

Perancangan Aplikasi *Mobile* Pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak untuk Pelajar Sekolah Dasar

Nur Annisa Tazkia

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
tazkiannisaa@telkomuniversity.ac.id

Dicky Hidayat

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id

Diena Yudiarti

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
dienayud@telkomuniversity.ac.id

Diterima: Agustus, 2023 | **Disetujui:** Agustus, 2023 | **Dipublikasi:** Agustus, 2023

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dewasa ini berdampak pada semua aspek kehidupan masyarakat. Salah satunya adalah cara berkomunikasi antar individu atau kelompok. Bahasa dan aksara Sasak adalah kebudayaan dan identitas suku Sasak sebagai suku asli dari pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat. Saat ini masyarakat Sasak lebih banyak menggunakan Bahasa *Sasak Jamaq* dibandingkan *Sasak Alus*. Hanya sebagian masyarakat Sasak yang masih mengenal Aksara Sasak. Ketersediaan media pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak saat ini belum memadai dan lengkap. Media pembelajaran yang tersedia hanya berupa buku-buku cetakan lama dan naskah lontar yang sudah jarang ditemukan. Pembelajaran bahasa dan aksara Sasak sebaiknya dilakukan pada jenjang pendidikan dasar, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai untuk pelajar Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Sasak pada aplikasi *mobile* saat ini lebih banyak dilakukan pada ranah ilmu informatika. Penelitian dari perspektif desain komunikasi visual berpotensi menghasilkan solusi visual yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik pengguna. Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi pustaka. Berdasarkan kesimpulan hasil analisis data kemudian dilakukan perancangan menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil perancangan berupa aplikasi *mobile* pembelajaran bahasa dan aksara Sasak untuk pelajar Sekolah Dasar. Hasil perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan penggunaan Bahasa dan Aksara Sasak pada pelajar Sekolah Dasar di pulau Lombok, serta memberikan alternatif media pembelajaran yang mempermudah pemahaman serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, Bahasa, Aksara, Sasak

PENDAHULUAN

Era globalisasi dan modernisasi saat ini ditunjukkan dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi (ICT) yang sangat pesat. Hal tersebut menimbulkan dampak pada semua aspek kehidupan masyarakat, salah satunya adalah cara berkomunikasi antar individu atau kelompok dalam masyarakat.

Penggunaan secara luas bahasa Inggris sebagai bahasa pergaulan internasional, dan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional menyebabkan bahasa daerah menjadi berkurang eksistensinya, terbatas penggunaannya, dan terancam punah. Tidak bisa dipungkiri bahwa pelestarian bahasa daerah mutlak dilakukan. Apabila hal ini tidak dilakukan, maka bahasa-bahasa daerah di Indonesia bakal mengalami kepunahan (Astawa, 2017).

Bahasa dan aksara Sasak merupakan salah satu warisan kekayaan bangsa Indonesia yang patut untuk dilestarikan. Bahasa dan aksara Sasak adalah wujud kebudayaan dan identitas Suku Sasak sebagai suku asli yang mendiami pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat. Aksara Sasak sendiri berasal dari Aksara Jawa (Hakim, 2016). Pada umumnya bahasa Sasak di masyarakat Sasak Lombok dikenal dalam dua bentuk bahasa untuk komunikasi sehari-hari, yaitu bahasa *Sasak Biase/Jamaq* dan bahasa *Sasak Alus* (Hakim, 2016). Bahasa sebagai media komunikasi merupakan simbol perilaku sosial penuturnya. Penggunaan Bahasa Sasak *Alus* mengedepankan prinsip santun, penghormatan dan penghargaan kepada lawan bicara yang menunjukkan perilaku penuturnya (Hidayat, 2010).

Penelitian yang pernah dilakukan menunjukkan bahwa hanya sebagian masyarakat Sasak yang masih mengenal aksara Sasak (Ismi dkk., 2020). Generasi muda cenderung memilih menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa asing karena aksara dan bahasa Sasak dianggap kolot dan sulit dipelajari. Untuk menanggulangi masalah tersebut Kantor Bahasa Provinsi NTB telah mengeluarkan aplikasi Kamus Bahasa Daerah. Akan tetapi media tersebut masih membutuhkan perbaikan, terutama perbaikan dari aspek desain agar lebih menarik dan interaktif sebagai media pembelajaran, khususnya untuk anak-anak.

