

**PENGEMBANGAN PURWARUPA APLIKASI
„REISELEICHTER“ PADA MATA KULIAH
KOMMUNIKATION IM TOURISMUS**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

**Wan Kamilia Urfi
1203618007**



Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2023**

ABSTRAK

WAN KAMILIA URFI. 2022. *Pengembangan Purwarupa Aplikasi „Reiseleichter“ Pada Mata Kuliah Kommunikation Im Tourismus.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan purwarupa yang bertujuan untuk menghasilkan model (prototipe) produk berupa aplikasi berbasis Android sebagai media pembelajaran pendukung untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni UNJ pada mata kuliah *Kommunikation im Tourismus für Anfänger*. Selain itu tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui kelayakan purwarupa aplikasi.

Model pengembangan dalam penelitian ini berpacu pada model pengembangan Sugiyono level satu dengan melalui empat tahapan, antara lain : tahap perumusan masalah dan potensi, studi literatur dan pengumpulan informasi, desain produk aplikasi, validasi desain serta revisi desain. Validasi produk pada penelitian ini menggunakan dilakukan secara internal oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi.

Hasil penelitian ini berupa purwarupa aplikasi bernama „Reiseleichter“ yang dikembangkan dengan *website* pembuat aplikasi JustApp. Aplikasi „Reiseleichter“ merupakan akronim dari penggabungan dua kata, yaitu *Reisen* (perjalanan) dan *leichter* (lebih mudah). Aplikasi ini merupakan media pembelajaran penunjang pada mata kuliah *Kommunikation im Tourismus*. Aplikasi ini dirancang untuk menunjang pembelajaran berbasis proyek dengan menyediakan *platform* untuk mengakses materi dan mengumpulkan tugas. Selain itu aplikasi ini dapat menunjang digitalisasi konten pembelajarang dengan memindahkan media pembelajaran berbasis kertas menjadi digital. Diharapkan aplikasi ini dapat digunakan oleh mahasiswa untuk mengunggah hasil karya dalam pembelajaran berbasis proyek, mengunduh tugas serta mengakses materi pembelajaran. Bagi dosen aplikasi ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi dan mengakses hasil proyek mahasiswa. Berdasarkan hasil validasi purwarupa aplikasi oleh ahli media dan ahli materi dapat ditemukan bahwa aplikasi ini memperoleh penilaian media 84% dengan kategori “Baik“ dan dari penilaian materi 96% dengan kategori “Sangat Baik“. Berdasarkan proses penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa purwarupa aplikasi pembelajaran ini memiliki nilai rata-rata 90% dan dinyatakan „Sangat Baik“ serta dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi produk aplikasi.

Kata Kunci : Purwarupa aplikasi, aplikasi android, *Kommunikation im Tourismus*

ABSTRACT

WAN KAMILIA URFI. 2022. *Development of "Reiseleichter" Application Prototype in Im Tourismus Communication Course.* Thesis, German Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts, Jakarta State University.

This research is a prototype development research that aims to produce a product model (prototype) in the form of an Android-based application as a supporting learning medium for students of the German Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts Jakarta State University in the course of *Kommunikation im Tourismus für Anfänger*. In addition, the purpose of this study is to determine the feasibility of the application prototype.

The development model in this study is racing on the Sugiyono level one development model by going through four stages, including: the stage of problem formulation and potential, literature study and information collection, application product design, design validation and design revision. Product validation in this study was carried out internally by two experts, namely media experts and material experts.

The results of this study are in the form of a prototype application called "Reiseleichter" which was developed with the website JustApp. The application "Reiseleichter" is an acronym for the merger of two words, namely *Reisen* (travel) and *leichter* (easier). This application is designed to support project-based learning by providing a *platform* to access materials and collect assignments. In addition, this application can support the digitization of learning content by moving paper-based learning media to digital. It is hoped that this application can be used by students to upload their work in project-based learning, download assignments and access learning materials. For lecturers, this application can be used to deliver material and access student project results. Based on the validation of the application prototype by media experts and material experts, it can be found that this application obtained an 84% media assessment with the category "Good" and from the assessment of material 96% with the category "Excellent". Based on this development research process, it can be concluded that the prototype of this learning application has an average value of 90% and is declared "Excellent" and can be further developed into an application product.

