

## **PROTOTYPE APLIKASI *ENGLISH LEARNING FOR TOUR GUIDE* GUNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS PEMANDU WISATA DI PULAU KARIMUNJAWA BERBASIS ANDROID**

**Fatimatul Zahro**

Fakultas Teknik, Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Muria Kudus  
Email: [201853050@std.umk.ac.id](mailto:201853050@std.umk.ac.id)

**Adiva Salsabiela**

Fakultas Teknik, Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Muria Kudus  
Email: [201835010@std.umk.ac.id](mailto:201835010@std.umk.ac.id)

**Nurul Hidayah**

Fakultas Teknik, Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Muria Kudus  
Email: [201753051@std.umk.ac.id](mailto:201753051@std.umk.ac.id)

**Syafiul Muzid**

Fakultas Teknik, Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Muria Kudus  
Email: [syafiul.muzid@umk.ac.id](mailto:syafiul.muzid@umk.ac.id)

### **ABSTRAK**

Kepulauan Karimunjawa merupakan wilayah yang kaya akan Obyek dan Daya Tarik Wisata(ODTW). Keindahan aamnya mampu menarik minat banyak wisatawan lokal maupunmanca negara. Jumlah pemandu wisata kususnya untuk wisatawan lokal maupun mancanegara di Pulau Karimunjawa masih terbatas. Hal ini dikarenakan beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya kemampuan berbahasa Inggris para pemandu wisata. Selain itu pemandu wisata atau masyarakat yang ingin belajar bahasa Inggris harus keluar dari pulau untuk menemukan tempat kursus dan membutuhkan banyak waktu untuk belajar sehingga mereka harus meninggalkan kegiatan harian mereka. Kemampuan bahasa Inggris di dunia kepariwisataan sangat diperlukan oleh karena itu diperlukan inovasi salah satunya yaitu Aplikasi *English Learning for Tour Guide(EL-Guide)* yang dapat membantu para pemandu wisata untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Inovasi ini masih berupa prototipe aplikasi. Meskipun masih berupa prototipe tapi inovasi ini disusun disesuaikan dengan kebutuhan pemandu wisata. Kedepannya diharapkan prototipe aplikasi ini dapat direalisasikan menjadi produk yang dapat memberikan manfaat kepada masyarakat luas.

**Kata kunci:** aplikasi belajar bahasa inggris, aplikasi pemandu wisata, aplikasi kursus bahasa

### **ABSTRACT**

*Karimunjawa Islands is an area rich in tourism objects and attractions (ODTW). Its natural beauty is able to attract many local and foreign tourists. The number of tour guides especially for local and foreign tourists on Karimunjawa Island is still limited. This is due to several factors, one of which is the tour guides' lack of English proficiency. In addition, tour guides or people who want to learn English must leave the island to find a course and require a lot of time to study so they have to leave their daily activities. English language skills in the world of tourism are very much needed, therefore innovation is needed, one of which is the English Learning for Tour Guide (EL-Guide) application which can help tour guides to improve their English skills. This innovation is still an application prototype. Although it is still a prototype, this innovation is arranged according to the needs of a tour guide. In the future, it is hoped that this application prototype can be realized into a product that can provide benefits to the wider community.*

**Keywords:** english learning applications, tour guides applications, language course applications

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak obyek wisata yang tersebar di darat maupun di laut. Studi yang dilakukan Ditjen Perlindungan dan Konservasi Alam, Departemen Kehutanan menunjukkan bahwa hampir semua Obyek dan Daya Tarik Wisata (ODTW) yang telah dikonservasi sudah operasional dan banyak menarik wisatawan. Keanekaragaman ODTW inilah yang dapat menjadi salah satu keunggulan komparatif produk pariwisata Indonesia di pasar internasional [1]. Salah satu ODWT yang berupa taman nasional laut adalah kawasan Kepulauan Karimunjawa yang terletak di Laut Jawa dan termasuk dalam wilayah Kabupaten Jepara provinsi Jawa Tengah.



