

BAB IV

HASIL DAN DISKUSI

4.1 Hasil

4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini, data dan informasi yang berkaitan dengan proses pembuatan produk dikumpulkan secara menyeluruh untuk mendapatkan informasi awal yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan pengembangan produk. Informasi ini berfungsi sebagai landasan dalam menentukan kebutuhan, desain, dan strategi implementasi yang sesuai dengan tujuan produk. Proses pengumpulan dilakukan menggunakan metode penelitian campuran yang meliputi tinjauan literatur untuk menggali teori, konsep, dan referensi terbaik, observasi partisipatif untuk memahami situasi nyata di lapangan melalui pengalaman langsung, serta kuesioner untuk mengumpulkan tanggapan dan pandangan dari berbagai responden. Pendekatan ini bertujuan menghasilkan analisis kebutuhan yang kredibel, terukur, dan relevan dengan konteks yang dihadapi, sehingga produk yang dihasilkan dapat benar-benar memenuhi kebutuhan dan harapan target pengguna.

1. Observasi

Selama program magang yang berlangsung dari Juli 2023 hingga Juli 2024, penulis melakukan observasi partisipatif di Departemen *Food and Beverages* Kanucha Resort, Jepang. Penulis bekerja di *front service* sebagai pelayan/*waiter* di salah satu restoran yang ada di Kanucha Resort, tepatnya di restoran masakan barat yang mempunyai 2 sub restoran yang terdiri dari restoran *BBQ* dan restoran *Buffet*. Selain itu, penulis juga ditempatkan di divisi *Banquet* atau perjamuan sebagai *main* saat bekerja magang disana. Sebagai pemagang, penulis mengamati secara langsung bagaimana pekerja lokal dan asing berinteraksi menggunakan Bahasa Jepang baik antara sesama rekan kerja maupun dengan tamu. Fokus utama dari observasi ini adalah untuk memahami bagaimana para pekerja menerapkan keterampilan mereka dalam memberikan layanan yang sesuai

dengan standar operasional yang berlaku yang kemudian penulis pelajari untuk diimplementasikan secara langsung.

Temuan menunjukkan bahwa banyak hal baru yang penulis dan rekan-rekan pekerja asing lainnya temui selama menjalankan magang di departemen *Food & Beverages* di Jepang, terutama terkait dengan budaya keterampilan yang diterapkan sebagai bagian dari keramahtamahan. Keterbatasan dalam penguasaan bahasa ini menimbulkan tantangan besar dalam memberikan pelayanan yang optimal kepada tamu, karena kesulitan dalam menyampaikan informasi yang dapat dimengerti oleh tamu dan juga pada saat berinteraksi langsung dengan rekan kerja lainnya. Masalah ini menghambat kemampuan mereka dalam memberikan pelayanan yang maksimal, terlebih lagi karena departemen *Food and Beverages* memiliki peran yang sangat penting dalam pelayanan hotel secara keseluruhan.

2. Kajian Literatur

Untuk memperoleh informasi yang kredibel dalam pengembangan produk, peneliti mengumpulkan data dan informasi terkait departemen front office dari beberapa publikasi yang sudah ada, seperti "*Modul Food Service 1 Pelayanan Di Restoran*" karya Dr. Diane Tangian, SH., M.Si (2020), "*Modul Food and Beverage Service*" karya Shafira Hartono (2021), dan penelitian hingga proyek ilmiah yang terkait dengan proyek yang penulis kerjakan. Publikasi dari literatur-literatur ini memberikan gambaran komprehensif mengenai berbagai aspek keterampilan dan keramahtamahan di bidang *Food and Beverages*, termasuk deskripsi pekerjaan, pengenalan umum dan dasar, peran dari masing-masing posisi, serta aktivitas departemen. Selain itu, publikasi-publikasi ini juga menyajikan informasi tentang tugas dan tanggung jawab staf *front service* di restoran, dilengkapi dengan contoh percakapan penting yang digunakan dalam komunikasi operasional harian, sehingga menjadi panduan secara dasar yang bernilai untuk pelatihan dan operasional. Oleh karena itu, publikasi-publikasi ini dianggap sebagai sumber yang andal dan valid. Setelah mengumpulkan data dan informasi dari publikasi-publikasi

tersebut, langkah selanjutnya adalah menyelaraskan informasi tersebut dengan standar operasional departemen *Front Service* di salah satu restoran Kanucha Resort Okinawa untuk memastikan bahwa informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan spesifik dan realitas operasional hotel.

3. Kuesioner

Sebagai bagian dari studi pendahuluan, dilakukan survei terhadap 20 responden untuk mendapatkan data pendukung terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *website* di bidang *Food & Beverage* (F&B) perhotelan, khususnya pada pelayanan restoran di Jepang. Survei ini bertujuan untuk memahami kebutuhan, minat, dan pengetahuan awal responden dalam bidang tersebut, serta untuk mengevaluasi relevansi dari media pembelajaran berbasis *website*.

Responden dari kuesioner ini adalah para mahasiswa dari jurusan Bahasa Asing Terapan Sekolah Vokasi tahun Angkatan 2021-2023 sebagai target audiensi primer dari proyek ini. Jumlah pertanyaan yang disajikan terdapat 9 pertanyaan sebagai berikut.

Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner Studi Pendahuluan

No.	Pertanyaan
1	Apakah anda memiliki minat/ketertarikan untuk magang atau bekerja di Jepang? (Khususnya dalam bidang restoran).
2	Apakah sebelumnya anda pernah belajar/mengetahui mengenai bidang F&B?
3	Jika pernah, bentuk media seperti apa yang anda gunakan saat mempelajari/mengetahui tentang F&B?
4	Seberapa paham anda tentang Food & Beverages?
5	Menurut anda, apakah sebuah media <i>website</i> yang memuat sebuah pembelajaran mengenai bidang F&B dalam sebuah perhotelan masih relevan untuk digunakan dan diperlukan sebagai media pembelajaran pada saat ini?
6	Apakah anda pernah mempelajari tentang kebahasaan di bidang hospitalitas dalam bahasa Jepang?
7	Apakah anda memiliki sertifikat/pernah mengikuti ujian kemampuan bahasa Jepang tingkat N5/N4?

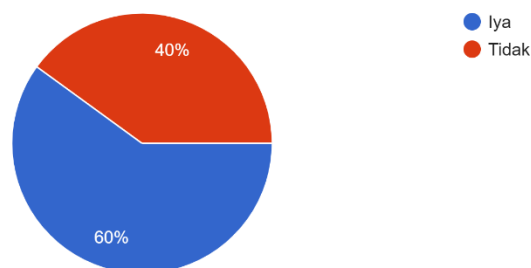
8	Menurut anda, apakah pembelajaran melalui <i>website</i> yang memuat tentang materi <i>hospitalitas</i> dengan tingkat kebahasaan N5-N4 dapat membantu pengembangan kemampuan seseorang dalam berbahasa dalam bidang tersebut?
9	Apakah anda berminat/tertarik jika ada sebuah media pembelajaran berupa <i>website</i> yang berisikan tentang pengetahuan dan panduan dasar mengenai F&B di Jepang?

Kesimpulan dari hasil respon yang didapat adalah sebagai berikut:

1.) Apakah Anda memiliki minat/ketertarikan untuk magang atau bekerja di Jepang? (Khususnya dalam bidang restoran).

Apakah anda memiliki minat/ketertarikan untuk magang atau bekerja di Jepang? (Khususnya dalam bidang restoran).

20 responses

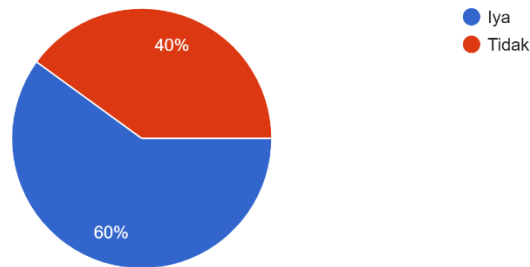


Gambar 4.1 Pertanyaan Kuesioner Studi Pendahuluan 1

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui suatu minat atau ketertarikan responden untuk melakukan program magang atau pun bekerja langsung ke Jepang khususnya dalam bidang restoran sebagai awalan data pendukung pembuatan projek ini. Hasil survei menunjukkan bahwa 60% responden (12 orang) memiliki minat atau ketertarikan untuk magang atau bekerja di Jepang, khususnya dalam bidang restoran. Sementara itu, 40% responden (8 orang) menyatakan tidak tertarik. Data ini mengindikasikan bahwa ada minat yang cukup besar di kalangan responden untuk menjelajahi peluang kerja di Jepang, yang menjadi salah satu alasan utama untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan.

2.) Apakah sebelumnya Anda pernah belajar/mengetahui mengenai bidang F&B?

Apakah sebelumnya anda pernah belajar/mengetahui mengenai bidang F&B?
20 responses

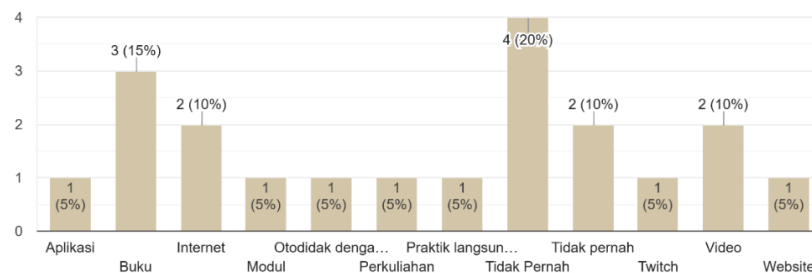


Gambar 4.2 Pertanyaan Kuesioner Studi Pendahuluan 2

Berdasarkan data yang ditampilkan pada gambar 4.2, dapat disimpulkan bahwa dari 20 responden, sebanyak 60% sudah memiliki pengalaman atau pengetahuan sebelumnya mengenai bidang Food and Beverage (F&B), sedangkan 40% belum memiliki pengalaman atau pengetahuan di bidang tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden sudah memiliki latar belakang dalam bidang F&B.

3.) Jika pernah, bentuk media seperti apa yang Anda gunakan saat mempelajari/mengetahui tentang F&B?

Jika pernah, bentuk media seperti apa yang anda gunakan saat mempelajari/mengetahui tentang F&B?
20 responses



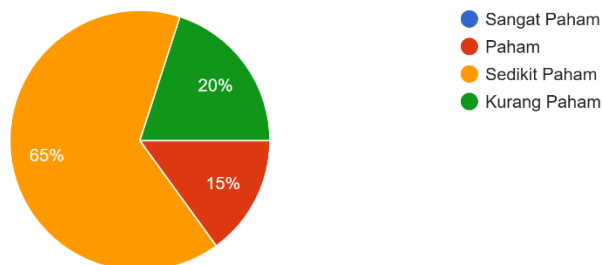
Gambar 4.3 Pertanyaan Kuesioner Studi Pendahuluan 3

Berdasarkan diagram pada gambar 4.3, dari responden yang memiliki pengalaman atau pengetahuan di bidang F&B, para responden menggunakan berbagai media untuk mempelajari atau mengetahui tentang F&B. Respon terbanyak yaitu menjawab tidak pernah mempelajari tentang F&B yaitu sebanyak 30%, diikuti oleh buku sebanyak 15%, serta internet dan video masing-masing 10%. Beberapa media lain seperti aplikasi, otodidak, perkuliahan, praktik langsung, Twitch, Modul, dan *website* masing-masing hanya digunakan oleh 5% responden.

Kesimpulannya, meskipun mayoritas responden memiliki pengetahuan tentang F&B, sebagian besar tidak mengandalkan media spesifik untuk belajar, dan di antara mereka yang menggunakan media, buku dan internet menjadi pilihan yang cukup dominan.

4.) Seberapa paham Anda tentang Food & Beverages?

Seberapa paham kamu tentang Food & Beverages?
20 responses



Gambar 4.4 Pertanyaan Kuesioner Studi Pendahuluan 4

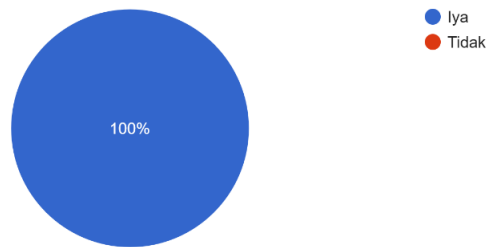
Berdasarkan diagram ini, mayoritas responden (65%) memiliki pemahaman yang "Sedikit Paham" tentang Food and Beverages (F&B). Sebanyak 20% responden mengaku "Kurang Paham", sementara 15% menyatakan "Paham", dan tidak ada responden yang merasa "Sangat Paham".

Kesimpulannya, meskipun sebagian besar responden memiliki pengetahuan dasar tentang F&B, tingkat pemahaman mereka cenderung terbatas atau mendasar, dengan hanya sedikit yang merasa cukup paham.

tentang topik ini. Hal ini dapat menjadi indikasi perlunya edukasi lebih mendalam terkait bidang F&B bagi responden.

5.) Menurut Anda, apakah sebuah media *website* yang memuat sebuah pembelajaran mengenai bidang F&B dalam sebuah perhotelan masih relevan untuk digunakan dan diperlukan sebagai media pembelajaran pada saat ini?