Keywords : Application prototype, android application, *Kommunikation im Tourismus*.

LEMBAR PENGESAHAN

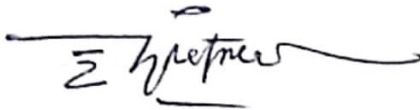
Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Wan Kamilia Urfi
No. Reg : 1203618007
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Purwarupa Aplikasi „Reiseleichter“
Pada Mata Kuliah *Kommunikation Im Tourismus*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Dr. Ellychristina D. Hutubessy, M.Pd.
NIP. 196112231986032002

Pembimbing II



Muhammad Nur Ashar Asnur, S.Pd., M.Hum.
NIP. 198909052019031011

Ketua Penguji



Uryadi, M.Pd
NIP. 197308052001121003

Penguji Ahli



Rina Agustin, M.Pd
NIP. 196408051991032002

Jakarta, 1 Februari 2023

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wan Kamilia Urfi
No. Reg : 1203618007
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Purwarupa Aplikasi „Reiseleichter“
Pada Mata Kuliah *Kommunikation Im Tourismus*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 1 Februari 2023



Wan Kamilia Urfi
No. Reg. 1203618007



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Wan Kamilia Urfi
NIM : 1203618007
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Jerman
Alamat email : wankamiliaurfi@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul : Pengembangan Purwarupa Aplikasi „Reiseleichter“ Pada Mata

.....
Kuliah Kommunikation im Tourismus
.....
.....

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis


(Wan Kamilia Urfi)

ZUSAMMENFASSUNG

WAN KAMILIA URFI. *Die Erstellung einer prototypischen Applikation „Reiseleichter“ für das Fach Kommunikation im Tourismus.* Eine wissenschaftliche Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels Sarjana Pendidikan, Deutschabteilung der Sprach- und Kunstfakultät, Staatliche Universität Jakarta, September 2022.

Technologie spielt im Leben der Menschen immer eine wichtige Rolle.

Die Technologieentwicklung treibt die Globalisierung voran, indem die Menschen heutzutage weltweit effektiv verbinden können. Es lässt nicht vermeiden, dass die Welt sich durch technischen Fortschritt verändert hat. Deshalb ist es wichtig, die persönlichen Fähigkeiten und wesentliche Kompetenzen zu erweitern. Dazu gehört auch die Mehrsprachigkeit als eine der zukunftsrelevanten Kompetenzen.

Einer der wichtigsten Fremdsprache der Welt ist Deutsch. Laut einer Studie von DAAD gehört Deutsch zu den zehn meistgesprochenen Sprachen der Welt. Die Studie von DW, Goethe Institut und DAAD hat gezeigt, dass mehr als 15,4 Millionen Menschen weltweit Deutsch als Fremdsprache lernen. Des weiteren wird Deutsch auch in ASEAN-Ländern immer mehr an Bedeutung gewinnen und besonders gehört es als einer der beliebtesten Fremdsprachen in Indonesien. Eine der Begründung dafür ist wegen der hohen potenziellen Karriere- und Jobchance, wie zum Beispiel in der Tourismusbranche.

Basierend auf Daten von dem indonesischen Amt für Statistik lag im Jahr 2019 die Zahl der deutschen Touristen bei 261,557 Millionen Ankünfte. Außerdem haben die Daten vom indonesischen Ministerium für Tourismus und Kreativwirtschaft gezeigt, dass im 2021 die Zahl der ausländischen Touristen von Deutschland nach Indonesien gestiegen haben. Aus diesen Gründen lässt es sich

sagen, dass Deutschland eine wichtige Rolle im indonesischen Tourismussektor spielt und es ist entscheidend, nicht nur Deutsch als Fremdsprache zu beherrschen, sondern auch die Kommunikation im Tourismus zu lernen.

In der modernen Ära des technologischen Fortschritts gibt es viele Möglichkeiten, um neue Wege zu lernen. Seit der enormen Entwicklung von neuen Technologien im Bildungsbereich wird der Lernprozess nicht von Raum und Zeit begrenzt, sondern es ist jederzeit und überall verfügbar. Außerdem wird mittlerweile die Präsenzlehre insbesondere mit digitalen Medien wie zum Beispiel Smartphone integriert.