Multimedia mempunyai banyak potensi yang baik dalam merepresentasikan serta menyampaikan materi pembelajaran (Hidayat & Desa, 2019). Aplikasi *mobile* merupakan salah satu bentuk multimedia *device*. Multimedia pembelajaran dalam bentuk aplikasi *mobile* dapat mendorong pelajar untuk mengeksplorasi, berpikir dan mengembangkan inisiatifnya. Hal ini dapat menumbuhkan minat belajar, antusiasme dan kreativitas pelajar (Sukmana dalam Lawe & Hidayat, 2020). Selain itu, aplikasi *mobile* yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* dapat mempermudah aktivitas pembelajaran dan dapat diakses tanpa batas waktu dan tempat. Saat ini penelitian dan pengembangan aplikasi *mobile* pembelajaran bahasa Sasak lebih banyak dilakukan pada ranah ilmu informatika. Beberapa diantaranya seperti Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Indonesia–Bahasa Sasak Berbasis WAP (Dewi, S., & Rendra, H., 2011), Game Edukasi Pengenalan Aksara Sasak Level Dasar Berbasis Android (Saputra, M. I. H., 2018), dan Aplikasi Kamus Bahasa Sasak Halus Menggunakan Android (Fahrurrozi, M., & Kharisma, L. P. I., 2020). Penelitian dan pengembangan aplikasi *mobile* pembelajaran menggunakan perspektif desain komunikasi visual berpotensi menghasilkan solusi visual yang lebih menarik dan lebih sesuai dengan karakteristik pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi *mobile* sebagai media pembelajaran bahasa dan aksara Sasak untuk pelajar Sekolah Dasar, khususnya bahasa Sasak Alus. Penggunaan aplikasi *mobile* ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman, meningkatkan daya ingat dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta tidak membosankan bagi penggunanya. Penggunaan aplikasi *mobile* ini juga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan penggunaan bahasa dan aksara Sasak.

KAJIAN TEORI

Design thinking merupakan suatu metode untuk menyelesaikan masalah dengan cara kreatif dan berpusat pada pengguna. Dengan metode *design thinking*, desainer mempelajari suatu masalah untuk menemukan penyebabnya. Kemudian dari berbagai informasi

yang didapatkan, desainer menginterpretasikan kembali masalah tersebut untuk diberikan solusi (Babich, 2021). Metode *design thinking* merupakan proses berpikir secara menyeluruh dan berfokus pada menciptakan solusi dari proses awal berupa empati terhadap kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*), menuju inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunanya (Razy, Mutiaz, & Setiawan, 2018).

Kelley & Brown dalam Lazuardi & Sukoco (2019) membagi tahapan dalam *design thinking* sebagai berikut: 1) *Empathize*, yaitu pemahaman desainer terhadap pengalaman, emosi dan situasi pengguna yang dituju dan memosisikan diri sebagai pengguna untuk dapat memahami kebutuhan pengguna dengan baik. 2) *Define*, yaitu penggambaran ide atau pandangan pengguna yang akan dijadikan sebagai dasar dari aplikasi atau produk yang akan dibuat. 3) *Ideate*, yaitu penggambaran solusi berdasarkan kebutuhan pengguna yang sudah didapatkan, dilakukan dengan melakukan evaluasi untuk menggabungkan beberapa ide kreativitas. 4) *Prototype*, yaitu implementasi ide dalam aplikasi atau produk uji coba untuk menghasilkan sebuah produk nyata dan kemungkinan skenario penggunaan. 5) *Test*, yaitu pengujian pada aplikasi atau produk uji coba yang sudah dibuat. Berdasarkan pengalaman pengguna dalam penggunaan produk uji coba akan mendapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang sudah ada.

Sheila Pontis (2015) menambahkan perlu adanya tahap *understand* sebelum tahap *emphatize*. Pontis berpendapat bahwa proses pemikiran desain atau proyek desain selalu diawali dengan masalah atau asumsi, namun titik awal ini jarang dipertanyakan. Mempertanyakan keberadaan atau asumsi masalah berarti memahami hal tersebut dengan melihat ke masa lalu, sejarah masalah potensial, dan mengeksplorasi peristiwa yang relevan dan terkait dengan apa yang telah terjadi, dan apa yang telah dilakukan (Sheila Pontis, 2015).

Aplikasi *mobile* atau *mobile applications (mobile apps)* menurut Turban dalam Lukman & Aryanto (2019) merupakan istilah yang digunakan untuk mendefinisikan aplikasi internet yang beroperasi pada perangkat *smartphone* atau perangkat *mobile* lainnya. Dengan aplikasi *mobile*, pengguna dapat tersambung dengan layanan internet yang biasanya diakses pada PC (*Personal Computer*) menjadi lebih mudah dengan menggunakan perangkat *portable* yang nyaman dibawa kemana saja. Selain itu, aplikasi *mobile* juga dapat mempermudah dalam mengerjakan berbagai aktivitas seperti hiburan, berjualan, belajar, menyelesaikan pekerjaan kantor, *browsing* dan lain-lain (Lukman & Aryanto, 2019). Aplikasi *mobile* merupakan salah satu bentuk multimedia *device*. Multimedia memiliki banyak potensi yang baik dalam merepresentasikan serta menyampaikan materi pembelajaran (Hidayat dan Desa, 2019). Hal ini akan optimal apabila didukung dengan penerapan aspek *User Interface (UI)* dan *user Experience (UX)* yang tepat.

User Interface (UI) atau antarmuka pengguna merupakan tampilan visual yang terdiri dari beberapa unsur grafis seperti warna, bentuk, tipografi dan sebagainya sebagai sarana bagi pengguna untuk melakukan interaksi dan pengendalian dari suatu sistem berupa *website*, aplikasi atau yang lainnya dengan perintah sederhana (Alifiyah, 2022).