Menurut kamu, apakah sebuah media website yang memuat sebuah pembelajaran mengenai bidang F&B dalam sebuah perhotelan masih relevan...ukan sebagai media pembelajaran pada saat ini?
20 responses

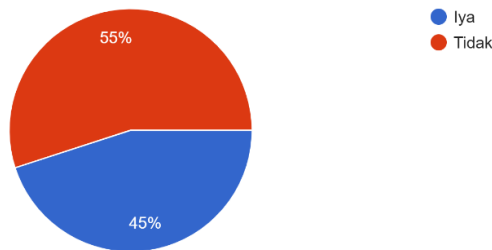


Gambar 4.5 Pertanyaan Kuesioner Studi Pendahuluan 5

Berdasarkan hasil dari gambar 4.5, 100% responden setuju bahwa media *website* yang memuat pembelajaran mengenai bidang Food and Beverages (F&B) dalam perhotelan masih relevan dan diperlukan sebagai media pembelajaran pada saat ini. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh responden mengakui pentingnya *website* sebagai sarana edukasi yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan zaman dalam mendukung pembelajaran di bidang F&B.

6.) Apakah Anda pernah mempelajari tentang kebahasaan di bidang hospitalitas dalam bahasa Jepang?

Apakah anda pernah mempelajari tentang kebahasaan di bidang hospitalitas dalam bahasa Jepang?
20 responses

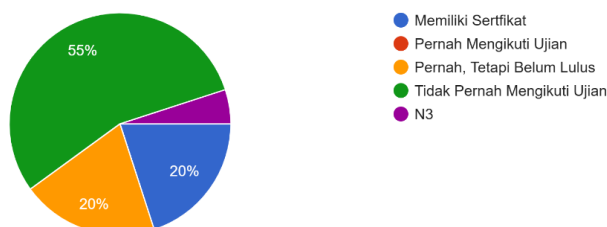


Gambar 4.6 Pertanyaan Kuesioner Studi Pendahuluan 6

Berdasarkan hasil survei, 55% responden menyatakan bahwa para responden belum pernah mempelajari tentang kebahasaan di bidang hospitalitas dalam bahasa Jepang, sedangkan 45% responden menyatakan pernah mempelajarinya. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden belum memiliki pengalaman dalam mempelajari kebahasaan di bidang tersebut, namun terdapat hampir setengah dari responden yang sudah memiliki pengetahuan atau pengalaman terkait.

7.) Apakah Anda memiliki sertifikat/pernah mengikuti ujian kemampuan bahasa Jepang tingkat N5/N4?

Apakah anda memiliki sertifikat/pernah mengikuti ujian kemampuan bahasa Jepang tingkat N5/N4?
20 responses



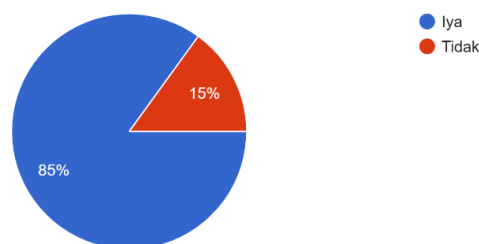
Gambar 4.7 Pertanyaan Kuesioner Studi Pendahuluan 7

Berdasarkan hasil diagram diatas, 55% responden menyatakan bahwa mereka tidak pernah mengikuti ujian kemampuan bahasa Jepang tingkat N5/N4, sementara 20% responden pernah mengikuti ujian tersebut namun belum lulus. Di sisi lain, 25% responden sudah memiliki sertifikat N4/N5, dengan 1 orang di antara mereka telah mencapai tingkat N3.

Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden belum memiliki pengalaman atau sertifikasi formal dalam kemampuan bahasa Jepang, tetapi terdapat sebagian kecil yang telah memiliki pencapaian di bidang ini, termasuk tingkat yang lebih tinggi seperti N3. Hal ini sejalan dengan tujuan dan target untuk audiensi yang penulis tuju dengan materi yang disajikan dalam *website* adalah tingkat dasar sehingga diharapkan dapat dipahami oleh pengguna yang masih berada di tingkatan kebahasaan yang sama.

8.) Menurut Anda, apakah pembelajaran melalui *website* yang memuat tentang materi hospitalitas dengan tingkat kebahasaan N5-N4 dapat membantu pengembangan kemampuan seseorang dalam berbahasa dalam bidang tersebut?

Menurut anda, apakah pembelajaran melalui website yang memuat tentang materi hospitalitas dengan tingkat kebahasaan N5-N4 dapat membantu...eorang dalam berbahasa dalam bidang tersebut?
20 responses



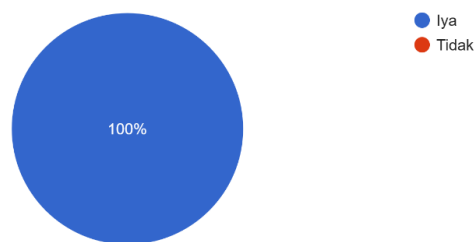
Gambar 4.8 Pertanyaan Kuesioner Studi Pendahuluan 8

Berdasarkan hasil gambar 4.8, 85% responden setuju bahwa pembelajaran melalui *website* yang memuat materi hospitalitas dengan tingkat kebahasaan N5-N4 dapat membantu pengembangan kemampuan seseorang dalam berbahasa di bidang tersebut, sedangkan 15% responden tidak setuju.

Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden percaya bahwa *website* sebagai media pembelajaran memiliki potensi untuk mendukung pengembangan keterampilan dan panduan bahasa dalam konteks hospitalitas, terutama pada tingkat dasar seperti N5 dan N4.

9.) Apakah Anda berminat/tertarik jika ada sebuah media pembelajaran berupa *website* yang berisikan tentang pengetahuan dan panduan dasar mengenai F&B di Jepang?

Apakah anda berminat/tertarik jika ada sebuah media pembelajaran berupa website yang berisikan tentang pengetahuan dan panduan dasar mengenai F&B di Jepang?
20 responses



Gambar 4.9 Pertanyaan Kuesioner Studi Pendahuluan 9

Berdasarkan diagram pada gambar 4.9, 100% responden setuju dan menyatakan minat jika terdapat media pembelajaran berupa *website* yang berisikan pengetahuan dan panduan dasar mengenai F&B di Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh responden antusias terhadap adanya platform edukasi melalui *website*, yang dianggap relevan dan diharapkan bermanfaat dalam memperluas wawasan pengguna nantinya terkait bidang F&B di Jepang.

Hasil kuesioner ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran berbasis *website*, khususnya yang berkaitan dengan keterampilan dan panduan dasar F&B serta kebahasaan di bidang hospitalitas. Meskipun tingkat pemahaman tentang F&B dan kemampuan bahasa Jepang masih bervariasi, *website* dianggap sebagai media yang relevan untuk mendukung pembelajaran di bidang tersebut.

4.1.2 Perencanaan

Pada tahap perencanaan, penulis menentukan beberapa keputusan penting yang dibuat untuk mengarahkan pengembangan *website* pembelajaran. Keputusan-keputusan tersebut mencakup penentuan materi yang akan disajikan di dalam *website* yang relevan dan sesuai, penentuan judul *website*, perencanaan struktur dan fitur *website*, serta penentuan tata letak dan desain.

A.) Penentuan Materi Yang Akan Disajikan

Pada tahap perencanaan ini, penulis menentukan materi yang akan disajikan dalam *website*. Proses ini mencakup pemilihan isi materi yang terkait dengan keterampilan, pengetahuan umum, dan panduan dasar di bidang *Food and Beverages*. Terdapat lima fokus materi yang akan dibahas dalam *website*, materi tersebut mencakup:

1. Pengenalan Umum.
2. Keterampilan Perhotelan Di Bidang *Food & Beverages*.
3. Aspek-aspek Keterampilan Dan Panduan Dasar Pelayanan Perhotelan Divisi *Food & Beverages*.
4. Penggunaan Kosa Kata Dan Ungkapan Bahasa Jepang Yang Digunakan Di Bidang *Food & Beverages*.
5. Budaya

B.) Penentuan Judul *Website*

Dalam tahap merancang *website*, judul menjadi elemen penting yang mencerminkan isi dan tujuan dari suatu objek. Untuk proyek ini, judul yang dipilih adalah "**Nihongoserve**", sebuah nama yang merupakan perpaduan dari dua kata *Nihongo* yang berarti "bahasa Jepang," dan *Serve* yang merujuk pada pelayanan serta keterampilan yang berkaitan dengan industri hospitalitas.

Pemilihan judul ini bertujuan untuk menggambarkan secara langsung fokus utama *website*, yaitu memberikan wawasan, keterampilan, dan pengetahuan praktis dalam bidang pelayanan yang dipadukan dengan penggunaan bahasa Jepang. Judul ini juga mencerminkan esensi dari materi yang disajikan, seperti pengenalan konsep hospitalitas, panduan

dasar pelayanan di sektor *food and beverages* (F&B), penggunaan kosa kata dan ungkapan bahasa Jepang, hingga pemahaman tentang budaya yang ada. Dengan judul ini, diharapkan pengguna *website* dapat dengan mudah mengasosiasikan platform ini dengan pelatihan keterampilan berbahasa Jepang yang relevan untuk layanan profesional di bidang F&B di Jepang.

C.) Perencanaan Struktur dan Fitur *Website*

Pada tahap perancangan struktur dan fitur yang akan digunakan dalam *website*, penulis melakukan penelusuran untuk menganalisis bagaimana struktur dan fitur suatu *website* pembelajaran pada umumnya. Pada proses ini, penulis menentukan bagian-bagian dari struktur beserta fitur *website* secara urut yang mencakup:

1. *Header*
2. *Hero Section*
3. Konten Utama
4. *Footer*
5. Halaman Tambahan dan Fitur

D.) Penentuan Tata Letak Dan Desain

Pada tahap ini, perancangan *website* ditetapkan secara menyeluruh. Keputusan mencakup desain utama serta tata letak dari struktur *website*. Desain *website* dirancang agar tampil sederhana dan teratur guna mempermudah para pembelajar pada saat menggunakan *website* dengan mengadaptasi konsep yang lebih bersih dan minimalis.

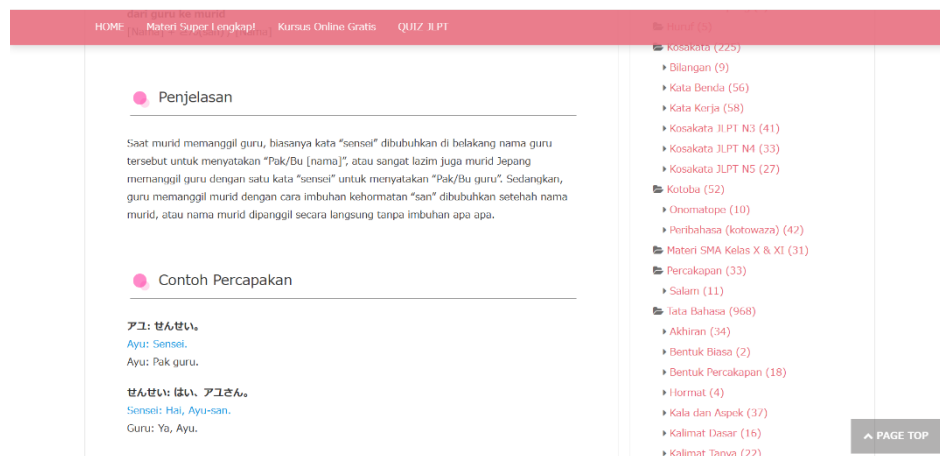
Perancangan desain *website* dilakukan dengan mengadaptasi desain dan tata letak dari *website* pembelajaran dan juga yang lainnya sebagai referensi penulis dalam menentukan desain. Desain dan tata letak keseluruhan dikembangkan oleh penulis secara mandiri, Proses ini dimulai dengan mengeksplorasi desain dan tata letak utama *website* edukasi dan non-edukasi untuk memahami elemen desain, estetika, pola, palet warna, serta tata letak yang digunakan. Selanjutnya, desain dari *website* lain juga dianalisis untuk mengamati pola desain yang digunakan dalam publikasi

tersebut. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan desain *website* yang relevan sekaligus menarik untuk *website* pembelajaran terkait Pelayanan di bidang *Food & Beverages* di Jepang. Berikut adalah contoh desain *website* dari beberapa *website* yang penulis eksplor.



Gambar 4.10 Contoh Desain dan Tata Letak Utama *Website* (www.nhk.or.jp/lesson/indonesian/)

Setelah contoh desain utama, berikut adalah contoh halaman materi atau isi dari *website* lainnya.



Gambar 4. 11 Contoh Desain dan Tata Letak Utama *Website* (<https://wkwk-japan.com/materi-sma/percakapan-bahasa-jepang-dalam-kelas-di-sekolah/>)

Langkah selanjutnya adalah menggabungkan dan menentukan desain *website* kembali berdasarkan hasil dari referensi yang sudah didapat. Judul pada halaman depan ditulis dengan *font* yang jelas dan tetap relevan serta menyatu agar dapat mencerminkan konsep pada *website* dengan

sederhana. Untuk menekankan kesan yang sesuai serta meningkatkan daya tarik visual dari *website* pembelajaran, pemilihan gambar berkualitas tinggi yang relevan dengan tema *website* menjadi hal yang penting. Selain itu, halaman depan juga harus mencantumkan judul, sebagaimana yang biasa ditemukan dalam *website* manapun. Demikian pula, halaman lainnya harus dirancang dengan konsistensi tata letak dan menampilkan elemen visual yang memperkuat konsep *website* yang mengadopsi konsep sederhana minimalis tetapi tetap menarik. Hal ini bertujuan agar tampilan keseluruhan *website* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang informatif tetapi juga memiliki daya tarik visual yang profesional dan menarik.