**Gambar 1. Salah Satu Pulau di Karimunjawa: Pulau Cilik**

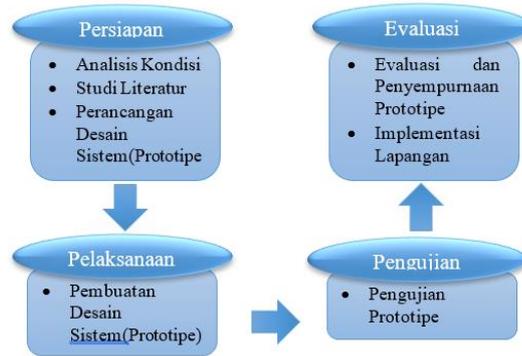
Keindahan alam dan keanekaragaman hayati yang berada di taman nasional ini memiliki potensi kepariwisataan yang tinggi. Beberapa potensi kepariwisataan di Pulau Karimunjawa adalah sebagai berikut: (1) sarana akomodasi berupa hotel, wisma, home stay, dan resort; (2) atraksi utama yang ditawarkan, seperti taman Nasional Laut, pantai pasir putih, dan keragaman budaya masyarakat setempat. (3) sarana dan prasarana yang ada, terdapat lapangan terbang perintis yang dapat didarati pesawat terbang Cassa 212, serta transportasi laut yang dilayari KM Muria yang berlayar satu minggu dua kali [2]. Potensi-potensi yang ada di Pulau Karimunjawa menarik minat banyak wisatawan baik lokal maupun mancanegara. Data dari Disparbud Kabupaten Jepara, jumlah kunjungan Pulau Karimunjawa pada tahun 2015 sebesar 92.115 orang (wisman 7.579 orang, wisnus 84.536 orang), tahun 2016 terdapat 7.317 wisman dan wisnus sebanyak 110.984 orang. Pada tahun 2017 terjadi peningkatan jumlah wisatawan yakni, wisman sebanyak 7.819 orang dan wisnus 115.057 orang.

Banyaknya wisatawan di Pulau Karimunjawa tidak sebanding dengan pemandu wisata yang ada khususnya pemandu wisata untuk wisatawan mancanegara (wisman) di Pulau Karimunjawa masih sedikit. Hal ini dikarenakan beberapa faktor, yang pertama kurangnya kemampuan berbahasa Inggris para pemandu wisata. Bahasa Inggris dianggap sebagai hal yang sulit untuk dipelajari. Bahasa Inggris yang diajarkan di pendidikan formal juga masih terbatas dan materi yang diberikan kurang mendukung dalam dunia pariwisata. Hal ini juga menyebabkan minimnya animo masyarakat sekitar untuk menjadi pemandu wisata. Selain itu, sarana untuk belajar bahasa Inggris di Pulau Karimunjawa juga masih terbatas. Sarana pembelajaran seperti kursus bahasa Inggris khusus untuk pemandu wisata di Pulau Karimunjawa masih belum tersedia. Pemandu wisata atau masyarakat yang ingin belajar bahasa Inggris harus keluar dari pulau menuju daratan Jepara. Hal ini tentunya membutuhkan lebih banyak waktu untuk belajar karena mereka harus meninggalkan kegiatan harian mereka untuk mempelajari bahasa Inggris diluar pulau.

Melihat permasalahan tersebut, perlu dikembangkan suatu aplikasi yang dapat digunakan oleh pemandu wisata di Pulau Karimunjawa untuk memberikan kemudahan belajar bahasa Inggris dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris khususnya di bidang pariwisata serta meningkatkan animo masyarakat untuk menjadi pemandu wisata. Pemanfaatan teknologi informasi khususnya *smartphone* yang sudah sering digunakan oleh masyarakat Pulau Karimunjawa menjadi sebuah peluang dalam pengembangan aplikasis tersebut berbasis android. Pengembangan Aplikasi *English Learning for Tour Guide* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris bagi para pemandu wisata di Pulau Karimunjawa dengan mudah tanpa harus keluar pulau.