Menurut Schlatter dalam El Giffary (2018) aspek-aspek utama dalam *UI* adalah: 1) *Consistency*, yaitu konsistensi dari tampilan antarmuka pengguna, seperti penggunaan bahasa, warna dan pengayaan agar tidak menyebabkan kebingungan pada pengguna. 2) *Hierarchy*, yaitu penyusunan tingkatan kepentingan dari obyek-obyek yang terdapat dalam aplikasi. 3) *Personality*, yaitu kesan pertama yang terlihat pada aplikasi saat digunakan yang menunjukkan ciri khas dari aplikasi tersebut. 4) *Layout*, yaitu tata letak dari unsur-unsur desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat. 5) *Type/Tipografi*, memilih dan menata huruf dengan mengatur penempatannya pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat memberikan kenyamanan yang maksimal untuk pengguna. 6)

Color, penggunaan warna yang tepat untuk memberikan sensasi dan persepsi sesuai pengguna. 7) *Illustration*, yaitu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta atau penjelas informasi. 8) *Icon*, yaitu tanda yang mirip dan merepresentasikan dengan objek yang diwakilinya. Berfungsi sebagai petunjuk atau pemberi arah agar pengguna dapat mengakses semua fitur aplikasi. 9) *Control & Affordances*, yaitu unsur antarmuka yang dapat digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem melalui layar. 10) *Button*, tombol yang berfungsi sebagai pemantik dan eksekutor untuk mengirimkan perintah tertentu pada sistem.

User Experience (UX) menurut Garrett (2011) dalam Alifiyah (2022) merupakan pengalaman pengguna yang muncul dan dialami saat menggunakan suatu produk. Lebih lanjut Alifiyah (2022) menyatakan bahwa pengalaman pengguna merupakan sebuah pengalaman, emosi, intuisi dan koneksi yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan suatu situs, layanan atau produk yang lebih berfokus pada *user-centered design*. Unsur-unsur dalam *UX* menurut Garrett (2011) dalam Alifiyah (2022) adalah: 1) *Strategy*, digunakan untuk menentukan tujuan yang akan dicapai dari suatu produk, apa yang diinginkan pengguna dari suatu produk dan apa yang ingin dicapai oleh produk tersebut. 2) *Scope*, untuk menentukan ruang lingkup berkaitan dengan spesifikasi fungsi dan isi yang akan diberikan kepada pengguna. 3) *Structure*, berkaitan dengan desain interaksi secara fungsional produk dan *information architecture* dari segi informasi. 4) *Skeleton*, merupakan penyempurnaan struktur konseptual secara keseluruhan dengan mengidentifikasi aspek spesifik yang diperlukan oleh antarmuka (*interface*), navigasi hingga desain informasi yang akan membentuk tampilan struktur secara nyata. 5) *Surface*, desain yang pertama kali terlihat oleh para pengguna ketika menggunakan suatu produk yang merupakan gabungan dari isi, fungsi dan estetika yang juga memenuhi tujuan dari empat unsur lainnya.

Menurut Datya (2019) faktor-faktor yang harus terpenuhi untuk merancang sebuah *UX* adalah: 1) *Useful*, dapat memenuhi kebutuhan pengguna. 2) *Useable*, dapat digunakan dengan mudah, efektif dan efisien oleh pengguna untuk mencapai tujuan penggunaannya. 3) *Desireable*, penggunaan gambar, brand dan elemen lain yang menarik untuk meningkatkan daya tarik pengguna. 4) *Findable*, konten yang termuat dapat ditemukan dengan mudah. 5) *Credible*, produk atau informasi yang disediakan dapat dipercaya oleh pengguna. 6) *Valuable*, produk yang dibuat harus dapat memberikan nilai kepada bisnis yang menciptakannya dan juga kepada pengguna yang menggunakannya.

Gamification (gamifikasi) merupakan metode yang dapat dipergunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan memotivasi anak-anak. Menurut Mariya Gachkova dan Elena Somova (2016) gamifikasi adalah pengintegrasian elemen dan teknik *game* dalam proses *e-learning*. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengakses dan ikut dalam pembelajaran secara aktif (Ariani, 2020).

Selanjutnya dalam perancangan aplikasi *mobile* tersebut dibutuhkan pengetahuan tentang Desain Komunikasi Visual untuk mengintegrasikan berbagai aspek dari *UI/UX* tersebut ke dalam desain dan menghasilkan solusi yang tepat bagi permasalahan yang dihadapi. Menurut Putra (2020) Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan suatu proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan suatu ide atau pesan kepada *audience* dengan komponen utama berupa gambar dan tulisan. Lebih lanjut Putra menyatakan unsur-unsur dalam DKV adalah titik, garis, bidang, tekstur, ruang, dan warna. Untuk mendapatkan hasil akhir yang memuaskan, dalam proses desain perlu memperhatikan prinsip-prinsip desain yaitu: 1) *Unity*, yaitu kesan harmonis yang ditimbulkan dari beberapa unsur desain yang disatukan untuk menyampaikan pesan dari desain yang dibuat. 2) *Balance*, yaitu keseluruhan unsur-unsur desain harus ditampilkan secara seimbang. 3) *Rhythm*, yaitu menyatukan komponen-komponen visual yang digunakan dengan pola berirama dan konsisten. 4) *Emphasis*, yaitu membuat penekanan atau menonjolkan unsur

utama dalam desain untuk mengarahkan pandangan *audience* sehingga pesan yang akan disampaikan dapat tersampaikan. 5) *Proportion*, yaitu hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lainnya atau bagian dengan keseluruhan unsur desain (Putra, 2020).