Allein in Indonesien lag im Jahr 2022 die Anzahl der Smartphone-Nutzer bei rund 370,1 Millionen und fast jeder Bevölkerung (94,9 Prozent) haben schon mit ihrem Smartphone interagiert (*We Are Social*, n.d.). Deshalb ist es dabei unstrittig, dass Smartphone einen zentralen Platz in das Leben des Menschen ausgebaut hat. Des Weiteren ist die Zahl von Smartphone-Nutzer in den vergangenen Jahren wegen der Corona-Pandemie erstarkt und mittlerweile ist es beliebter als der Computer. Außerdem wird Smartphone nicht nur im Alltag benutzt, sondern es hat auch im Unterricht integriert.

Die Benutzung des mobilen Gerätes hat sich auf verschiedene Branchen ausgewirkt, darunter auch auf den pädagogischen Sektor. Wegen der hohen Flexibilität kann Smartphone die Aufmerksamkeit der Lernende gewinnen, indem es mit nützlichen Lernapplikation oder Softwareprogramme integriert wird. Jedoch ist Smartphone kein Ersatz für die Lehrkraft, sondern es wird nur als Hilfsmittel im Lernprozess verwendet. Durch die Zusammenstellung von

innovativen Lehrmethoden und neue Technologie ergeben sich die Effektivität im Bildungsprozess.

Der Begriff „mobiles Lernen“ steht für Orts- und zeitunabhängigen Lernprozess, indem die Lernende durch mobile Geräte unterstützt wird. Außerdem können sie selbstständig durchlernen und sich flexibler gestalten. Die Lernapplikation bietet vielfältige Möglichkeiten, nämlich unabhängiger von Ort und Zeit die Lernstoffe mitteilen, Kommunikation durch Chat oder Fachforum vereinfachen und die Interaktion zwischen Lehrende und Lernende durch ständige Verbindung intensivieren.

Basierend auf die Bedarfsanalyse hat es ermittelt, dass 87% Befragten von den StudentenInnen in der Deutschabteilung in staatlichen Universität Jakarta bei dem Unterricht eine flexible Lernmedien erwarten, mit deren sie unabhängig von Ort und Zeit lernen können. Deswegen wird eine Idee entwickelt, um eine Lernapplikation aufgrund dieser Bedürfnisse zu erstellen.

Das Ziel dieser Arbeit ist, die Unterrichtsmaterialien für das Fach Kommunikation im Tourismus über ein Android-Lernapplikation in Deutschabteilung staatliche Universität Jakarta zu entwickeln. Dieser Applikation dient dazu, eine alternative Lernangebote zu erstellen, um die Lernprozesse außerhalb der Klasse zu unterstützen. Die Unterrichtsmaterialien in dieser Applikation wird auf der Grundlage der Bedürfnisse von StudentInnen entwickelt und an geltenden Unterrichtsmaterialien angepasst.

Die Forschungsmethode in dieser Arbeit verwendet das Forschungs- & Entwicklungsmodell von Sugiyono. Die Erstellungsprozesse bestehen aus vier

Phasen, nämlich (1) die Analyse der Probleme und potenziellen Aspekte, (2) die Sammlung der Informationen und Bedarfsanalyse, (3) die Entwicklungsphase, (4) Validierung von Experten. Das verwendete Forschungsinstrument ist Fragebogen und die Datenquelle in dieser Arbeit waren von Dozenten, Medienexperten und Materialexperten. In diesem Zusammenhang muss erwähnt werden, dass das Ergebnis in dieser Arbeit eine prototypische Applikation ist, die nur an der internen Auswertung getestet wird.