## 2. METODE PENELITIAN

Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi empat tahapan utama, yakni persiapan, pelaksanaan, pengujian, dan evaluasi. Detail dari keempat tahapan tersebut akan dijelaskan secara runtut pada diagram berikut. Penjelasan rinci mengenai metode-metode yang terdapat pada diagram di atas ialah sebagai berikut.



**Gambar 2. Diagram Metode Penelitian**

### 2.1 Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan tahapan awal dalam penelitian terkait Aplikasi *English Learning for Tour Guide* yang terdiri dari 3 (tiga) kegiatan yaitu :

(1) Analisis kondisi

Prosedur pertama sebagai persiapan program ini ialah melakukan analisis kondisi saat ini. Analisis kondisi ini dilakukan dalam rangka menemukan masalah yang memerlukan penyelesaian. Dari diskusi yang telah dilakukan, penulis menemukan beberapa permasalahan salah satunya yakni kurangnya kemampuan Bahasa Inggris yang dimiliki oleh para pemandu wisata khususnya di Pulau Karimunjawa. Analisis kondisi tidak hanya dilakukan terhadap pemandu wisata, namun juga kondisi destinasi dari kepariwisataan itu sendiri.

(2) Studi literatur

Pada tahap yang kedua akan dilakukan studi literatur mengenai alur kinerja para pemandu wisata dalam memandu para wisatawan baik lokal maupun asing. Dalam hal ini kami mengunjungi beberapa tempat wisata di Pulau Karimunjawa yang mulai dilestarikan dan mulai dikunjungi banyak wisatawan lokal maupun mancanegara untuk melakukan wawancara dengan petugas/pengelola objek wisata dan pemandu wisata guna mendapatkan data yang terkait dengan sistem yang akan dibuat.

(3) Perancangan desain sistem

Pada tahap perancangan desain sistem ini, data-data yang diperoleh dari studi literatur akan digunakan sebagai variabel untuk desain sistem Aplikasi *English Learning*. Desain dan konsep dari sistem pembelajaran akan disesuaikan dengan kondisi dari *tour guide* dan kepariwisataan yang ada. Tahap perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*. *Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa grafis untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, dan mendokumentasikan artifak dari sistem perangkat lunak [3]. Salah satu diagram dalam UML adalah *Use Case Diagram*. *Use case Diagram* digunakan untuk menggambarkan proses sistem yang akan dikembangkan secara lebih jelas dan mudah dipahami. *Use case diagram* pada Aplikasi *English Learning for Tour Guide* terdiri dari 5 (lima) *use case* dan 1 (satu) aktor sistem seperti pada Gambar 3.



## **2.2 Tahap Pelaksanaan Pembuatan Desain Sistem (Prototype)**

Kegiatan pada tahap ini adalah pembuatan desain Aplikasi *English Learning for Tour Guide* yang sesuai dengan rancangan desain sistem yang telah dibuat berbasis android. Namun tidak menutup kemungkinan akan ada perubahan atau pengembangan saat proses pembuatan desain untuk menyesuaikan kebutuhan atau kondisi terbaru saat pembuatan desain dan sistem aplikasi.

## **2.3 Tahap Pengujian**

Pada tahap ini dilakukan pengujian Aplikasi *English Learning for Tour Guide (prototype)* dilakukan secara daring guna menguji kelayakan dan keefektifan dari aplikasi ini. Pengujian sistem terdiri dari 2 tahap yaitu pengujian saat sistem dikembangkan serta pengujian saat implementasi sistem. Pengujian saat implementasi menggunakan kuisioner mengenai aplikasi yang diisi oleh beberapa pakar ahli seperti dosen, pemandu wisata maupun warga lokal. Apabila terdapat kekurangan dari aplikasi maka akan dilakukan evaluasi dan penyempurnaan sistem.