METODOLOGI

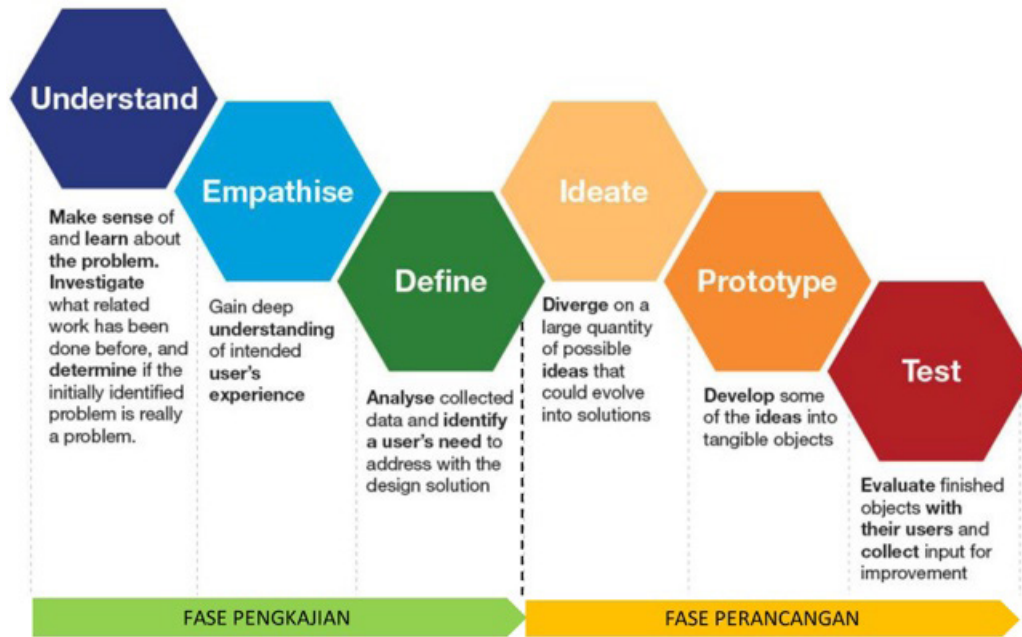
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif sebagai metode lensa atau perspektif. Penelitian mengintegrasikan proses pengkajian pada fase pertama, dengan proses perancangan yang akan dilakukan menggunakan metode *design thinking* pada fase kedua. Penelitian bertujuan untuk menciptakan obyek yang belum ada sebelumnya dan merefleksikan karya baru melalui penelitian yang dilakukan. Pada prosesnya penelitian ini diawali dengan pengumpulan data-data dan teori-teori yang dapat mendasari diwujudkan suatu karya (Hendriyana, 2021).

Penelitian kualitatif deskriptif pada fase pertama dilakukan dengan tahapan identifikasi masalah, *literature review*, penetapan tujuan penelitian, pengumpulan data, *interpretation*, dan pelaporan (Creswell, 2017). Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka (Sugiyono, 2018).

Penelitian kualitatif deskriptif pada fase pertama dilakukan untuk memahami permasalahan secara lebih mendalam. Hasil penelitian kualitatif deskriptif tersebut akan menjadi landasan untuk proses perancangan yang akan dilakukan pada fase kedua berupa perancangan dengan menggunakan metode *design thinking*, yaitu suatu metode pemecahan masalah dengan fokus pada pengguna (Brown and Katz, 2009; Razi, 2018). Penggunaan terintegrasi dari kedua metode ini membantu untuk memahami dengan lebih baik bagaimana merancang media yang tepat untuk kelompok sasaran atau pengguna, dan membantu memecahkan persoalan mereka.

PEMBAHASAN

Berikut di bawah ini adalah pembahasan proses perancangan aplikasi *mobile* sebagai media pembelajaran bahasa dan aksara Sasak untuk pelajar Sekolah Dasar. Perancangan dilakukan dengan menerapkan metode *design thinking* pada penelitian kualitatif sebagai metode penelitian lensa. Penelitian dilakukan dalam dua fase, dimana fase pertama merupakan fase pengkajian, yang terdiri dari tahap *understand*, *emphatize*, dan *define*. Fase kedua merupakan fase perancangan, terdiri dari tahap *ideate*, *prototype*, dan *test* (lihat gambar 1).