Gambar 4. 12 Contoh Desain Halaman Konten *Website*
(<https://asumsi.co/post/89120/kemendag-turut-buka-pasar-kreatif-bandung-store-dukung-pemerintah-daerah-pulihkan-ekonomi/>)

4.1.3 Pengembangan Produk

Pada tahap ini, bentuk awal dari produk dikembangkan. Pengembangan dilakukan berdasarkan hasil dari proses pengumpulan data pada tahap "Penelitian dan Pengumpulan Informasi" serta hasil perencanaan *website* pada tahap "Perencanaan." Proses ini mencakup pengembangan materi, desain, serta video praktik untuk materi front office.

A) Materi *Website* Pengenalan dan Panduan Dasar Keterampilan Perhotelan Bidang Pelayanan F&B.

Materi dalam *website* "NihongoVerse" merupakan inti dari komponen literatur yang menjadi dasar utama *website* tersebut. Materi ini berfungsi sebagai alat pembelajaran utama dalam *website*. Isi dari materi mencakup pengenalan dan panduan dasar tentang keterampilan Departemen *Food & Beverages* yang berisi lima sub materi utama. Pengembangan materi dimulai dengan pembuatan isi konten pengenalan umum dan panduan pembelajaran yang mencakup aspek-aspek keterampilan dan contoh percakapan yang digunakan dalam bidang *Food & Beverages* di perhotelan Jepang. Setelah panduan pembelajaran selesai disusun, penulis melanjutkan pengembangan bagian pengenalan tentang Departemen *Food & Beverages* yang mencakup definisi, fungsi, divisi, serta tanggung jawab dari Departemen *Food & Beverages*. Berikut adalah penjelasan dari lima sub materi utama pada *website*:

1.) Pengenalan Umum.

Pada sub materi yang berfokus pada pengenalan umum, dibahas secara dasar mengenai konsep dasar dari hospitalitas (keramahtamahan) dan *food & beverages*. Pembahasan ini mencakup penjelasan mengenai definisi dari kedua istilah tersebut, serta peran dan tugas-tugas yang terkait dengan masing-masing bidang.

2.) Keterampilan Perhotelan Di Bidang *Food & Beverages*.

Sub materi ini membahas pengertian keterampilan dan pelayanan yang ada di departemen food and beverages, terutama dalam dua area utama: front service dan back service. Front service mencakup pelayanan langsung kepada pelanggan, seperti menyambut tamu, mengambil pesanan, dan menyajikan makanan. Back service melibatkan aktivitas di belakang layar, seperti persiapan makanan, pengelolaan stok, dan koordinasi operasional. Keterampilan yang dibutuhkan untuk kedua area ini mencakup komunikasi, manajemen waktu, serta keterampilan teknis dalam memasak dan menyajikan makanan dengan standar tinggi.

3.) Aspek-aspek Keterampilan Dan Panduan Dasar Pelayanan Perhotelan Divisi *Food & Beverages*.

Pada bagian ini, akan dijelaskan secara lebih rinci mengenai fokus utama yang berkaitan dengan keterampilan yang dibutuhkan serta panduan dasar dalam pelayanan di sektor perhotelan, khususnya pada divisi food and beverages (F&B). Penjelasan ini mencakup langkah-langkah yang harus diikuti oleh staf dalam memberikan pelayanan yang optimal, serta istilah-istilah yang sering digunakan dalam proses tersebut. Fokus utama akan ditekankan pada bagian front service di restoran perhotelan yang ada di Jepang, yang merupakan bagian yang berinteraksi langsung dengan tamu. Dalam konteks ini, langkah-langkah pelayanan mencakup prosedur yang tepat mulai dari menyambut tamu, memberikan menu, hingga menyajikan makanan dengan cara yang profesional dan sesuai dengan standar yang berlaku di industri hospitalitas Jepang. Selain itu, istilah-istilah yang digunakan dalam tahapan-tahapan pelayanan ini akan dijelaskan untuk memberi pemahaman yang lebih mendalam tentang cara aspek-aspek keterampilan secara efektif dan mengikuti

prosedur yang benar dalam memberikan layanan berkualitas kepada tamu di restoran perhotelan.

4.) Penggunaan Kosa Kata dan Ungkapan Bahasa Jepang Yang Digunakan di Bidang *Food & Beverages*.

Sub materi ini berfokus pada penguasaan kosa kata dan ungkapan dalam bahasa Jepang yang relevan dengan keterampilan pelayanan di bidang food and beverages (F&B). Materi ini mencakup berbagai kata dan frasa yang sering digunakan dalam situasi pelayanan, seperti saat menyambut tamu, menawarkan menu, menjelaskan hidangan, menerima pesanan, dan menangani permintaan pelanggan. Selain itu, disertakan contoh percakapan praktis yang menggambarkan interaksi langsung antara staf dengan tamu di lingkungan kerja nyata di Jepang. Contoh percakapan ini dirancang untuk melatih kemampuan berbahasa Jepang secara kontekstual, sehingga pengguna dapat memahami bagaimana menerapkan bahasa tersebut dengan cara yang tepat dan sopan sesuai budaya Jepang. Sebagai pendukung, terdapat tabel kosa kata yang memuat istilah-istilah penting yang dapat diakses untuk dipelajari dan dihafalkan, sehingga memudahkan peserta dalam memperluas pemahaman bahasa Jepang mereka dalam konteks pelayanan F&B.

5.) Budaya.

Bagian budaya berisikan tentang apa saja konsep yang digunakan dan ditanamkan pada saat menjalankan tugas di hospitalitas yang diterapkan langsung oleh para pelaku yang menjalankan pekerjaan yang berkaitan dengan keramahmatan khususnya di *food and beverages*. Selain itu, terdapat juga penjelasan terkait karakteristik dari restoran yang ada di Jepang beserta jenis-jenis restorannya dan juga terdapat

video yang menunjukkan cara bagaimana melakukan salah satu budaya yang digunakan saat menyapa tamu yaitu *ojigi*.

Proses penentuan materi pada *website* disusun dari hasil pengetahuan dan pengalaman yang penulis dapat sebagai staf yang pernah menerapkan materi secara langsung pada saat menjalankan program magang selama satu tahun di Jepang di bidang *Food & Beverages* di Kanucha Resort, Jepang. Pengetahuan ini diperoleh melalui bimbingan dari staf senior hingga manajer, yang kemudian penulis gunakan untuk menjadi sumber utama dalam menyusun materi pada *website*. Selain itu, penulis juga memanfaatkan berbagai sumber literatur, seperti modul, jurnal, dan referensi lainnya, untuk memperkuat dan melengkapi materi yang disajikan.

Materi yang telah dikompilasi, mencakup poin-poin penting dan relevan tentang definisi, fungsi, panduan dasar, serta tanggung jawab dari tugas staf di Departemen *Food & Beverages*. Selanjutnya, materi-materi tersebut disusun dan dirangkai menjadi materi pengantar sebelum disajikan secara jelas dan mudah dipahami dalam *website* “NihongoVerse”. Setelah materi pengantar selesai dikembangkan, proses pengembangan berlanjut dengan penyusunan unit pembelajaran. Sebanyak lima sub materi, yang mencakup definisi, aspek-aspek, percakapan, hingga video praktik. Materi-materi tersebut disusun terlebih dahulu untuk menciptakan dasar yang kuat bagi unit pembelajaran setiap sub materi.

Materi mengenai definisi, aspek-aspek, panduan, dan percakapan dalam unit pembelajaran disusun untuk mengembangkan materi *website*. Proses ini merujuk pada sumber-sumber seperti "Modul Food Service 1 Pelayanan Di Restoran" karya Dr. Diane Tangian, SH., M.Si (2020), "Modul Food and Beverage Service" karya Shafira Hartono (2021), serta jurnal-jurnal ilmiah yang relevan dengan proyek yang penulis kerjakan. Definisi dan pengertian lainnya yang diperoleh dari sumber-sumber tersebut dikompilasi menjadi draft *Food & Beverages* yang menunjukkan susunan definisi, panduan dasar, dan pengertian lainnya yang kemudian

penulis tambahkan terkait contoh percakapan yang telah disesuaikan untuk unit pembelajaran. Berikut adalah contoh draft dari salah satu dari lima unit pembelajaran utama yang dibahas dalam *website*, yaitu ‘Aspek-aspek Keterampilan dan Panduan Dasar Pelayanan Perhotelan Divisi *Food & Beverages*’.

Tabel 4.2 Contoh Sub Materi

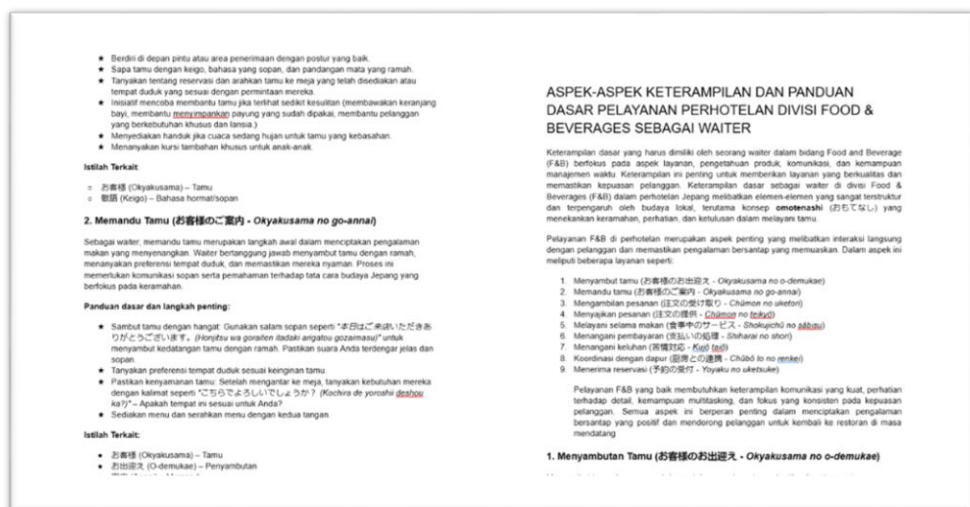
Topik	Materi
Kata-kata Pengantar Aspek-aspek Keterampilan dan Panduan Dasar Pelayanan Perhotelan Divisi <i>Food & Beverages</i>	Keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang waiter dalam bidang Food and Beverage (F&B) berfokus pada aspek layanan, pengetahuan produk, komunikasi, dan kemampuan manajemen waktu. Keterampilan ini penting untuk memberikan layanan yang berkualitas dan memastikan kepuasan pelanggan. Keterampilan dasar sebagai waiter di divisi Food & Beverages (F&B) dalam perhotelan Jepang melibatkan elemen-elemen yang sangat terstruktur dan terpengaruh oleh budaya lokal, terutama konsep omotenashi (おもてなし) yang menekankan keramahan, perhatian, dan ketulusan dalam melayani tamu.
Aspek-aspek Keterampilan dan Panduan Dasar Pelayanan Perhotelan Divisi <i>Food & Beverages</i>	1. Menyambut tamu (お客様のお出迎え - <i>Okyakusama no o-demukae</i>) 2. Memandu tamu (お客様のご案内 - <i>Okyakusama no go-annai</i>) 3. Mengambil pesanan (注文の受け取り - <i>Chūmon no uketori</i>) 4. Menyajikan pesanan (注文の提供 - <i>Chūmon no teikyō</i>) 5. Melayani selama makan (食事のサービス - <i>Shokujichū no sābisu</i>) 6. Menangani pembayaran (支払いの処理 - <i>Shiharai no shori</i>) 7. Menangani keluhan (苦情対応 - <i>Kujō taiō</i>) 8. Koordinasi dengan dapur (厨房との連携 - <i>Chūbō to no renkei</i>) 9. Menerima reservasi (予約の受付 - <i>Yoyaku no uketsuke</i>)
Contoh Panduan Dasar dan Langkah Penting dari “Menyambut tamu (お客様のお出迎え - <i>Okyakusama no o-demukae</i>)”	Menyambut tamu dengan penuh hormat dan ramah saat mereka tiba di restoran atau ruang makan hotel. Di Jepang, penting untuk menggunakan bahasa yang sopan (keigo - 敬語) saat menyapa tamu, seperti ucapan "いらっしゃいませ" (<i>Irasshaimase</i> - Selamat datang). Sapaan ini mencerminkan keramahan dan penghargaan yang tinggi kepada tamu. Panduan dasar dan langkah penting: • Berdiri di depan pintu atau area penerimaan dengan postur yang baik.