## **2.4 Tahap Evaluasi**

Tahap ini terdiri dari 2 (dua) kegiatan yaitu:

### **(1) Evaluasi dan penyempurnaan sistem**

Pada tahap ini evaluasi dan penyempurnaan sistem Aplikasi *English Learning for Tour Guide* dilaksanakan menggunakan metode yang sama dengan pengujian sistem yakni, kuisioner yang dibagikan kepada pakar ahli seperti dosen, pemandu wisata di Kepulauan Karimunjawa. Setelah evaluasi dan penyempurnaan aplikasi selesai, maka akan dilanjutkan pada tahap yang terakhir yakni implementasi aplikasi secara daring kepada beberapa pemandu wisata dan warga lokal di Kepulauan Karimunjawa.

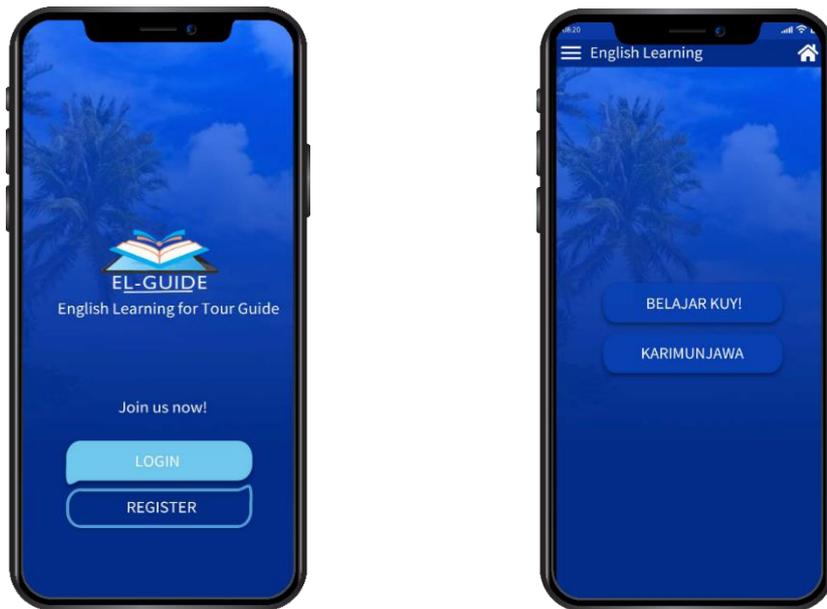
### **(2) Implementasi lapangan**

Apabila aplikasi telah memenuhi tahap evaluasi dan penyempurnaan sistem serta sudah dianggap layak untuk digunakan, maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan aplikasi tersebut di lapangan yaitu kepada para pemandu wisata dan warga lokal yang ada di Kepulauan Karimunjawa. Sebelum penerapan aplikasi, terdapat sosialisasi secara daring mengenai panduan penggunaan. Selanjutnya *prototype* dari Aplikasi *English Learning for Tour Guide* akan terus dikelola dan dikembangkan agar nantinya dapat direalisasikan menjadi aplikasi.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah melalui tahapan desain rancangan sistem serta pengembangan sistem. Berikut ini adalah hasil dari pengembangan Aplikasi *English Learning for Tour Guide* berbasis android yang dapat digunakan oleh pemandu wisata untuk belajar tentang wisata di Pulau Karimunjawa serta belajar berbahasa inggris untuk kepariwisataan.

Berikut ini adalah tampilan halaman pembukaan dan halaman utama dari Aplikasi *English Learning for Tour Guide* yang dapat dilihat pada Gambar 6.a dan 6.b. Halaman utama aplikasi terdiri dari 2 (dua) menu utama yaitu belajar kuy dan karimunjawa. Menu belajar kuy berisi materi bahasa inggris dan kuisnya. Sedangkan Menu Karimunjawa berisi informasi tentang Pulau Karimunjawa dan tempat wisata didalamnya.