Gambar 1 Implementasi *Design Thinking* pada Penelitian Kualitatif
(Sumber: Diolah dari *design thinking revised*, Sheila Pontis, 2015)

Understand

Tahap ini membahas masalah potensial, mengeksplorasi peristiwa yang relevan dan terkait dengan apa yang telah terjadi, dan apa yang telah dilakukan. Pada penelitian kualitatif tahap ini merupakan tahap identifikasi masalah, *literature review*, dan penetapan tujuan penelitian. Identifikasi masalah yang ditemukan pada penelitian adalah: 1) Hanya sebagian masyarakat Lombok yang mengenal aksara Sasak, 2) Bahasa dan Aksara Sasak dianggap kolot dan sulit, 3) Bahasa Sasak Jamak lebih banyak digunakan dibanding Bahasa Sasak Halus, 4) Muatan lokal Bahasa dan Aksara Sasak di Sekolah Dasar tidak merata, 5) Media pembelajaran Bahasa dan Aksara Sasak yang ada kurang memadai secara visual. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah merancang aplikasi *mobile* pembelajaran bahasa dan aksara Sasak untuk pelajar Sekolah Dasar, khususnya bahasa Sasak halus. Selanjutnya dilakukan *literature review* untuk mendapatkan teori-teori yang relevan dan memahami lebih mendalam topik penelitian.

Empathize

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman, emosi dan situasi pengguna yang dituju, dan memposisikan diri sebagai pengguna untuk memahami kebutuhan pengguna. Tahap ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan pengamatan terhadap produk sejenis. Observasi dilakukan melalui pengamatan terhadap pelaksanaan pendidikan bahasa dan aksara Sasak di salah satu Sekolah Dasar di pulau Lombok. Wawancara dilakukan dengan dengan Kepala Kantor Bahasa Provinsi Nusa Tenggara Barat, penggiat bahasa dan aksara sasak, kepala Sekolah, dan ahli dibidang UI/UX aplikasi *mobile*. Perbandingan juga dilakukan terhadap aplikasi-aplikasi *mobile* pembelajaran bahasa daerah yang sudah ada.

Define

Tahap ini merupakan tahap akhir dari fase pengkajian yang akan menghasilkan kesimpulan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan perbandingan produk sejenis yang telah dilakukan. Kesimpulan yang dihasilkan antara lain aplikasi dibuat harus memperhatikan aspek UI seperti ilustrasi, typografi, warna, *icon*, *layout*, dan animasi yang dibuat menarik sesuai dengan karakteristik *user*. Disamping itu perlu ditambahkan elemen suara seperti *background*, *sound effect*, dan penggunaan metode *gamification* untuk menyampaikan materi

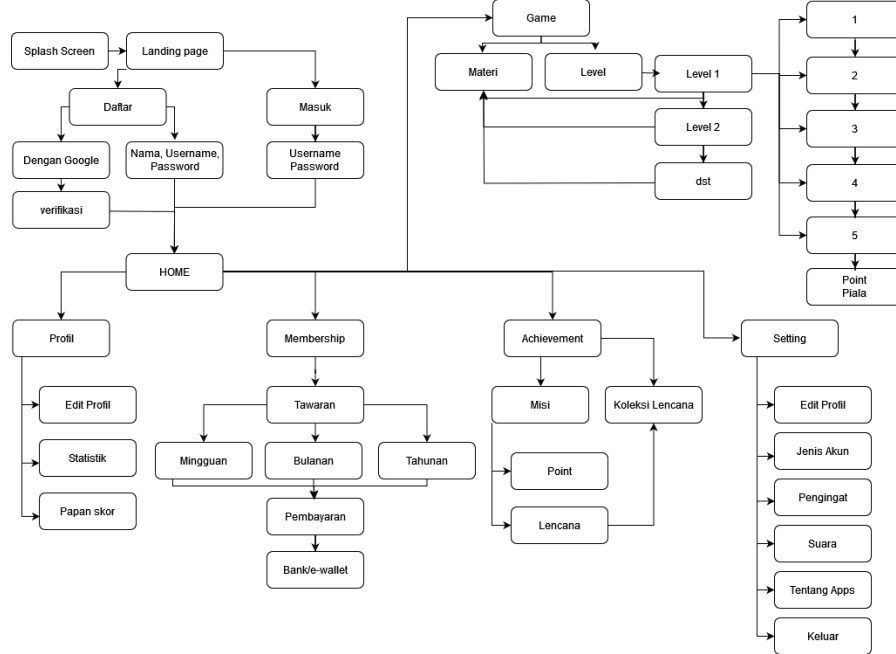
pembelajaran. UX dibuat sederhana namun tetap memberikan pengalaman yang menarik bagi *user*. Hasil kesimpulan ini selanjutnya akan menjadi landasan bagi fase perancangan.

Ideate

Merupakan tahap awal dari fase perancangan. Pada tahap ini dilakukan penggambaran solusi yang dibutuhkan melalui evaluasi untuk menggabungkan beberapa ide kreativitas atau konsep perancangan yang terdiri dari konsep pesan/*big idea*, konsep kreatif, konsep visual, konsep media, dan konsep bisnis.