- Sapa tamu dengan keigo, bahasa yang sopan, dan pandangan mata yang ramah.
- Tanyakan tentang reservasi dan arahkan tamu ke meja yang telah disediakan atau tempat duduk yang sesuai dengan permintaan mereka.
- Inisiatif mencoba membantu tamu jika terlihat sedikit kesulitan (membawakan keranjang bayi, membantu menyimpangkan payung yang sudah dipakai, membantu pelanggan yang berkebutuhan khusus dan lansia.)
- Menyediakan handuk jika cuaca sedang hujan untuk tamu yang kebasahan.
- Menanyakan kursi tambahan khusus untuk anak-anak.

Istilah Terkait:

- お客様 (Okyakusama) – Tamu
- 敬語 (Keigo) – Bahasa hormat/sopan

Materi tersebut dituliskan pada lembar rancangan. Tampilan lembar rancangan dengan *draft* yang disusun oleh penulis adalah sebagai berikut.



Gambar 4.13 Penampilan Lembar Draft Sub Materi

B) Struktur, Fitur, dan Desain dari “NihongoServe”

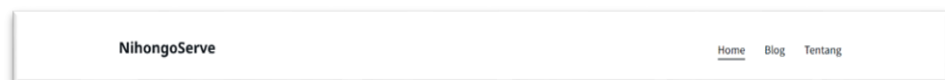
Pada tahap ini, penulis mulai merancang tata letak dan estetika visual yang sesuai dengan konsep pembelajaran yang ingin disampaikan. Proses ini mencakup pemilihan skema warna, jenis font, serta elemen grafis yang

akan digunakan untuk menciptakan tampilan yang minimalis dan menarik. Penulis juga memastikan bahwa desain yang diterapkan tetap responsif dan mudah diakses. Selain itu, ilustrasi dan gambar yang digunakan dipilih secara cermat agar selaras dengan materi yang disajikan di setiap halaman. Dengan pendekatan ini, penulis berupaya menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan nyaman bagi pengguna *website*.

1. Struktur dan Fitur

Adapun struktur pada *website* “NihongoServe” sebagai berikut.

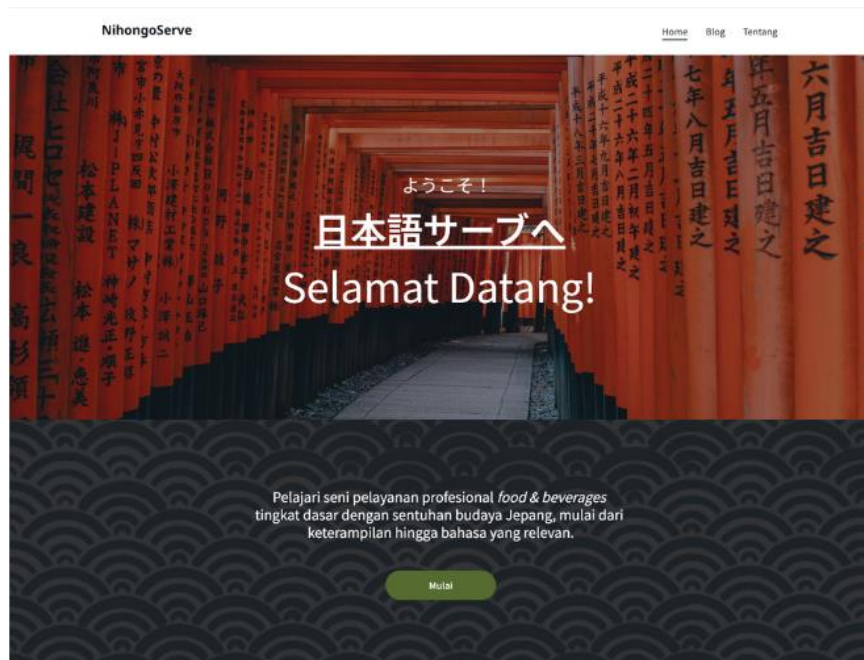
1. *Header*



Gambar 4.14 Header NihongoVerse

Dalam struktur *website* NihongoServe *Header* berfungsi sebagai fitur elemen navigasi utama yang memudahkan pengguna untuk mengakses berbagai bagian penting dari *website* dengan cepat dan mudah. Sebagai bagian pertama yang terlihat setelah memuat halaman, *header* berperan penting dalam memberikan identitas dan arah bagi pengguna. Dalam hal ini, *header* memuat logo yang menjadi simbol utama *website*, serta menu navigasi yang terdiri dari tautan seperti *Home*, Materi, dan halaman yang meliputi informasi terkait *website* dan penulis. Menu navigasi ini dirancang untuk memudahkan pengguna untuk berpindah antara halaman-halaman yang relevan tanpa kebingungan.

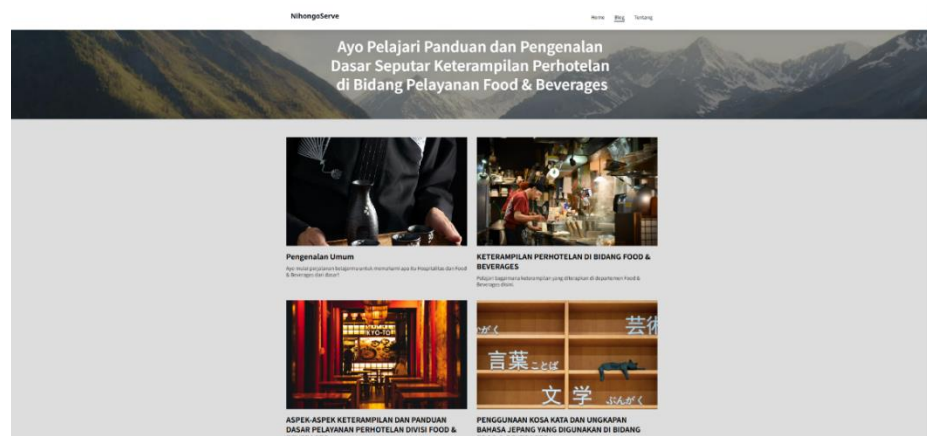
2. *Hero Section* atau *Home*



Gambar 4.15 Hero Section NihongoServe

Pada bagian *Hero Section*, bagian ini dirancang untuk memberikan kesan pertama yang kuat kepada pengguna, dengan menampilkan judul dan *tagline* pada *section* utama yang mencerminkan tujuan utama *website*, yaitu memberikan panduan dasar terkait pelayanan keterampilan *Food and Beverages* berbasis bahasa Jepang.

3. Konten Utama



Gambar 4.16 Blog-blog Materi Utama

Adapun beberapa konten yang dijadikan materi utama pada *website* ini dipecah kembali menjadi sub-sub materi berupa blog yang berjumlah 5 sub materi tersebut dapat diakses pada halaman “Blog” yang terdapat di bagian *Header* atau “Home” pada halaman utama.

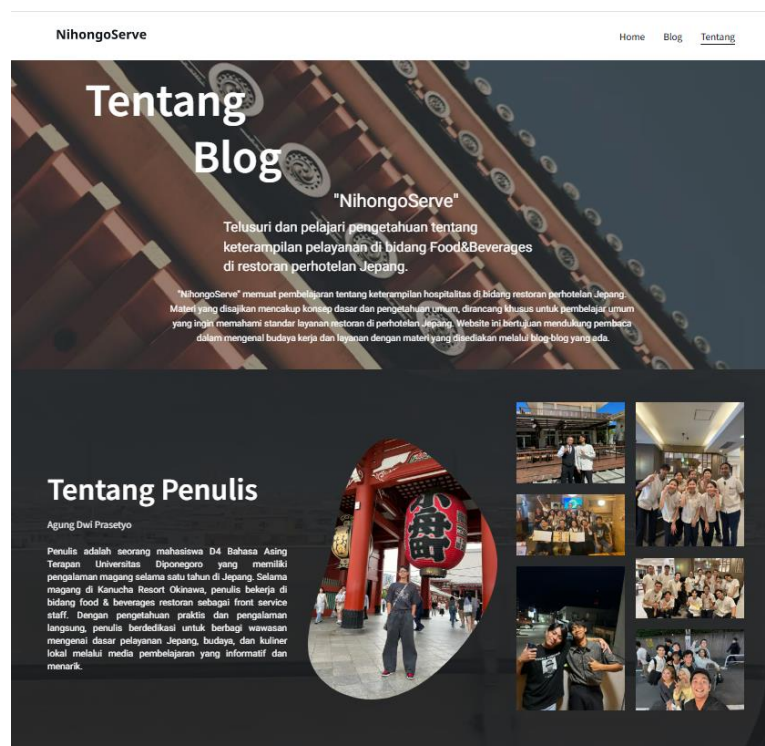
4. *Footer*



Gambar 4.17 Footer NihongoVerse

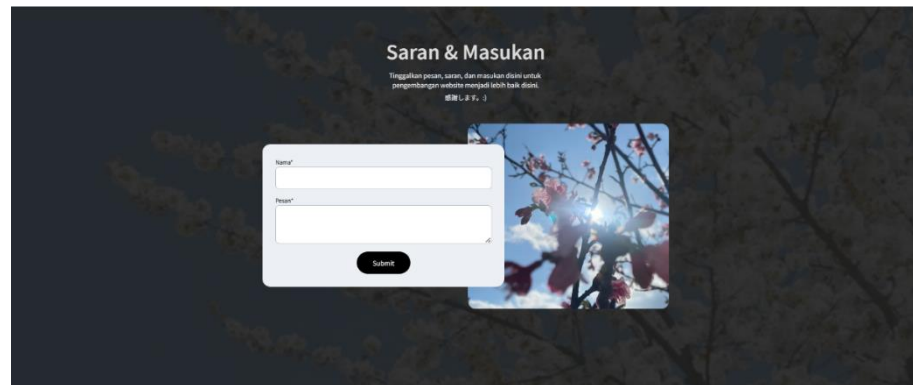
Fungsi *footer* pada *website* “NihongoServe” adalah sebagai elemen penutup yang menyediakan navigasi pelengkap bagi pengguna. *Footer* terletak di bagian paling bawah halaman dan berfungsi untuk memastikan pengguna memiliki akses mudah ke informasi tambahan.

5. Halaman Tambahan dan Fitur



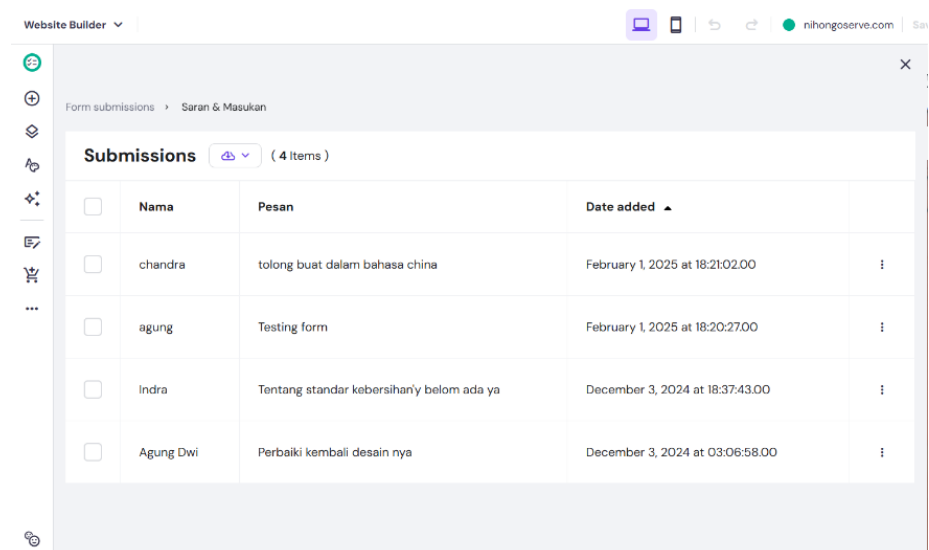
Gambar 4.18 Halaman Tambahan NihongoVerse 1

Halaman Tambahan pada *website* ini berisikan tentang informasi terkait profil penulis dan juga informasi tentang *website*. Terdapat juga halaman *section* yang berisikan kolom untuk menampung saran dan masukan dari para pengguna untuk pengembangan *website*.



Gambar 4.19 Section Saran dan Masukan

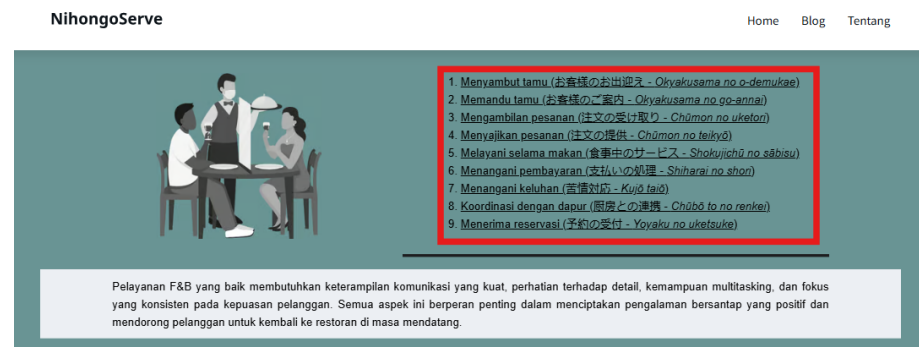
Fitur "Saran & Masukan" di *website* "NihongoServe" memungkinkan pengunjung untuk mengirimkan pesan, saran, atau umpan balik yang dapat membantu pengembangan *website*. Pengunjung hanya perlu mengisi nama dan pesan mereka, lalu mengirimkannya melalui tombol "Submit".