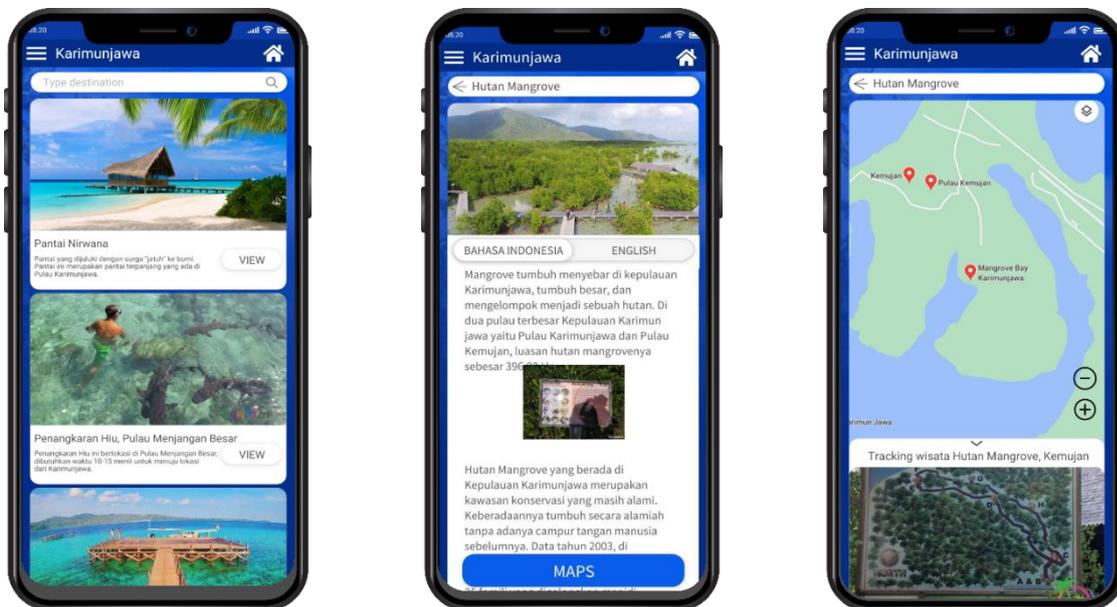


(a)

(b)

**Gambar 6. Tampilan Aplikasi English Learning For Tour Guide, (a) Tampilan Halaman Pembukaan, (b) Tampilan Halaman Utama**

Menu Karimunjawa berisi informasi tentang profil tempat wisata yang ada di Pulau Karimunjawa. Profil wisata tersebut terdiri dari dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris serta informasi titik lokasi wisata menggunakan peta (*Map*) seperti pada Gambar 7.



(a)

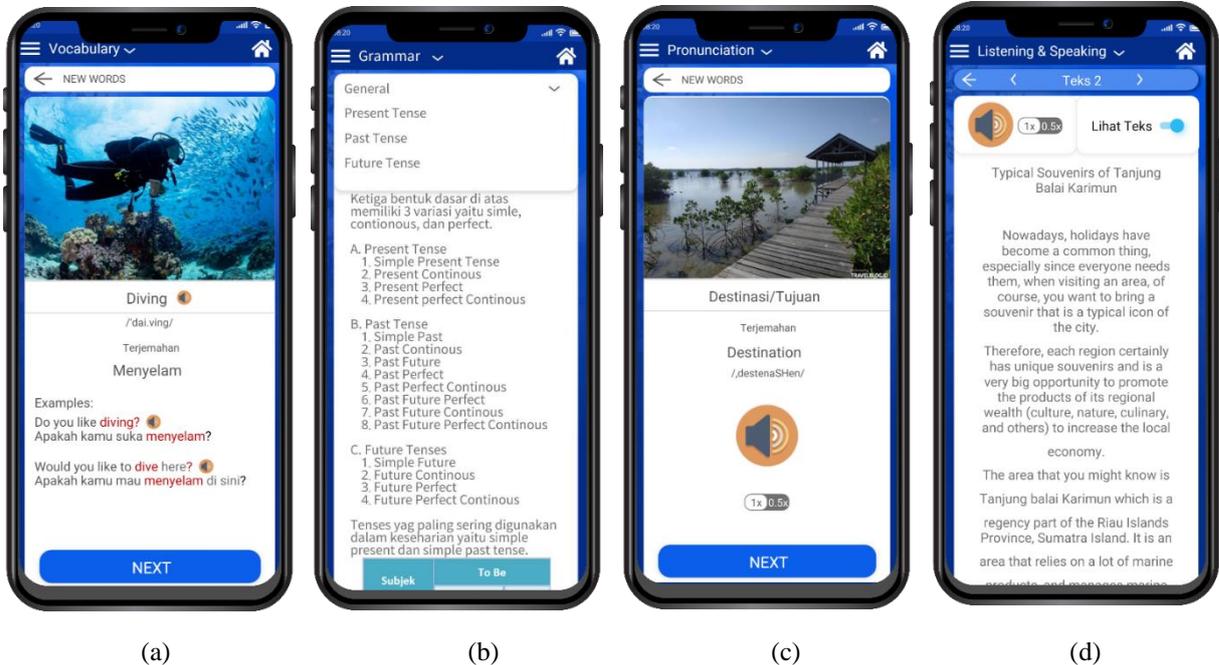
(b)