Prototype

Prototype dibuat berdasarkan kesimpulan dari fase pengkajian dan konsep perancangan yang pada tahap *Ideate*. Tahap *prototype* mencakup penerapan prinsip-prinsip desain komunikasi visual pada UI (ilustrasi, typografi, warna, *icon*, *layout* dan animasi), penggunaan *background*, *sound effect* dan penggunaan metode *gamification* untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sesuai konsep perancangan UX dibuat sederhana namun tetap memberikan pengalaman yang menarik bagi *user*. Berikut ini adalah *prototype* aplikasi *mobile* yang diawali dengan pembuatan sketsa, *low-fidelity*, dan *high-fidelity* menggunakan Figma.



Gambar 2 Site Map (Sumber: Tazkia, 2023)



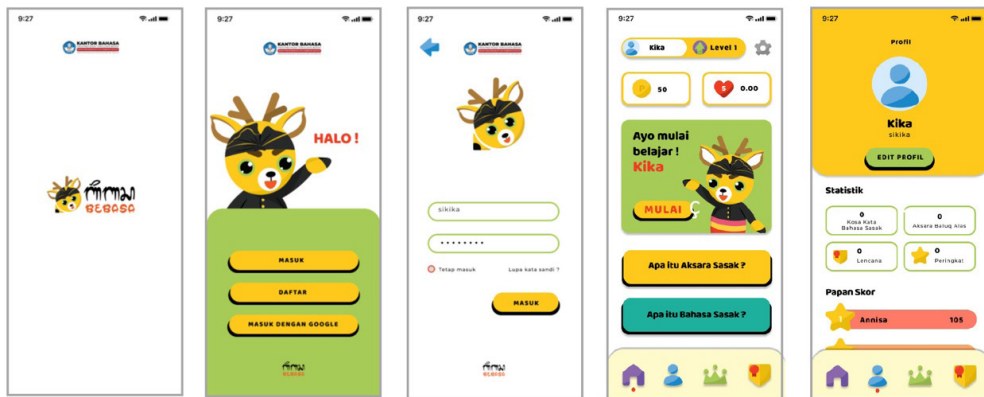
Gambar 3 Logo (Sumber: Tazkia, 2023)



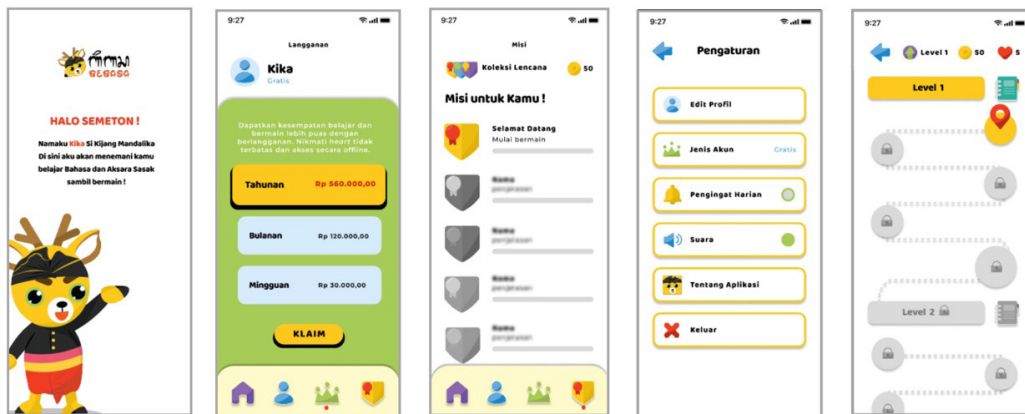
Gambar 4 Karakter (Sumber: Tazkia, 2023)



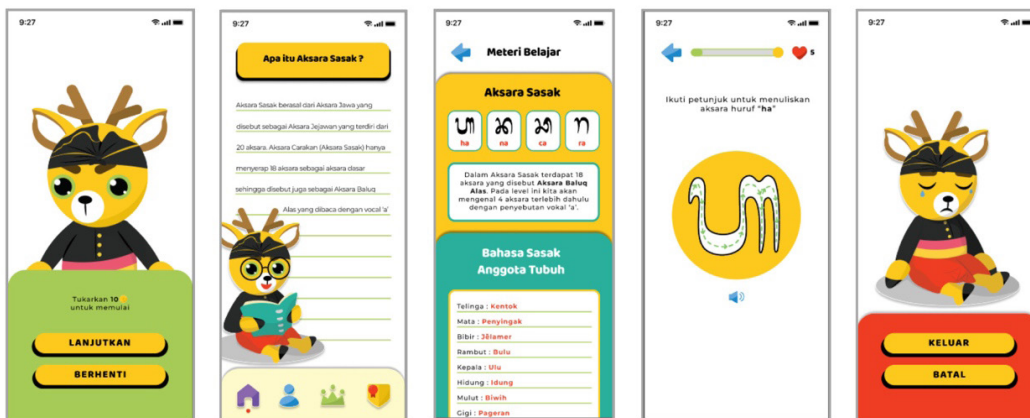
Gambar 5 Aset Visual (Sumber: Tazkia, 2023)



Gambar 6 Splash Scene, Daftar, Masuk, Home, dan Profil (Sumber: Tazkia, 2023)



Gambar 7 Start, Langganan, Misi, Pengaturan, Level (Sumber: Tazkia, 2023)