	Nama	Pesan	Date added	
☐	chandra	tolong buat dalam bahasa china	February 1, 2025 at 18:21:02.00	⋮
☐	agung	Testing form	February 1, 2025 at 18:20:27.00	⋮
☐	indra	Tentang standar kebersihan'y belom ada ya	December 3, 2024 at 18:37:43.00	⋮
☐	Agung Dwi	Perbaiki kembali desain nya	December 3, 2024 at 03:06:58.00	⋮

Gambar 4.20 Dasbor Pengembangan *Website* Bagian Form

Pesan yang dikirimkan akan langsung diterima oleh penulis melalui email pribadi dan juga dasbor pengembangan *website*, memastikan bahwa setiap masukan dan umpan balik dapat segera ditindaklanjuti. Dengan demikian, penulis dapat terus memperbaiki dan meningkatkan kualitas situs berdasarkan umpan balik yang diterima langsung dari pengguna.



Gambar 4.21 Fitur "link" Yang Bertautan

Pada beberapa *section* di konten utama, terdapat fitur tambahan berupa “*link*” yang bertautan dengan materi pada *section* tersebut yang berbentuk kalimat yang jika ditekan oleh pengguna, dapat langsung menuju pada halaman materi yang dipilih (Gambar 4.19). Selain itu, penulis menambahkan tabel berisikan kosa kata yang dapat dilihat hingga diunduh oleh pengguna pada sub materi “Penggunaan Kosa Kata Dan Ungkapan Bahasa Jepang Yang Digunakan Di Bidang *Food & Beverages*.”.

NihongoServe Home Blog Tentang

KUMPULAN KOSA KATA YANG DIPAKAI DALAM DEPARTEMEN FOOD & BEVERAGES DI JEPANG (よく使う言葉 - Yoku tsukau kotoba)

KUMPULAN KOSA KATA YANG DIPAKAI DALAM DEPARTEMEN FOOD & BEVERAGES DI JEPANG

Kanji (漢字)	Kana (かな)	Arti
空調 / クーラー	くうちょう (Kūchō)	AC/Pendingin Ruangan
漬け物	つけもの (tsukemono)	Acar
水	みず (mizu)	Air
お冷	おひや (o-hiya)	Air Dingin
お湯	おゆ (o-yu)	Air Panas

Gambar 4.22 Fitur Tabel Kosa Kata

Selain itu, penulis juga menyertakan video yang memberikan contoh penerapan salah satu budaya umum Jepang pada bagian sub materi “Budaya”. Video ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan praktis mengenai bagaimana budaya Jepang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks yang relevan dengan pembelajaran bahasa dan etika di bidang Food & Beverages. Dengan melihat contoh visual, pengguna dapat mengamati secara langsung cara-cara yang tepat dalam berinteraksi, seperti sikap sopan santun yang penting dalam pelayanan restoran atau cara berbicara yang sesuai dalam berbagai situasi seperti pada video yang tertera. Video ini bertujuan untuk tidak hanya mengedukasi secara teoritis, tetapi juga membekali pengguna dengan wawasan yang lebih konkret tentang bagaimana budaya Jepang dipraktikkan, sehingga mereka bisa lebih siap dan percaya diri dalam beradaptasi dengan budaya tersebut, baik dalam konteks profesional maupun sosial.

3. Saikerei (最敬礼)

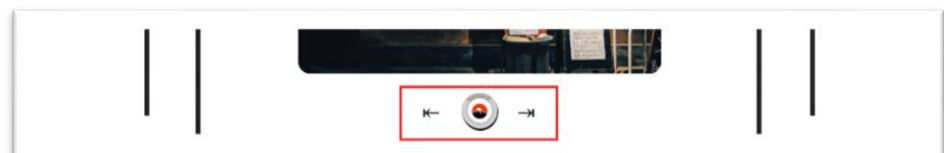
Saikerei merupakan tingkatan tertinggi dalam ojigi, dengan membungkukkan badan sekitar 45 derajat. Memiliki sejarah dan makna simbolis yang mendalam, tingkatan ini awalnya hanya diperuntukkan bagi dewa dan kaisar. Kini, Saikerei digunakan untuk mengungkapkan penyesalan yang sangat dalam atau menunjukkan penghormatan luar biasa kepada figur bermartabat tinggi. Perkembangannya dalam berbagai peristiwa formal memperlihatkan kompleksitas dan kedalaman komunikasi non-verbal dalam budaya Jepang, di mana setiap sudut dan gerakan membawa pesan yang kaya akan makna sosial dan penghormatan.

Adapun video contoh saat ojigi adalah sebagai berikut:



Gambar 4.23 Fitur Video Contoh Ojigi

Untuk mempermudah pengguna pada saat ingin melanjutkan ke halaman selanjutnya atau kembali ke halaman sebelumnya dengan mudah, terdapat juga navigasi yang ada di halaman paling bawah setiap sub materi. Navigasi dengan penunjuk arah ke kanan mengartikan pemindahan halaman ke halaman berikutnya, sedangkan penunjuk arah ke kiri mengartikan pemindahan halaman ke halaman sebelumnya. Kemudian terdapat juga logo dari “NihongoServe” di antara kedua penunjuk arah tersebut yang berfungsi sebagai tombol kembali ke halaman utama “Home” jika ditekan. Berikut adalah Gambaran yang lebih jelas terkait fitur navigasi ini dapat dilihat pada Gambar 4.22 di bawah.



Gambar 4.24 Logo Navigasi Website

Halaman-halaman dalam *website* diatur dengan visual yang mudah dipahami. *Header* terletak di bagian atas sebagai navigasi utama, diikuti oleh *Hero section* yang berfungsi sebagai pengantar untuk menarik perhatian pengunjung. Bagian-bagian berikutnya, seperti blog materi dan informasi tambahan, disusun secara berurutan sesuai tingkat kepentingan dan relevansi. *Footer* di bagian bawah melengkapi struktur dengan memberikan akses ke informasi tambahan. Tata letak yang jelas dan terstruktur dirancang untuk pengguna menemukan informasi dengan cepat dan mudah, meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

2. Desain

Dalam proses penetapan desain pada *website*, penulis menentukan beberapa aspek utama yang akan digunakan. Adapun aspek tersebut adalah sebagai berikut.

a. Pemilihan Logo



Gambar 4.25 Logo "NihongoServe"

Pemilihan logo untuk *website* penulis tetapkan didasarkan pada kesesuaian dengan tema utama, yaitu layanan Food & Beverages di Jepang. Logo ini menampilkan elemen ikonik Gunung Fuji dengan latar belakang matahari terbit, yang merupakan simbol khas Jepang. Gunung Fuji penulis lambangkan keteguhan, keindahan, dan keunggulan, yang sejalan dengan tujuan *website* dalam menyajikan materi pembelajaran yang berkualitas. Sementara itu, matahari terbit melambangkan semangat baru dan inovasi dalam penyampaian pembelajaran. Selain

itu, keseluruhan elemen dalam logo dirancang dalam bentuk lingkaran menyerupai piring, yang mencerminkan keterkaitan dengan industri Food & Beverages serta aspek pelayanan.

b. Pemilihan Warna

Warna dan elemen visual pada *website* “NihongoServe” penulis tentukan dengan pendekatan minimalis untuk menciptakan tampilan yang bersih, minimalis, dan estetik. Warna-warna netral seperti putih dan abu-abu digunakan sebagai latar belakang untuk menjaga kesederhanaan, sementara aksen warna kontras, seperti hijau dan hitam, menonjolkan elemen penting. Pendekatan ini mencerminkan estetika Jepang yang mengutamakan kesederhanaan, harmoni, dan fungsi. Desain yang bersih dan terorganisir dipilih untuk membuat pengguna tetap nyaman, dengan fokus yang jelas pada konten utama.



Gambar 4.26 Palet Warna Umum “NihongoServe”

Palet warna kemudian diterapkan pada desain awal yang mencakup halaman utama, *footer*, teks, dan keseluruhan konten dari *website*. Untuk memastikan desain tetap seimbang, kerangka atau pola warna dibuat untuk setiap halaman *website*. Berikut ini adalah contoh pola warna yang diaplikasikan pada halaman “Blog” sebagai menu dari sub materi.



Gambar 4.27 Contoh Penerapan Palet Warna Umum pada Halaman "Blog"

Selain itu, terdapat penerapan palet warna yang berbeda yang penulis gunakan pada penerapan warna di *website* selain pada warna umum yang digunakan. Penerapan warna palet lainnya digunakan untuk memberikan warna yang baru pada penampilan *website* agar pengguna tidak mudah merasa bosan dengan palet warna umum yang cenderung lebih sering digunakan. Palet warna baru ini tetap disesuaikan dengan konsep dari *website* yang memilih pendekatan pada konsep minimalis dan bersih.



Gambar 4.28 Palet Warna Lainnya

Adapun palet warna yang penulis gunakan khusus pada sub materi “Budaya” adalah sebagai berikut.



Gambar 4.29 Palet Warna Sub-Materi "Budaya" 1



Gambar 4.30 Palet Warna Sub-Materi "Budaya" 2

Palet warna ini dipilih untuk sub-materi "Budaya" dalam *website* karena mencerminkan kehangatan, kesederhanaan, dan estetika tradisional Jepang yang erat kaitannya dengan alam dan keseimbangan. Warna-warna coklat, *beige*, dan krem terinspirasi dari unsur alam seperti kayu, tanah, dan kertas washi yang sering digunakan dalam arsitektur dan seni Jepang.

Kombinasi warna ini juga sejalan dengan konsep *wabi-sabi*, yaitu filosofi Jepang yang menghargai keindahan dalam kesederhanaan dan ketidaksempurnaan. Selain itu, warna-warna netral dan bernuansa bumi ini menciptakan suasana minimalis dan elegan, sesuai dengan konsep utama *website* yang berfokus pada pengalaman belajar yang nyaman dan tidak berlebihan.

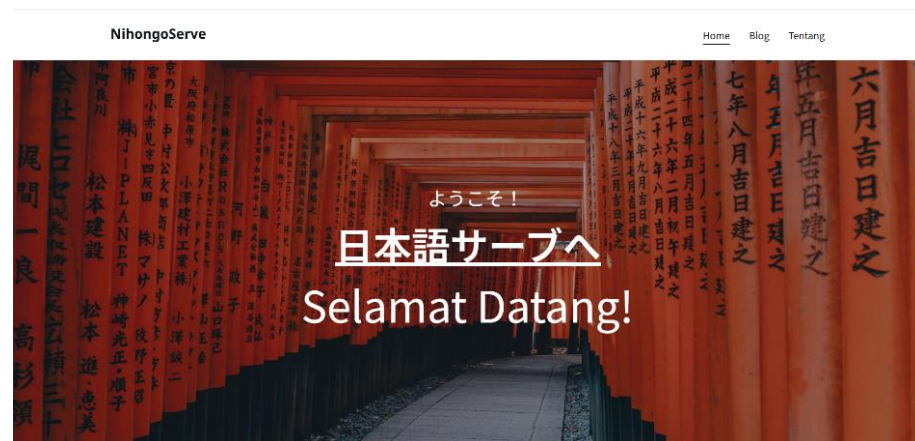
Dengan menerapkan palet warna ini pada sub-materi "Budaya", *website* ini tidak hanya memperkuat identitas visual yang harmonis tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih otentik dan mendalam bagi pengguna dalam memahami nilai-nilai budaya Jepang.

Pendekatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme dan daya tarik visual dari *website*. Dengan desain minimalis, pengguna dapat dengan mudah menavigasi halaman tanpa terganggu oleh elemen visual yang berlebihan. Pemilihan Kombinasi warna yang harmonis bertujuan untuk memberikan kesan tenang dan rapi, menciptakan pengalaman yang lebih nyaman saat membaca atau

mengeksplorasi konten. Selain itu, pilihan warna yang sesuai dengan tema budaya Jepang membantu memperkuat identitas *website*, menjadikannya relevan bagi pengguna pada keterampilan pelayanan berbasis budaya Jepang.

c. Ilustrasi dan Visual

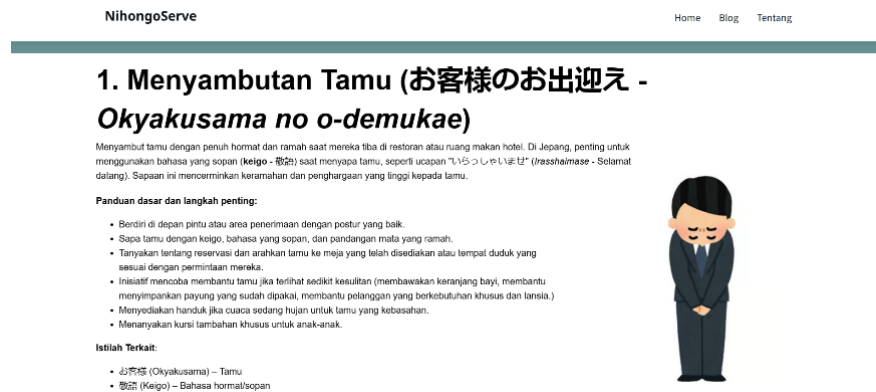
Dalam merancang desain *website* “NihongoServe”, penulis menyertakan elemen visual berupa gambar dan ilustrasi yang dirancang untuk mencerminkan suasana pelayanan di Jepang. Pemilihan elemen visual ini dilakukan dengan tujuan memberikan kesan otentik dan relevan dengan tema utama *website*, yaitu pengajaran keterampilan pelayanan berbasis budaya Jepang. Penulis memastikan bahwa setiap gambar dan ilustrasi yang digunakan sesuai dengan konteks dan tema dari masing-masing halaman yang ada.