(c)

**Gambar 7. Tampilan Menu Karimunjawa Yang Berisi Informasi Tempat Wisata Di Pulau Karimunjawa, (a) Tampilan Daftar Tempat Wisata, (b) Tampilan Detail Profil Tempat Wisata, (c) Titik Lokasi Tempat Wisata Berdasarkan Peta (Map)**

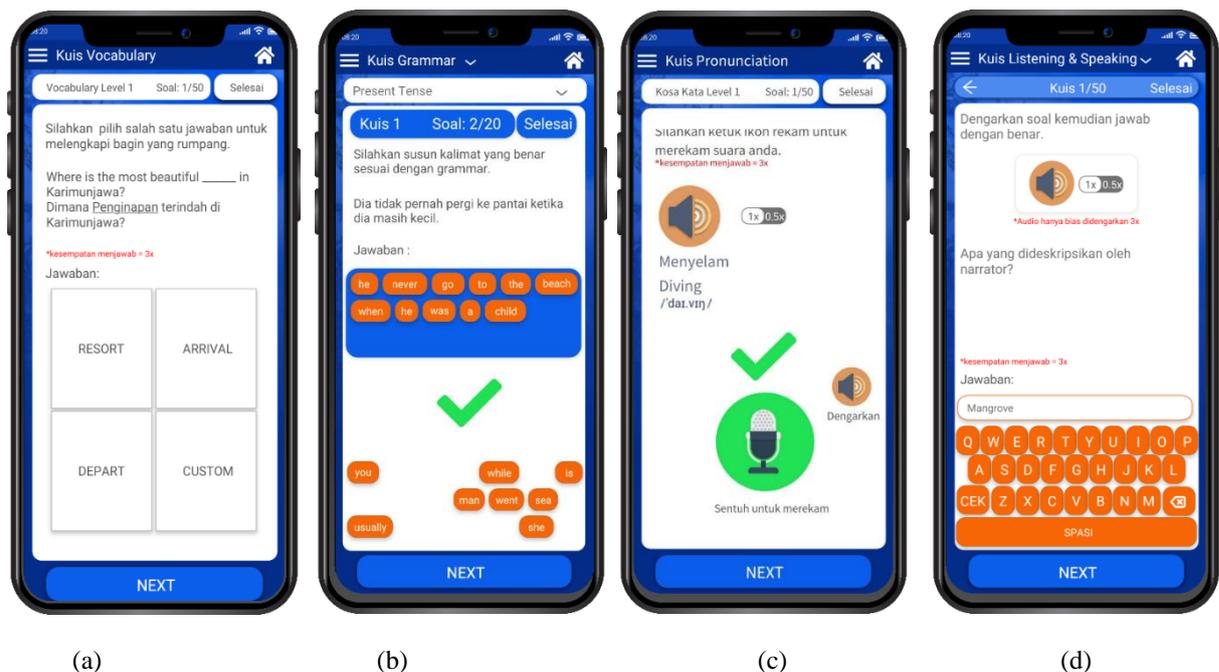
Sedangkan Menu Belajar Kuy berisi materi belajar bahasa Inggris yang terdiri dari *grammar*, *pronunciation*, *vocabulary*, *listening*, *speaking* serta kuis untuk pengembangan kemampuannya. Pada Gambar 8 menunjukkan tampilan menu belajar materi baik *vocabulary*, *grammar*, *pronunciation*, *listening and speaking*. Pada menu *vocabulary*, pengguna dapat memilih daftar *vocabulary* yang akan dibelajar dan penjelasannya baik secara ejaan