Gambar 8 Lanjutkan, Introduction, Materi Belajar, Belajar Menulis, dan Keluar (Sumber: Tazkia, 2023)

Test

Tahap *test* atau pengujian merupakan tahap akhir dari proses *design thinking*. Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi dengan menggunakan metode *Usability Testing*

(Bangor, Kortum, & Miller, 2009). Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang akan diisi oleh responden setelah melakukan semua *task* yang diberikan. Analisis data dilakukan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, yaitu metode evaluasi kegunaan yang dapat memberikan hasil yang memadai berdasarkan pertimbangan jumlah sampel yang kecil, waktu dan biaya (Kharis, Santosa, dan Winarno, 2019). *SUS* berisi sepuluh pertanyaan yang memberikan subjektif kegunaan pada *usability*. Pertanyaan dinilai dengan angka 1-5, dengan angka 1 yang mewakili sangat tidak setuju dan angka 5 mewakili sangat setuju (Bangor, Kortum, & Miller, 2009).

Perancangan UI/UX dari aplikasi ini dilakukan dengan menerapkan prinsip-prinsip desain komunikasi visual. Dengan demikian pengujian terhadap aspek visual tidak dilakukan secara terpisah namun terintegrasi pada pada pengujian aspek UI/UX, yang akan berkontribusi pada tercapainya tingkat *usability* dari aplikasi.

Tabel 1 System Usability Scale (SUS) (Sumber: Diolah dari Bangor, Kortum, & Miller, 2009)

No.	Pertanyaan (Q)	Sangat Tidak Setuju			Sangat Setuju	
		1	2	3	4	5
Q1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi					
Q2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan					
Q3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					
Q4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi ini					
Q5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya					
Q6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi ini)					
Q7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat					
Q8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan					
Q9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini					
Q10	Saya perlu membiasakan diri sebelum menggunakan aplikasi ini					

Perhitungan skor *SUS* dilakukan dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut (Kharis, Santosa, dan Winarno, 2019):

- Perhitungan dengan nilai positif pada pertanyaan nomor 1,3,5,7 dan 9, dengan rumus $(x-1)$, dengan x sebagai jumlah hasil yang didapat dari responden.
- Perhitungan dengan nilai negatif pada pertanyaan nomor 2,4,6,8 dan 10 dengan rumus $(5-x)$, dengan x sebagai jumlah hasil yang didapat dari responden.
- Nilai skor *SUS* didapat dari penjumlahan pertanyaan positif dan negatif, lalu hasilnya dikalikan 2,5.

Berikut di bawah ini adalah tabel hasil pengujian yang dilakukan terhadap 10 responden (R) dengan menggunakan *SUS*.

Tabel 2 Hasil pengujian SUS (Sumber: Tazkia, 2023)

	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
Q1	4	4	4	3	5	4	4	4	5	4
Q2	2	2	3	3	3	3	2	1	2	2
Q3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4
Q4	2	2	3	4	4	4	1	3	3	3
Q5	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4
Q6	2	3	3	2	4	2	3	4	3	2
Q7	4	3	4	4	4	3	3	4	5	5
Q8	3	3	1	2	4	4	3	3	3	2
Q9	4	3	3	5	4	4	2	4	3	3
Q10	1	1	1	3	1	4	2	2	2	2
Jumlah	29	29	30	32	37	33	38	31	32	28
Rata2	79,75									

Metode *SUS* bertujuan untuk melakukan pengukuran secara cepat dan tepat, dimana *output* yang dihasilkan oleh *SUS* berupa skor yang mudah dipahami, dengan *range* dari 0 hingga 100, semakin besar skor *SUS* maka semakin baik kualitas *usability* (Yuliati dan Setiawati, 2019).

Berikut dibawah ini adalah *score* hasil pengujian (*usability testing*) terhadap aplikasi yang telah dilakukan dengan menggunakan *SUS*.

Tabel 4 Skor *System Usability Scale (SUS)* (Sumber: Yuliati dan Setiawati, 2019)

SUS Score	Grade	Adjective Rating
>80.3	A	Excellent
68 - 80,3	B	Good
68	C	Ok/ Fair
51 - 68	D	Poor
<51	E	Worst

Dengan hasil rata-rata *score SUS* sebesar 79,75 maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan *user* terhadap aplikasi berada pada *adjective rating* level *Good* dengan *grade* bernilai B.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Fase pengkajian dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif menunjukkan bahwa bahasa dan aksara Sasak sudah kurang diminati, terlebih dengan kurangnya media pembelajaran yang tersedia saat ini. Jenjang Sekolah Dasar merupakan waktu yang tepat untuk memberikan pembelajaran mengenai identitas diri termasuk bahasa dan aksara Sasak bagi masyarakat Sasak di pulau Lombok. Namun tidak semua sekolah menerapkan mata pelajaran bahasa dan aksara Sasak. Sehingga Kantor Bahasa Provinsi Nusa Tenggara Barat mulai melakukan berbagai kegiatan untuk menghidupkan kembali bahasa dan aksara Sasak di lingkungan Pendidikan. Untuk menyesuaikan perkembangan zaman

dan penggunaan metode pembelajaran yang lebih menarik, maka dilakukan perancangan aplikasi *mobile* pembelajaran bahasa dan aksara Sasak untuk pelajar Sekolah Dasar.