Gambar 4.31 Visualisasi Halaman Awal *Website*

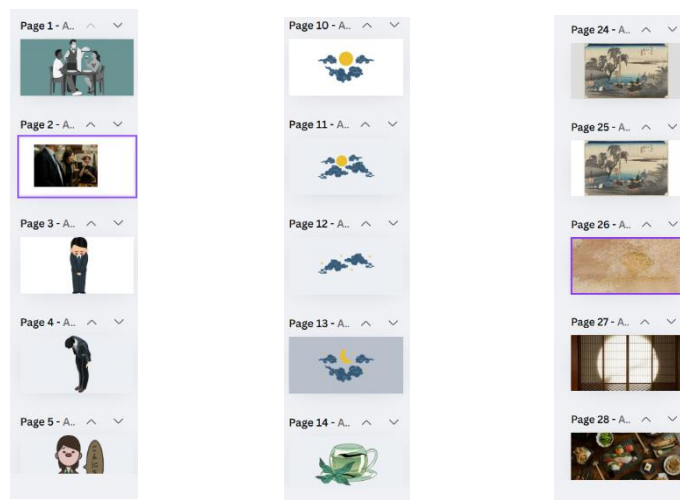
Pada bagian *header* dan *hero section*, penulis memilih visual yang menggambarkan Jepang dengan menampilkan gambar kuil sebagai latar belakang untuk memberikan kesan pertama yang kuat kepada pengguna. Selain itu, di setiap halaman sub-materi, penulis menyesuaikan ilustrasi dengan isi materi yang dibahas. Sebagai contoh, untuk sub-materi tentang kosa kata dan ungkapan bahasa Jepang, penulis menggunakan ilustrasi yang menggambarkan interaksi antara staf dan tamu dalam situasi pelayanan di Jepang. Sedangkan pada

bagian budaya, visual yang digunakan menonjolkan elemen khas budaya Jepang, seperti ilustrasi tentang *ojigi* (membungkuk) atau suasana restoran tradisional Jepang.



Gambar 4.32 Contoh Gambar Pada Sub Materi Keterampilan

Untuk memastikan legalitas dan kualitas elemen visual yang digunakan, penulis memanfaatkan fitur premium dari platform desain grafis **Canva**. Dengan berlangganan Canva Premium, penulis mendapatkan akses ke berbagai elemen visual berkualitas tinggi yang sesuai dengan kebutuhan desain *website* ini. Langkah ini juga diambil untuk menghindari pelanggaran hak cipta, karena semua elemen visual yang tersedia pada Canva Premium telah dilengkapi dengan lisensi yang sah untuk penggunaan komersial maupun akademik.



Gambar 4.33 Ilustrasi Yang Digunakan Dari Canva

Dengan pendekatan ini, penulis berupaya menciptakan desain *website* yang tidak hanya informatif, tetapi juga estetis dan profesional, sekaligus mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik dan memperkuat identitas visual dari “NihongoServe”.

d. Pemilihan *Font*

Font yang digunakan pada *website* “NihongoServe”, yaitu Noto Sans JP, dipilih karena karakteristiknya yang sederhana namun tetap memberikan kesan profesional. Font ini dirancang khusus untuk mendukung berbagai bahasa, termasuk bahasa Jepang, sehingga mampu menampilkan teks dalam hiragana, katakana, dan kanji dengan jelas dan estetis. Dengan desain yang bersih dan modern, Noto Sans JP dirasa cocok untuk teks agar mudah dibaca, baik untuk konten panjang seperti deskripsi materi maupun elemen-elemen kecil seperti menu navigasi atau tombol aksi. Desain minimalis tanpa elemen yang berlebihan membantu menyoroti konten utama, yaitu materi panduan keterampilan bidang *Food & Beverages* dan informasi budaya Jepang. Pilihan *font* ini diharapkan tidak hanya untuk mendukung kenyamanan visual dan pengalaman pengguna, tetapi juga memperkuat identitas *website* sebagai platform yang berfokus pada bahasa dan budaya Jepang.



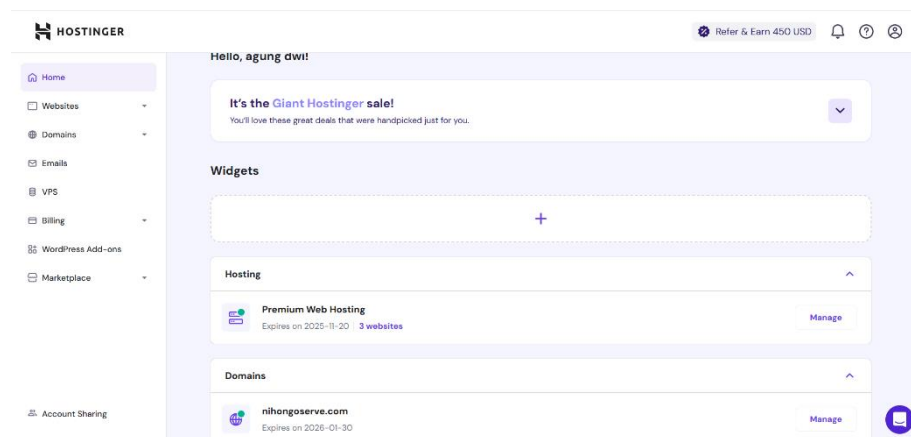
Gambar 4.34 Contoh Gambar Font Noto Sans JP

C) Pengembangan *Website*

Proses pengembangan *website* melalui beberapa tahap yang dirancang dan dikerjakan oleh penulis secara pribadi menggunakan platform *website builder* yang bernama *Hostinger*. Total biaya yang dikeluarkan untuk pembuatan *website* ini mencapai IDR 550.000 yang digunakan untuk berlangganan pada platform *Hostinger* dan *Canva* Premium. Berikut ini adalah uraian mengenai fase-fase dalam proses pengembangan situs web beserta penjelasannya.

1. *Hostinger Website Builder*

Hostinger adalah salah satu penyedia layanan *web hosting* yang menyediakan layanan untuk berbagai kebutuhan *hosting* dan *domain* hingga pembuatan *website* dengan sangat mudah. Dalam proses pengembangan *website* “NihongoServe”, penulis memilih *Hostinger* karena keunggulannya dalam kecepatan server, dukungan pengguna yang responsif, serta kemudahan pengelolaan melalui *hPanel*. Dengan *Hostinger*, penulis dapat dengan mudah menghubungkan *domain*, mengatur *hosting*, dan menginstal platform yang diperlukan untuk menjalankan *website* ini.



Gambar 4.35 Halaman Beranda Hostinger *Website Builder*

Selain itu, *Website Builder* merupakan alat yang memungkinkan pembuatan *website* tanpa perlu memahami pemrograman secara mendalam. Dengan fitur *drag-and-drop*, penulis dapat menyesuaikan tampilan *website* sesuai kebutuhan tanpa harus menulis kode dari nol.

Menggunakan *Hostinger* dan *Website Builder* dalam pengembangan *website* ini memberikan pengalaman yang lebih efisien dan praktis, terutama dalam mempercepat proses pembuatan dan pengelolaan *website* tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks.

2. Hosting dan Domain

Pada tahap ini, *hosting* dilakukan oleh penulis dengan proses awal dimulai dengan penentuan jenis dan tujuan *website* yang akan dibuat. Setelah melewati tahapan tersebut, *hosting* yang dipilih adalah *hosting* jenis premium yang dapat menampung 100 hingga 300 pengguna secara bersamaan. Sedangkan untuk domain, diputuskan untuk menggunakan www.nihongoserve.com. Pemilihan ini dilakukan agar sesuai dengan judul yang digunakan pada situs web. “NihongoServe” sendiri merupakan gabungan dari kata bahasa Jepang dan Inggris “Nihongo” dan “Serve”, yang bertujuan untuk membimbing pengguna dalam mengakses materi pembelajaran terkait panduan pelayanan perhotelan bidang *Food & Beverages* di Jepang.

4.1.4 Validasi Desain

Setelah *website* “NihongoServe” selesai dikembangkan, penulis melakukan uji coba bersama dosen pembimbing dari Departemen Bahasa Asing Terapan, Ibu Maharani Patria Ratna S.S., M.Hum., yang merupakan ahli dalam pengembangan media dan materi pembelajaran. Uji coba ini dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan serta kesesuaian produk *website* yang telah dikembangkan.

Formulir validasi terdiri dari dua bagian, yaitu penilaian terhadap materi dan media dalam *website* “NihongoServe”. Validasi oleh ahli materi mencakup 6 pertanyaan dengan empat pilihan jawaban, sedangkan validasi oleh ahli media terdiri dari 7 pertanyaan dengan format jawaban serupa. Selain itu, kedua formulir validasi juga dilengkapi dengan dua pertanyaan terbuka yang memungkinkan validator memberikan masukan, saran, dan kritik guna meningkatkan kualitas *website* “NihongoServe”. Hasil dari validasi tersebut adalah sebagai berikut.

Form Validasi Produk
NihongoServe

Validator : Maharani Raita Raita
Tanggal : 21-1-2025

Validasi Website

Silakan centang salah satu jawaban yang tersedia.

1. Apakah desain dan navigasi situs web mudah seimbang dengan baik?
☐ Tidak Sesuai ☐ Cukup Sesuai ☐ Sesuai ☒ Sangat Sesuai
2. Apakah materi pembelajaran sesuai dengan pengguna target?
☐ Tidak Sesuai ☐ Cukup Sesuai ☐ Sesuai ☒ Sangat Sesuai
3. Apakah gaya dan ukuran font dapat jelas dibaca?
☐ Tidak Jelas ☐ Cukup Jelas ☐ Jelas ☒ Sangat Jelas
4. Apakah tema dan pilihan warna sudah sesuai?
☐ Tidak Sesuai ☐ Cukup Sesuai ☐ Sesuai ☒ Sangat Sesuai
5. Apakah desain interface yang ditampilkan mudah cukup baik?
☐ Tidak Sesuai ☐ Cukup Sesuai ☐ Sesuai ☒ Sangat Sesuai
6. Apakah ada informasi tambahan yang perlu ditambahkan ke situs web ini?
 Jika iya, harap jelaskan.
 Untuk keseluruhan sudah baik.

7. Saran
Terus dikembangkan.

Form Validasi Produk
NihongoServe

Validator : Maharani Raita Raita
Tanggal : 21-1-2025

Validasi Materi

Silakan centang salah satu jawaban yang tersedia.

1. Apakah materi ini memberikan informasi yang lengkap tentang pengenalan dan panduan dasar untuk keterampilan F&B di Jepang?
☐ Tidak Lengkap ☐ Cukup Lengkap ☐ Lengkap ☒ Sangat Lengkap
2. Apakah informasi dalam situs web ini bermanfaat bagi pengguna?
☐ Tidak Bermanfaat ☐ Cukup Bermanfaat ☐ Bermanfaat ☒ Sangat Bermanfaat
3. Apakah bahasa yang digunakan di situs web ini mudah dipahami?
☐ Tidak Mudah ☐ Cukup Mudah ☐ Mudah ☒ Sangat Mudah
4. Apakah video dan tabel materi dalam situs web ini dapat diakses?
☐ Tidak Dapat Diakses ☐ Cukup Dapat Diakses ☐ Dapat Diakses ☒ Sangat Dapat Diakses
5. Apakah ada informasi tambahan yang perlu ditambahkan ke situs web ini? Jika iya, harap jelaskan!
 Sudah baik.

6. Saran
Terus dikembangkan ya...

Gambar 4.36 Hasil Validasi Materi dan Desain oleh Ahli

Berdasarkan analisis terhadap dua lembar validasi yang telah dilakukan oleh validator, dapat disimpulkan bahwa *website* “NihongoServe” telah memenuhi standar kelayakan baik dari segi materi maupun desain. Validator memberikan penilaian bahwa materi yang disajikan dalam *website* ini sangat lengkap, memberikan informasi yang sangat bermanfaat, serta menggunakan bahasa yang sangat mudah dipahami. Selain itu, struktur dan isi materi juga dinilai sangat dapat diakses, yang berarti pengguna dapat dengan mudah memahami dan mengakses konten yang tersedia. Tidak terdapat catatan revisi terkait materi, dan validator hanya memberikan saran untuk terus dikembangkan.

Dari aspek desain, validator menilai bahwa desain dan navigasi *website* sangat sesuai, memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menjelajahi setiap halaman. Selain itu, materi pembelajaran dinilai sangat relevan dengan target pengguna, serta ukuran font dan pilihan warna mendapatkan penilaian sangat jelas dan sangat sesuai. Validator juga menilai bahwa gambar yang digunakan sudah baik dalam mendukung tampilan *website*. Dalam kolom masukan, validator menyatakan bahwa secara keseluruhan *website* ini sudah baik, dengan saran untuk terus dikembangkan.