Die Ergebnisse der Validierung wurde von zwei Aspekten bewertet, nämlich die Lernstoffe und das Lernmedium. Bei der Validierung der Lernstoffe zeigte das Ergebnis für 96% und das gehört zur Kategorie „Sehr gut“. Des weiteren zeigte die Bewertung des Lernmedien das Ergebnis für 84% und das gehört zur Kategorie „Sehr gut“. Hieraus ergibt sich, dass die prototypische Android-Applikation „Reiseleichter“ durch zwei interne Validierungsprozesse einer guten Qualifikation hat. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Android-Applikation „Reiseleichter“ für das Fach Kommunikation im Tourismus verwendet werden kann. Außerdem kann sie in der Zukunft weiterentwickeln werden.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur akan ke hadirat Allah SWT dengan segala rahmat, pertolongan serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul „Pengembangan Purwarupa Aplikasi „*Reiseleichter*“ Pada Mata Kuliah *Kommunikation Im Tourismus*“. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Jakarta.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari doa, dukungan serta arahan yang peneliti dapatkan dari berbagai pihak. Dengan demikian melalui tulisan ini peneliti ingin menyampaikan segenap rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, yaitu di antaranya ialah Ibu Dr. Ellychristina Hutubessy, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Bahasa Jerman sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi I dan Dosen Pembimbing Akademik, serta bapak Muhammad Nur Ashar Asnur, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Skripsi II. Kemudian rasa terima kasih penulis sampaikan pada Ibu Rina Agustin, M.Pd serta Bapak Uryadi, M.Pd selaku dosen penguji skripsi. Terima kasih kepada seluruh Ibu dan Bapak Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman yang telah banyak memberikan ilmu dan nilai-nilai berharga bagi penulis. Selain itu penulis sampaikan rasa terima kasih kepada Mahasiswa Prodi pendidikan Bahasa Jerman Angkatan 2017, 2018 dan 2019 yang telah ikut serta dalam proses penelitian ini.

Ucapan terimakasih juga peneliti sampaikan pada seluruh keluarga, khususnya orang tua yang begitu mendukung dan senantiasa memberi motivasi dan doa pada penulis. Tentu masih banyak pihak yang telah berjasa pada penyelesaian proses Studi S1 ini namun tidak dapat penulis jabarkan satu persatu, dengan tanpa mengurangi rasa terima kasih, penulis ucapkan terima kasih dan doa terbaik penulis sampaikan untuk semua pihak atas kebaikan yang telah diberikan.

Penulis sangat menyadari akan keterbatasan dan kurangnya tulisan ini. Maka dari itu segala kritik dan saran yang membangun untuk skripsi ini akan sangat berarti bagi penulis serta akan diterima secara terbuka. Akhir kata penulis berharap bahwa tulisan ini dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan serta dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Jakarta, 1 Februari 2023

Penulis
WK

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ZUSAMMENFASSUNG	vi
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Permasalahan	6
C. Perumusan Masalah	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teoritis	8
A.1 Media Pembelajaran	8
A.1.1 Klasifikasi Media Pembelajaran	9
A.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	12
A.1.3 Pemilihan Media Pembelajaran	14
A.2 Pengembangan Pembelajaran	16
A.2.1 Penelitian Purwarupa	21
A.3. Pengembangan Aplikasi dalam Pembelajaran	23
A.3.1 Mobile Learning (<i>m-learning</i>)	23
A.3.2. Aplikasi Android berbasis JustApp	25
A.4 Materi <i>Rund um Rezeption</i> Mata kuliah <i>Kommunikation im Tourismus</i>	29

BAB II METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian.....	45
B. Lingkup Penelitian	45
C. Waktu Penelitian dan Tempat	45
C.1. Peta Jalan Penelitian (<i>Road Map</i>).....	46
D. Prosedur Penelitian.....	47
D.1. <i>Research and Development</i> Level 1.....	47
D.2.1 Perumusan Masalah dan Potensi.....	48
D.2.2 Studi Literatur dan Pengumpulan Informasi	49
D.2.3 Desain Produk	50
D.2.4 Validasi Desain	50
E. Sumber Data dan Jenis Data.....	50
F. Instrumen Penelitian.....	51
G. Teknik Analisis Data	55

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Nama Produk.....	58
B. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	58
C. Keterbatasan Pengembangan.....	81

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	84
B. Implikasi	84
C. Saran.....	84

DAFTAR PUSTAKA	86
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	92
----------------------	-----------