Fase Perancangan dilakukan dengan memperhatikan berbagai aspek untuk menghasilkan aplikasi *mobile* pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan meningkatkan minat belajar, Aspek-aspek tersebut adalah penerapan prinsip-prinsip desain komunikasi visual pada UI/UX dan penerapan metode gamifikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Aplikasi ini mendapatkan rata-rata score SUS sebesar 79,75 dengan tingkat kepuasan *user* pada level *Good* dengan *grade* B. Pengujian dengan *usability testing* menunjukkan bahwa pengguna masih merasa aplikasi ini rumit dan perlu adanya pembiasaan diri dalam penggunaannya. Diharapkan seiring waktu dan penggunaan aplikasi ini secara intens, *usability* dari aplikasi dapat meningkat.

Prototype yang dihasilkan dari penelitian ini dapat dilanjutkan pada tahap implementasi, yaitu penerapan hasil penelitian pada produk nyata, dengan melibatkan berbagai pihak terkait seperti pengembang aplikasi, Kantor Bahasa Provinsi NTB, dan Dinas Pendidikan Provinsi NTB. Dengan adanya aplikasi *mobile* pembelajaran bahasa dan aksara Sasak untuk pelajar Sekolah Dasar ini diharapkan dapat turut serta dalam melestarikan bahasa dan aksara Sasak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifiyah, D., Rahman, Y., & Yudiarti, D. (2022). Perancangan Prototype Aplikasi Fun Learning Aksara Sunda Baku Untuk Remaja. *eProceedings of Art & Design*, 9(5).
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149.
- Astawa, I. N. T. (2017). Wacana Punahnya Bahasa Daerah Dalam Pergaulan Globalisasi. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa dan Sastra*, 7(1).
- Babich, N. (2021). Design Thinking Process and Its Phases.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of usability studies*, 4(3), 114-123.
- Brown, T. dan Katz, B., (2009). *Change by Design*. New York: Harper Collins
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Datya, A. I. (2019, October). Implementasi Elemen User Interactive (UI) Dan User Experience (UX) Dalam Perancangan Antarmuka Sistem Informasi E-Tourism Di Bali Berbasis Web. In *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, dan Sosial Humaniora (SINTESA)* (Vol. 2).
- El Ghiffary, M. N., Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis komponen desain layout, warna, dan kontrol pada antarmuka pengguna aplikasi mobile berdasarkan kemudahan penggunaan (studi kasus: aplikasi olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1), A143-A148.
- Gachkova, Mariya & Somova, Elena. (2016). *Game-based approach in E-learning*.
- Garret, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition*. Peachpit, a division of Pearson Education, New Riders, USA
- Hakim, dkk. (2016). *Ensiklopedia Bahasa Sasak*. Kantor Bahasa Nusa Tenggara Barat.

Hendriyana, H., & Ds, M. (2022). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain—edisi Revisi*. Penerbit Andi.

Hidayat, D., & Desa, M. A. B. M. (2019). Representasi Nilai-Nilai Pandangan Hidup Orang Sunda dalam Mobile Apps Kisah Lutung Kasarung (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 4(01), 81-97.

Hidayat, T. S. (2009). Kesepadanan antara Penggunaan Bahasa Sasak Halus dan Perilaku Sosial Masyarakat Penuturnya. *Mabasan*, 3(2), 136-155.

Ismi, H., Asrin, A., & Widodo, A. (2020). Analisis Penggunaan Aksara Sasak Dalam Keseharian Masyarakat Lombok Barat Di Era Globalisasi. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 2(2), 65-71.

Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. Institute of Design at Stanford. doi: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>

Kharis, K., Santosa, P. I., & Winarno, W. W. (2019, August). Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS). In *Prosiding Seminar Sains Nasional dan Teknologi* (Vol. 1, No. 1).

Lawe, I. G. A. R., & Hidayat, D. (2020). Implementasi Prinsip Multimedia Learning pada E-Book Interaktif "Popout! The Tale Of Peter Rabbit". *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa Dan Media*, 1(3), 210-217.

Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1

Lukman & Aryanto. (2019). Aplikasi Edukasi Ekosistem Pengenalan Dunia Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Evolusi: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(2).

Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.

Pontis, S. (2015). Design Thinking Revised. Retrieved from *Mapping Complex Information. Theory and Practice*, <https://sheilapontis.wordpress.com/2015/06/04/design-thinking-revised>.

Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan metode design thinking pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 219-237.

Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). *Visual usability: Principles and practices for designing digital applications*. Newnes.

Sugiyono. (2011). *Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Yuliati, A. L., & Setiawati, C. I. (2019, May). Quality Analysis of Shopee Website by Using Importance Performance Analysis Approach. In *1st International Conference on Economics, Business, Entrepreneurship, and Finance (ICEBEF 2018)* (pp. 584-587). Atlantis Press.