

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pada zaman digital saat ini, *Virtual Reality* telah muncul sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang didasarkan pada teknologi yang memberikan peluang dalam proses pengembangan pendidikan. Dalam konteks ini, VR adalah alat teknologi yang memungkinkan penggunaannya untuk merasakan sensasi berada di dalam suatu lingkungan tertentu, dan dapat berinteraksi dengan dunia maya yang disimulasikan oleh komputer[1]. Penggunaan teknologi *Virtual Reality* dalam ranah pendidikan mengandung peluang inovasi yang sangat berarti. Inovasi ini bertujuan menciptakan konsep-konsep baru yang memberikan nilai tambah, dengan mengoptimalkan dimensi waktu, lokasi, dan materi guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Teknologi VR diharapkan dapat menciptakan keselarasan yang serasi antara teknologi dan bahan pembelajaran, dengan format media yang mengundang minat dan penuh inovasi. Melalui penggabungan antara teknologi dan bahan ajar ini, diharapkan munculnya solusi-solusi alternatif bagi berbagai tantangan yang timbul dalam proses pembelajaran [2].

Bahasa Inggris merupakan bahasa dominan dalam komunikasi global. Bahasa ini digunakan dalam konteks diplomasi, pendidikan, bisnis, perdagangan, ekonomi, politik, dan budaya. Oleh karena itu, keahlian berbahasa asing, terutama Bahasa Inggris, menjadi modal yang harus dimiliki oleh para pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). Kehadiran Bahasa Inggris memiliki peran yang sangat krusial dalam pengembangan UMKM [3].

Terdapat beberapa faktor yang menjadi pertimbangan mengapa para pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) perlu menguasai kemampuan berbahasa Inggris yaitu :

1. Lingkup Pelanggan yang luas, UMKM tidak hanya melayani pelanggan dalam negeri, tetapi bisa juga dari negara-negara lainnya. Ini mengharuskan para pelaku UMKM di Indonesia untuk memiliki kemahiran dalam berbahasa Inggris untuk bisa menyediakan layanan yang terbaik sesuai keperluan pasar yang bervariasi.
2. Dengan adanya persaingan bisnis yang semakin ketat dan tenaga kerja yang semakin kompetitif yang berusaha merebut peluang pasar yang ada, di dalam era persaingan bisnis dan tenaga kerja yang semakin sengit ini, UMKM perlu berusaha untuk bersaing guna meraih peluang pasar. Hal ini memerlukan kemahiran berbahasa Inggris agar dapat melaksanakan strategi yang lebih efektif dan memanfaatkan peluang-peluang yang muncul.
3. Perkembangan teknologi dan informasi, kemajuan dalam teknologi dan informasi menuntut pemahaman bahasa Inggris agar UMKM dapat memanfaatkan teknologi tersebut dalam mengembangkan bisnisnya. Oleh karena itu, memiliki kemampuan

berbahasa inggris menjadi suatu hal yang penting untuk mengakses dan memanfaatkan teknologi serta informasi dalam mendukung kemajuan bisnis yang dimiliki[4].

Karena itu, tidak boleh diabaikan bahwa peran Bahasa Inggris memiliki signifikansi yang tinggi dalam kemajuan UMKM. Melalui penguasaan Bahasa Inggris, para pengusaha UMKM dapat memperluas cakupan operasi mereka, terutama dalam menjalankan bisnis secara daring di mana mereka dapat berkomunikasi dengan pembeli dari berbagai negara. Dengan demikian, kompetensi dalam Bahasa Inggris menjadi suatu keharusan bagi pelaku UMKM [5].

Oleh karena itu dibuatlah sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis VR, yaitu sebuah aplikasi dimana nantinya pengguna yang dimana dalam kasus ini merupakan para pengusaha UMKM, nanti dapat berinteraksi menggunakan voice recognition dengan objek 3D pada aplikasi sehingga user dapat merasakan secara realtime dan dapat melatih komunikasi serta pelafalan dalam berbahasa Inggris. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan agar dapat membantu para pengusaha UMKM untuk belajar berkomunikasi dan pelafalan bahasa Inggris.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi para pengusaha UMKM dalam mengembangkan usahanya secara luas karena terkendala dengan bahasa akibat dari kurangnya pemahaman dalam berkomunikasi menggunakan bahasa asing terutama bahasa Inggris.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana para pengusaha UMKM dapat belajar cara berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan mudah?
2. Apa cara efektif bagi para UMKM untuk belajar bahasa Inggris?
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang memudahkan pengusaha UMKM dalam belajar dan berkomunikasi dalam bahasa Inggris?

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya dikhususkan untuk pengguna android.
2. Pembelajaran aplikasi ini terbatas di komunikasi dan pelafalan dalam bahasa Inggris.
3. Aplikasi menggunakan Bahasa Inggris
4. Virtual reality hanya terdapat pada fitur conversation

I.4 Tujuan

Dengan dasar pada pernyataan masalah yang telah dijelaskan, tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu para pengusaha UMKM belajar

berkomunikasi dalam Bahasa Inggris.

2. Mengembangkan aplikasi bagi UMKM untuk dapat belajar bahasa Inggris dengan berinteraksi bersama AI.
3. Merancang dan membangun aplikasi untuk memudahkan pengusaha UMKM dalam belajar dan berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

I.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini seperti tingkat pemahaman bahasa Inggris para pengusaha UMKM serta karakteristik pengguna. Selain itu, juga mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik proyek akhir seperti platform dan database yang akan dipakai.

2. Analisis Kebutuhan

Melakukan komunikasi dengan pihak UMKM terkait dengan proses komunikasi dan negosiasi dengan klien dan pelanggan sehingga akan didapatkan data yang sesuai dengan permasalahan yang dialami pengguna, dalam hal ini para pengusaha UMKM. Selain itu juga untuk membantu dalam menentukan fitur yang dibutuhkan oleh pengguna pada aplikasi yang akan dikembangkan.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara koding dan perancangan objek 3D sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, *tools* yang digunakan meliputi *Unity*.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.

I.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Frideric Hansel Tua Lubis

Peran : Unity Developer

Tanggung Jawab :

- Membuat Fungsi Login Register
- Membuat Fungsi Video Learning
- Membuat About
- Membuat Asset Gambar dan Icon
- Membuat Video Promosi
- Membuat Poster.
- Membuat Dokumen.

b. Mohammad Fahri

Peran : Unity Developer

Tanggung Jawab :

- Membuat Virtual Reality
- Membuat Fungsi Conversation.
- Membuat Fungsi Video Learning.
- Membuat About
- Merancang dan membuat database
- Membuat dokumen.