maupun penggunaannya. Pada menu *grammar*, pengguna dapat belajar tentang aturan penggunaan *grammar* dan kaidahnya. Sedangkan pada menu *pronunciation*, pengguna dapat belajar suatu kata dan ejaan dengan benar melalui fitur audio. Serta pada menu *listening* and *speaking*, pengguna aplikasi dapat belajar tentang mendengarkan suatu cerita atau percakapan dalam bahasa Inggris melalui fitur audio dan pengguna dapat merekam suaranya.



**Gambar 8. Tampilan Menu Belajar Kuy Yang Berisi Materi Belajar Bahasa Inggris, (a) Tampilan Materi Belajar Vocabulary, (b) Tampilan Materi Belajar Grammar, (c) Tampilan Materi Belajar Pronunciation, (d) Tampilan Materi Belajar Listening And Speaking**

Pada setiap menu materi terdapat latihan kuis yang dapat digunakan oleh pengguna untuk latihan tentang materi yang telah dipelajarinya. Gambar 9 menunjukkan tampilan kuis dari setiap materi didalam Aplikasi *English Learning for Tour Guide*.



**Gambar 9. Tampilan Menu Kuis Setiap Materi Pada Aplikasi English Learning For Tour Guide, (a) Tampilan Kuis Vocabulary, (b) Tampilan Kuis Grammar, (c) Tampilan Kuis Pronunciation, (d) Tampilan Kuis Listening And Speaking**

*(d) Tampilan Kuis Listening And Speaking*

## **4. KESIMPULAN**

### **4.1. Kesimpulan**

1. Aplikasi *English Learning for Tour Guide* merupakan sistem yang dapat membantu pemandu wisata dan masyarakat khususnya di Kepulauan Karimunjawa untuk belajar Bahasa Inggris tanpa harus keluar dari pulau untuk menemukan tempat kursus.
2. Aplikasi ini berisi materi pembelajaran Bahasa Inggris yang mudah dipahami dilengkapi dengan kuis pada setiap sub materi yang disajikan.
3. Aplikasi *English Learning for Tour Guide* ini dioperasikan pada perangkat android yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

### **4.2. Saran**

Berikut ini adalah beberapa saran yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan materi serta fitur-fitur baru yang dapat mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Aplikasi ini diterapkan kepada pemandu wisata di wilayah lain dengan menambahkan beberapa materi yang disesuaikan dengan wilayah tersebut.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah memberikan dukungan berupa dana untuk penelitian ini melalui kegiatan program kreativitas mahasiswa tahun 2020. Terima kasih kepada Universitas Muria Kudus serta pihak-pihak yang membantu sehingga kegiatan dapat diselesaikan dan dipublikasikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] H. F. W. Janianton Damanik, *Perencanaan Ekowisata. Dari Teori ke Aplikasi*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2006.
- [2] A. Umardiono, "Pengembangan Obyek Wisata Taman Nasional Laut Kepulauan Karimunjawa," *Jurnal Kepariwisata/Bina Wisata*, vol. 24, no. 3, pp. 192-201, 2011.
- [3] M. S. Rosa Ariani Sukamto, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*, Bandung: Modula, 2011.