4.1.5 Revisi Desain

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, validator menyatakan bahwa proyek ini telah memenuhi standar kualitas yang baik, baik dari segi materi maupun desain. Validator juga menilai bahwa *website* ini telah dirancang dengan sistematis dan informatif, sehingga dapat menjadi sumber pembelajaran yang baik bagi pengguna. Selain itu, validator menyampaikan harapan agar proyek ini dapat terus dikembangkan di masa mendatang.

Validator menekankan bahwa keberlanjutan proyek ini sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan cakupan konten yang disajikan, sehingga *website* ini dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi pengguna, khususnya mereka yang ingin mempelajari keterampilan *Food & Beverages* di Jepang. Dengan adanya masukan dan rekomendasi yang telah diberikan, perbaikan serta inovasi akan terus dilakukan untuk memastikan bahwa *website* ini dapat berkembang menjadi sumber pembelajaran yang lebih komprehensif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kedepannya, berbagai aspek seperti fitur tambahan, desain yang lebih *user-friendly*, serta pengayaan materi akan menjadi fokus utama dalam penyempurnaan proyek ini.

4.1.6 Uji Coba

Setelah melewati tahap revisi produk yang pertama, penulis kemudian melaksanakan uji coba utama. Pengujian ini dilakukan secara langsung dan juga daring dalam konteks pembelajaran dan persiapan program magang di industri *Food & Beverages* perhotelan Jepang. Uji coba ini melibatkan 30 responden yang terdiri dari calon mahasiswa peserta magang, mahasiswa yang sedang magang, mahasiswa yang telah selesai magang, mahasiswa umum jurusan bahasa Jepang, dan juga masyarakat umum. Berikut adalah rincian dari para responden yang terlibat dalam proses pengujian ini.

Tabel 4.3 Jumlah Responden Uji Coba Produk

Jenis Responden	Jumlah Responden
Mahasiswa Calon Peserta Magang	6
Mahasiswa Magang	3
Mahasiswa Selesai Magang	5
Mahasiswa Umum Jurusan Bahasa Jepang	6
Masyarakat Umum	10
Total	30

Para responden diberikan tugas untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Produk ini disebarkan kepada calon peserta magang dan mahasiswa yang tertarik dengan bidang Food & Beverages di industri perhotelan Jepang. Mereka diberikan waktu untuk membaca dan mempelajari materi yang tersedia di dalam *website* terlebih dahulu. Setelah itu, penulis mendistribusikan kuesioner yang mencakup beberapa indikator, seperti kesesuaian media dengan konten yang disajikan, kesesuaian desain dengan materi, kejelasan gambar, keterbacaan font, kerapian penempatan teks dan gambar, relevansi materi dengan kondisi lapangan, cakupan aspek dasar yang dibutuhkan untuk mahasiswa magang di Jepang, kemudahan pemahaman isi, kejelasan dan ketepatan bahasa, keteraturan dan kesinambungan penyampaian materi, manfaat buku panduan dalam pelaksanaan program magang di Jepang, serta daya tarik keseluruhan buku panduan bagi calon peserta magang di Jepang. Setiap indikator terdiri dari beberapa pernyataan yang dirancang untuk mengevaluasi kualitas *website* serta mengukur sejauh mana platform ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh, bermanfaat, dan menarik bagi pengguna.

Umpan balik dikumpulkan melalui *Google Form* secara daring yang berisi total dua belas pernyataan. Responden diminta untuk menyatakan tingkat kesetujuan mereka dengan memilih salah satu dari lima opsi jawaban berupa angka 1 sampai 5, dengan format penilaian angka 5 mengartikan Sangat Setuju, 4 mengartikan Setuju, 3 mengartikan Cukup Setuju, 2 mengartikan Tidak Setuju, dan

1 mengartikan Sangat Tidak Setuju. Selain itu, terdapat pertanyaan terbuka yang memungkinkan peserta untuk memberikan pendapat serta saran mengenai *website* yang telah disediakan. Berikut merupakan daftar pernyataan yang digunakan yang dibagi kedalam tiga aspek sebagai indikator dalam menilai kelayakan *website* yang telah dikembangkan.

Tabel 4.4 Pernyataan Kuesioner Uji Coba Produk

No.	Pernyataan
Aspek Media	
1	Media yang digunakan sesuai untuk menyampaikan isi dan konten yang disajikan
2	Desain <i>website</i> selaras dengan materi yang disampaikan.
3	Ilustrasi dan visual yang digunakan cukup jelas serta membantu pembaca dalam memahami isi materi.
4	Jenis dan ukuran font yang digunakan mudah dibaca dengan jelas oleh pengguna.
5	Penempatan teks dan gambar tertata dengan rapi serta mudah dipahami.
Aspek Materi	
6	Materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan untuk panduan keterampilan pelayanan bidang F&B di Jepang tingkat dasar.
7	Materi yang disampaikan mencakup seluruh aspek dasar yang diperlukan bagi pembelajaran secara singkat mengenai pelayanan bidang f&b di Jepang.
8	Isi <i>website</i> dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca.
9	Bahasa yang digunakan jelas, lugas, dan mudah dimengerti.
10	Penyampaian tata letak, navigasi, fitur, dan materi tersusun secara sistematis dan memiliki kesinambungan antarbagian.
Aspek Manfaat	
11	<i>Website</i> pembelajaran ini membantu dalam pemahaman dasar terkait keterampilan dan pelayanan tingkat dasar bidang F&B di perhotelan Jepang.
12	Buku panduan ini menarik serta bermanfaat bagi pengguna.

Setelah responden mengisi kuesioner dengan pernyataan yang telah disediakan, data yang diperoleh kemudian diproses untuk menentukan apakah *website* panduan yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan. Berikut ini adalah hasil tanggapan dari responden yang telah mengisi kuesioner yang disebarkan oleh penulis yang sudah dihitung dalam skala likert.

Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Dalam Skala Likert

Aspek	Nomor Pernyataan	Skala					Total Rata-rata poin	Interval Rata-rata poin aspek
		1	2	3	4	5		
Aspek Media	1	0	1	0	8	21	4,63	4,61
	2	0	1	0	7	22	4,66	
	3	0	1	0	8	21	4,63	
	4	0	1	1	9	19	4,53	
	5	0	1	0	9	20	4,60	
Aspek Materi	6	0	1	0	8	21	4,63	4,59
	7	0	1	0	7	22	4,66	
	8	0	1	0	8	21	4,63	
	9	0	1	0	7	22	4,66	
	10	0	1	2	11	16	4,40	
Aspek Manfaat	11	0	1	0	7	22	4,66	4,68
	12	0	1	0	6	23	4,70	
Total rata-rata interval								4,62

Tabel di atas menyajikan hasil evaluasi terhadap berbagai aspek dalam *website* pengenalan dan panduan dasar keterampilan dalam bidang *Food & Beverages* di Jepang yang dikembangkan. Berdasarkan tanggapan dari responden, yaitu mahasiswa dan masyarakat umum, produk ini memperoleh rata-rata interval skor sebesar 4,59 dari skala 5,0, yang dikategorikan sebagai "Sangat Baik". Rata-rata interval untuk setiap aspek yang dinilai, yaitu media (4,55), materi (4,56), dan manfaat (4,66), mencerminkan tingkat kepuasan yang tinggi dari responden terhadap isi, desain, serta manfaat yang diberikan oleh *website* tersebut.

Interpretasi lebih rinci mengenai hasil evaluasi ini dapat dilihat pada tabel di atas, yang menunjukkan bahwa setiap pernyataan dalam kuesioner mendapatkan skor yang konsisten tinggi. Hal ini menandakan bahwa buku panduan ini dapat

menjadi referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa yang akan menjalani program internship di Jepang atau masyarakat umum.

4.1.7 Revisi Produk

Dalam kuesioner, disediakan satu bagian khusus bagi responden untuk menyampaikan pesan, kritik, dan saran. Bagian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan atau aspek yang masih perlu diperbaiki dalam produk yang dikembangkan, sehingga kualitasnya dapat terus meningkat. Umpan balik dari responden memiliki peran penting dalam proses evaluasi ini, karena setiap masukan dapat mengungkap aspek yang mungkin terlewat atau memerlukan penyesuaian. Berdasarkan analisis tanggapan yang diterima, hasil kuesioner menunjukkan bahwa diperlukan revisi pada beberapa aspek. Pada *Website* “NihongoServe”. Berikut adalah pesan, kritik, dan saran yang diberikan oleh para responden yang berisikan masukan untuk pengembangan produk.

Tabel 4.6 Hasil Kritik dan Saran dari Responden

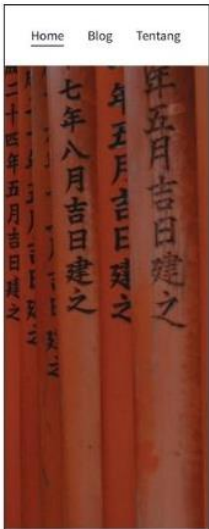
Responden	Kritik dan Saran
R1	Pada bagian saran dan masukan mungkin bisa dibuat section tersendiri, karena saya rasa kurang tepat jika ditempatkan di bagian pada bagian home.
R2	Bagian percakapan kurang menarik
R3	Pada tampilan di handphone bisa diperbaiki kembali tata letaknya.
R4	Untuk font nya bisa lebih bervariasi lagi
R5	Sangat bagus dan menarik. Sayangnya beberapa bagian teks masih terlihat berantakan apabila diakses menggunakan smartphone
R6	Saran untuk <i>website</i> ini dalam hal navigasi bisa ditingkatkan karena, tidak terlihat menu yang jelas untuk berpindah ke topik lain secara langsung. Bisa ditambahkan daftar isi atau sidebar untuk akses lebih mudah.
R7	Menurut pandangan saya <i>website</i> sudah cukup sempurna tetapi memiliki sedikit hal yang menurut saya bisa dibuat lebih baik lagi, seperti icon navigasi masih bisa ditingkatkan lagi
R8	mantap bang sangat informatif

R9	produk yang dibuat sudah baik dan sesuai untuk mahasiswa yang ingin belajar tentang fnb service
R10	.
R11	tidak ada kritik dan saran karen menurut saya sudah sangat bagus
R12	Smg bisa menjadi insfirasi dalam berkembangn lebih baik
R13	Design bisa dibuat lebih menarik sehingga tidak bosan saat membaca.
R14	semoga lebih baik
R15	Sangat menarik, bisa jadi motivasi kerja di Jepang ,, good luck
R16	sangat menarik
R17	Ok
R18	 TOP
R19	Lebih spesifik lagi soal restoran
R20	NihongoServe memiliki keterampilan dan pelayanan yang sangat baik di bidang F&B di perhotelan Jepang. Memiliki buku panduan yang menarik serta bermanfaat bagi penggunaanya, juga mudah dipahami.
R21	sarannya semangat
R22	-
R23	semoga bisa lebih baik lagi
R24	<i>Website</i> cukup interaktif
R25	mantep nihonggo mantapu jiwa
R26	Tersusun rapi mudah di fahami mudah di gunakan
R27	<i>Website</i> NihongoServe memiliki banyak potensi untuk menjadi platform pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Tata letak yang ada saat ini sudah cukup informatif, pengguna dapat lebih mudah menemukan materi yang mereka butuhkan. Peningkatan dalam desain responsif akan memastikan semua pengguna, baik di desktop maupun mobile, mendapatkan pengalaman yang optimal.
R28	Saya rasa sudah sangat cukup dan informatif untuk <i>website</i> edukasi
R29	Menurut ku dari bahasa, materi atau topik, serta pengemasan nya udah sesuai tapi mungkin untuk lebih di perluas lagi dan buat aku agak pusing liat yang bagian budaya karna backgroundnya cerah tulisan ny pun cerah agak nyaru, itu aja sih dari aku, <i>website</i> ini juga membantu

	banget buat aku yg lagi internship di Jepang buat jadi referensi belajar, Terimakasih 🙏😊
R30	tampilan UI jika dibuka di handphone masih ada beberapa kesalahan penempatan

Setelah merangkum beberapa masukan yang didapatkan dari responden, penulis merevisi kembali beberapa hal pada produk untuk pengembangan dan juga respon atas umpan balik yang telah penulis dapat. Berdasarkan kritik dan saran yang didapat, aspek yang paling menonjol untuk pengembangan dan perbaikan yang adalah aspek desain seperti navigasi, fon yang digunakan, perbaikan penampilan pada perangkat seluler, penambahan fitur daftar isi pada sub materi, dan penambahan segmen tersendiri untuk kolom kritik dan saran pada bagian “Home”.

Tabel 4.7 Navigasi pada Header Sesudah dan Sebelum Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

Pada bagian ini, penulis menyertakan navigasi tambahan pada menu *Header* yang dapat diakses dari seluruh halaman *website* untuk mempermudah akses ke sub materi. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk dengan cepat berpindah ke sub materi lain tanpa perlu kembali ke halaman utama atau halaman blog materi, terutama saat berada di halaman yang tidak diinginkan.