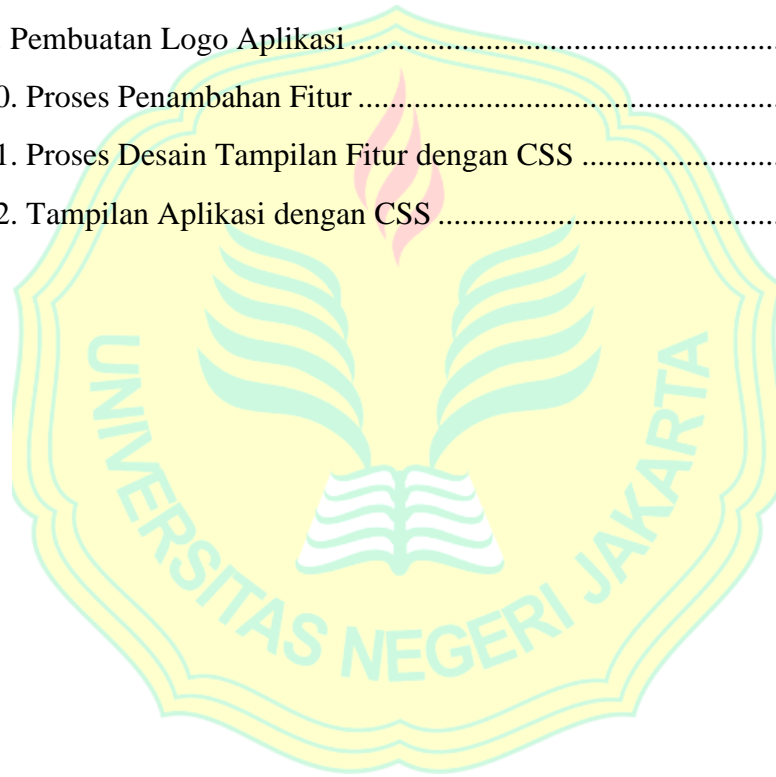
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah <i>Kommunikation Im Tourismus Für Anfänger</i>	93
Lampiran 2. Rencana Pembelajaran Dalam Aplikasi Reiseleichter.....	103
Lampiran 3. Uraian Materi Dalam Aplikasi Reiseleichter.....	107
Lampiran 4. Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan.....	131
Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen Ahli	132
Lampiran 6. Kuisisioner Analisis Kebutuhan.....	134
Lampiran 7. Instrumen Ahli Materi	140
Lampiran 8. Instrumen Ahli Media.....	142
Lampiran 9. <i>Flowchart</i> Aplikasi	144
Lampiran 10. <i>Storyboard</i> Aplikasi.....	145
Lampiran 11. Cuplikan Layar (<i>Screenshot</i>) Desain Aplikasi	150
Lampiran 12. Dokumentasi	151
Lampiran 13. Lembar Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi	152
Lampiran 14. Lembar Hasil Validasi Instrumen Ahli Media	155
Lampiran 15. Materi Pembelajaran.....	157



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Presentase Pengguna Perangkat Mobile di Indonesia	23
Gambar 2. Plattform Justapp	28
Gambar 3. Peta Alur Penelitian.....	47
Gambar 4. Penelian R&D Level I	48
Gambar 5. Langkah Penelitian	59
Gambar 6. Tahapan Desain Aplikasi „Reiseleichter"	70
Gambar 7. Pembuatan Ilustrasi	72
Gambar 8. Pembuatan Tombol (Navigasi)	72
Gambar 9. Pembuatan Logo Aplikasi	72
Gambar 10. Proses Penambahan Fitur	73
Gambar 11. Proses Desain Tampilan Fitur dengan CSS	73
Gambar 12. Tampilan Aplikasi dengan CSS	73



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aspek yang Dinilai dalam Kuisisioner Pra Penelitian Untuk Mahasiswa (Analisis Kebutuhan)	52
Tabel 2. Indikator Penilaian Pada Kuisisioner Analisis Kebutuhan Mahasiswa	54
Tabel 3. Indikator Penilaian Pada Kuisisioner Ahli Media dan Materi.....	54
Tabel 4. Skor Kelayakan Produk	56
Tabel 5. Rentang Kelayakan Produk.....	57
Tabel 6. Capaian Kompetensi Materi <i>Rund Um Rezeption</i>	69
Tabel 7. Jumlah Skor Penilaian Ahli.....	74
Tabel 8. Nilai Kelayakan Purwarupa Aplikasi.....	76
Tabel 9. Umpan Balik Ahli Materi dan Media	77
Tabel 10. Revisi Desain	78

