

## REFERENSI

- 3A Corporation Japan. (2018). *Minna No Nihongo I Edisi 2* (Cet 1). Lintas Cipta Pustaka (LINCIP).
- Ahmadar, M., Perwito, P., & Taufik, C. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO COPY DENGAN DATABASE MySQL. *Dharmakarya*, 10(4), 284. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v10i4.35873>
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., Wulandari, M., & Aisyiyah Pontianak, P. '. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN DIAGRAM UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE). In *DOI: ...* (Vol. 1, Issue 1).
- Bisnis, J., Pemasaran, D., Santosa, S., & Ismaya, H. (2021). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MENGGUNAKAN CMS WORDPRESS PADA TOKO IMPORTIR LAPTOP BANDUNG*. 11(1).
- Dinda Amalia, A., & Bahasa Jepang, P. (2018). *PENGGUNAAN METODE CIRC (COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA*.

- Endey, K. B. (2023). Analisis Keterkaitan Bushu Amekanmuri Dengan Artinya Dalam Kanji Bahasa Jepang. *Idea Sastra Jepang*. <http://https/journal.unpak.ac.id/index.php/Idea>
- Henra, M., Sudipa, D., Luh, N., Wahyuni, P. R., & Meilantari, G. (2022). *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*.
- Hidayat, T., & Putri, H. D. (2019). Pengujian Portal Mahasiswa pada Sistem Informasi Akademik (SINA) menggunakan Black Box Testing dengan Metode Equivalence Partitioning dan Boundary Value Analysis. *JUTIS*, 7(1). [www.ccssenet.org/cis](http://www.ccssenet.org/cis)
- Manajemen Informatika, J., Astriany Rizky, A., Ramdhani, I., Infomatika Politeknik Piksi Ganesha, T., & Informatika Politeknik Piksi Ganesha, M. (n.d.). *J A M I K A PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEREKRUTAN KARYAWAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL DI PT. RIA INDAH MANDIRI*.
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>
- Padjadjaran Abstrak, U. (2013). *ANALISIS PENGGUNAAN DALAM KALIMAT BAHASA JEPANG* (Vol. 2, Issue 2).
- Pasaribu, J. S. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PENGELOLAAN INVENTARIS ASET KANTOR DI PT. MPM FINANCE BANDUNG. In *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 7, Issue 3).
- Pendidikan, J., Jepang, B., Juliastika, I. K., Mardani, D. M. S., & Hermawan, G. S. (2019). INTERFERENSI BAHASA INDONESIA DALAM PEMILIHAN KATA KERJA PADA SAKUBUN MAHASISWA SEMESTER II JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG TAHUN AJARAN 2016/2017 UNDIKSHA. *JPBJ*, 5(3).
- Siregar, M., Kusumawati, N., Asmira, & Aris Susanto. (2021). Sistem Informasi Company Profile PT. Sinar Nusantara Sakti Menggunakan Wordpress. *SIMKOM*, 6(1), 46–57. <https://doi.org/10.51717/simkom.v6i1.54>
- Sriwidya Lafu, L. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM PENJUALAN ONLINE BERBASIS E-COMMERCE PADA USAHA UKM IKE SUTI MENGGUNAKAN METODE WATERFALL IMPLEMENTATION OF ONLINE SALES SYSTEM BASED ON E-COMMERCE IN UKM BUSINESSES IKE SUTI USING THE WATERFALL METHOD. In *JOURNAL OF INFORMATION AND TECHNOLOGY UNIMOR*.
- Superadmin. (2023, May 13). *Lima Kesalahan Dasar Pembelajar Bahasa Jepang Pemula*. Pendidikan Bahasa Jepang UMY.