Tabel 4.8 Perbaikan Navigasi pada Tampilan Telepon Genggam

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	

Selama tahap uji coba produk, ditemukan beberapa kesalahan dalam peletakan navigasi pada tampilan di perangkat seluler. Oleh karena itu, penulis melakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas dan kenyamanan penggunaan produk.

Tabel 4.9 Penambahan Daftar Isi pada Sub Materi

Sebelum Revisi


Sesudah Revisi



Tahap selanjutnya yaitu adalah penambahan daftar isi sebagai navigasi tambahan yang dapat digunakan pengguna untuk langsung mengakses ke poin-poin utama dari setiap sub materi yang disediakan. Contohnya pada sub materi “Pengenalan Umum” terdapat dua poin utama yaitu pengertian hospitalitas dan pengertian *Food and Beverages*. Daftar isi ditempatkan di paling atas setiap halaman sub materi untuk memberikan informasi tambahan juga terkait poin utama juga yang dibahas dalam sub materi.

Tabel 4.10 Perbaikan Tampilan pada Sub Materi Contoh Percakapan

Sebelum Revisi





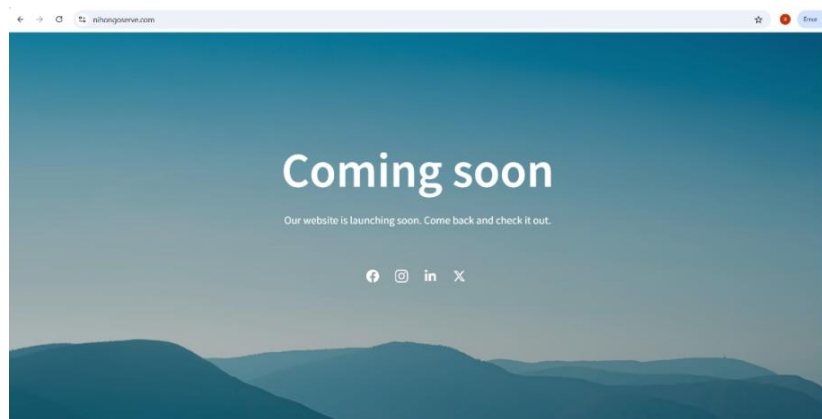
Penyesuaian juga dilakukan pada tampilan contoh percakapan dalam sub materi “Penggunaan Kosakata dan Ungkapan Bahasa Jepang yang Digunakan di Bidang Food & Beverages” agar pengguna lebih nyaman dalam membaca dan memahami isi materi. Perbaikan ini mencakup penambahan jarak antar kalimat percakapan untuk menghindari tampilan yang terlalu rapat, sehingga memberikan kesan lebih rapi dan mudah dibaca. Selain itu, penulis juga membedakan warna font dalam contoh percakapan, di mana teks yang menggunakan *kana* ditampilkan dalam warna hitam, sementara romaji dan terjemahannya diberikan dalam warna merah guna memperjelas perbedaan struktur bahasa.

Perbaikan ini dilakukan berdasarkan kritik dan saran dari responden, yang memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas tampilan dan keterbacaan materi. Selain itu, perubahan ini juga sejalan dengan rekomendasi dari validator pada tahap validasi, yang menyarankan peningkatan kualitas *website* agar lebih optimal sebagai media pembelajaran.

4.1.8 Produk Akhir

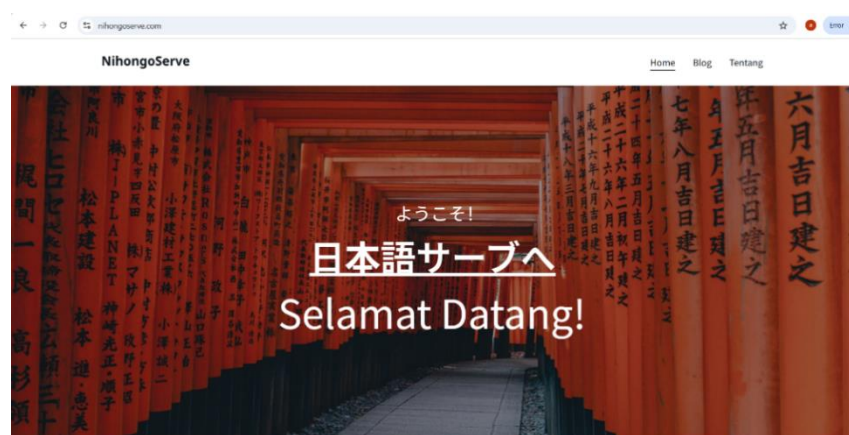
Setelah produk melewati tahap revisi akhir, produk kemudian berlanjut ke tahap penyebaran dan implementasi. Pada tahap ini, penulis terlebih dahulu melakukan pendaftaran hak cipta untuk memastikan perlindungan hukum terhadap

karya yang telah dibuat. Pendaftaran hak cipta ini memiliki peran penting dalam mencegah tindakan plagiarisme atau penyalahgunaan, serta memberikan pengakuan resmi atas kreativitas dan usaha yang telah dilakukan oleh penulis.



Gambar 4.37 Tampilan Sebelum Launching

Setelah proses pendaftaran hak cipta selesai dan resmi terdaftar, penulis melanjutkan ke tahap penyebaran produk secara daring kepada khalayak luas dengan resmi. Produk ini secara khusus ditujukan bagi mahasiswa yang berminat mengikuti program magang (internship) di Jepang, khususnya di bidang *Food & Beverages* di industri perhotelan. Penyebaran dilakukan melalui berbagai platform digital agar dapat menjangkau lebih banyak pengguna yang membutuhkan informasi dan panduan terkait. Dengan demikian, produk ini tidak hanya menjadi sumber referensi yang bermanfaat, tetapi juga dapat membantu mahasiswa dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja di lingkungan internasional.



Gambar 4.38 Tampilan Sesudah Launching

4.2 Diskusi

Hasil observasi partisipatif yang dilakukan di departemen Food & Beverages di industri perhotelan Jepang menjadi dasar dalam pengembangan "NihongoServe" sebagai media pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa sebagian besar peserta magang dan karyawan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang, terutama dalam menjalankan tugas pelayanan kepada tamu. Dengan temuan ini, penulis terdorong untuk mengembangkan "NihongoServe", sebuah *website* pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta magang dan tenaga kerja di bidang *Food & Beverages* agar dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Jepang mereka dengan panduan dan pengenalan tingkat dasar. Dengan adanya platform ini, diharapkan mereka dapat beradaptasi lebih baik di lingkungan kerja dan memberikan pelayanan yang lebih optimal sesuai dengan standar industri perhotelan Jepang.

Penelitian dan pengembangan "NihongoServe" didukung oleh berbagai studi sebelumnya, seperti Raharjo, Cesare, dan Utomo (2024) dalam "*Buku Panduan Aktivitas Keseharian Sebagai Mahasiswa Internship Di Kanucha Bay Hotel & Villas, Okinawa*" dan Yulianto (2024) dalam "*Pembuatan Buku Panduan Bahasa Jepang Bidang Perhotelan Untuk Departemen Food And Beverage Service*" "*飲食部門向けホスピタリティ分野の日本語ガイドブック*", yang berkontribusi dalam pengembangan materi yang relevan dengan keterampilan pelayanan di sektor F&B bahasa Jepang. Dari hasil penelitian tersebut, terdapat kesimpulan yang menyatakan bahwa sebuah buku yang memuat materi terkait panduan aktivitas keseharian mahasiswa internship di Jepang dan panduan pelayanan bahasa Jepang perhotelan untuk departemen *Food & Beverages* efektif dalam membantu pengguna mempersiapkan diri sebelum menjalani program internship ataupun bekerja di Jepang dalam bidang perhotelan departemen *Food & Beverages*.

Dalam pengembangan materi, penulis merujuk pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Raharjo, Cesare, dan Utomo (2024) dalam “Buku Panduan Aktivitas Keseharian Sebagai Mahasiswa Internship Di Kanucha Bay Hotel & Villas, Okinawa”, yang membahas panduan kegiatan sehari-hari bagi mahasiswa magang di Kanucha Bay Hotel & Villas mencakup berbagai departemen perhotelan secara umum. Berdasarkan proyek tersebut, penulis kemudian mengembangkan materi proyek ini dengan pendekatan yang lebih spesifik, berfokus pada departemen *Food & Beverages* (F&B) di perhotelan Jepang. Jika dalam proyek sebelumnya cakupan materinya lebih luas dan mencakup berbagai aspek operasional hotel, dalam proyek ini penulis menyajikan konten yang lebih terarah dan mendalam terkait standar panduan pelayanan, keterampilan, serta prosedur kerja di departemen F&B.

Dalam pengembangan luaran proyek, penulis merujuk pada studi yang dilakukan oleh Yulianto (2024) dalam “*Pembuatan Buku Panduan Bahasa Jepang Bidang Perhotelan untuk Departemen Food and Beverage Service*”. Studi tersebut membahas panduan penggunaan bahasa Jepang di industri perhotelan, khususnya di departemen *Food & Beverage Service* (F&B). Mengingat adanya kesamaan topik antara proyek ini dengan proyek yang telah dilakukan oleh Yulianto (2024), penulis kemudian mengembangkan pendekatan baru dengan mengubah format luaran proyek dari bentuk buku panduan menjadi media pembelajaran digital berbasis *website*. Perubahan ini bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas dan interaktivitas materi, sehingga pengguna dapat mengakses panduan ini dengan lebih fleksibel dan praktis.

Referensi-referensi ini menjadi landasan dalam perancangan “NihongoServe” sebagai media pembelajaran berbasis digital, yang bertujuan untuk membantu tenaga kerja dan peserta magang meningkatkan keterampilan bahasa Jepang mereka dalam bidang *Food & Beverages* sesuai dengan standar industri perhotelan Jepang dengan mengembangkannya kedalam sebuah platform digital berbasis *website* yang berisikan tentang pengenalan dan panduan dasar keterampilan perhotelan di bidang

Food & Beverages dengan fitur yang sebelumnya tidak dapat diterapkan pada proyek sebelumnya yang hanya dapat diterapkan pada platform digital.

Proses pengembangan *website* ini dimulai dari tahap penelitian dan pengumpulan data, di mana dilakukan studi literatur serta analisis kebutuhan pengguna untuk memahami keterampilan dan kompetensi yang diperlukan dalam industri F&B perhotelan Jepang. Setelah itu, penulis mulai merancang materi yang akan dicantumkan dalam *website*. Proses pengumpulan materi ini penulis rangkum dari berbagai sumber seperti jurnal, modul, buku, hingga pengalaman pribadi penulis sebagai mahasiswa yang pernah menjalankan program internship di Jepang selama satu tahun di departemen *Food & Beverages* perhotelan di Jepang. Penulis menentukan materi menjadi lima sub materi yang menjadi bahan pembelajaran dan utama pada *website* yang meliputi Pengenalan Umum, Keterampilan Perhotelan di Bidang *Food & Beverages*, Aspek-aspek Keterampilan dan Panduan Dasar Pelayanan Perhotelan Divisi *Food & Beverages*, Penggunaan Kosakata dan Ungkapan Bahasa Jepang yang Digunakan di Bidang *Food & Beverages*, dan Budaya.

Selanjutnya, pada tahap perencanaan, penulis merancang struktur *website*, menentukan materi yang akan disajikan, serta mengembangkan desain antarmuka yang sesuai dengan prinsip kemudahan akses dan pengalaman pengguna yang optimal. Penulis mengambil beberapa referensi yang digunakan dalam beberapa *website* edukasi maupun non-edukasi sebagai acuan penulis dalam mengembangkan *website* dari segi desain, tata letak, hingga fitur yang akan digunakan dalam *website*.

Setelah perencanaan selesai, tahap pengembangan produk dilakukan dengan membangun *website* menggunakan platform “Hostinger *Website Builder*” yang mendukung fungsionalitas dan responsivitas di berbagai perangkat serta memungkinkan seorang penggunanya membuat *website* tanpa perlu mempelajari pemrograman dengan lebih dalam. Materi yang telah dirangkum sebelumnya dimasukkan ke dalam *website*, dengan tambahan fitur seperti contoh percakapan, tabel kosakata, serta video untuk meningkatkan pemahaman pengguna. Fitur saran

dan masukan juga ditambahkan agar pengguna dapat memberikan umpan balik secara langsung, sehingga *website* ini dapat terus dikembangkan dan diperbarui sesuai kebutuhan. Dengan pendekatan ini, diharapkan *website* dapat menjadi sumber pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa ataupun masyarakat umum yang akan mengikuti program magang di Jepang serta bagi siapa saja yang ingin memahami standar pelayanan di industri perhotelan Jepang.

Setelah itu, *website* menjalani tahap validasi oleh ahli, yang mencakup penilaian terhadap kualitas materi, tampilan desain, dan navigasi pengguna. Kemudian, produk melalui proses tahap uji coba kepada target subjek dari proyek ini, yang menghasilkan beberapa masukan dan saran yang didapat dari hasil uji coba produk. Masukan dari validator dan hasil uji coba digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan agar *website* lebih baik sebagai media pembelajaran. Setelah produk telah selesai direvisi, tahap selanjutnya yaitu adalah penyelesaian produk yang mencakup perilisan secara resmi dan juga mendaftarkan hak cipta guna menghindari tindak plagiarisme terhadap produk.