PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA "CARAKAN" DI SEKOLAH DASAR NEGERI 01 CIBATU SUKABUMI

SKRIPSI

MARSHIELLA DIVA GIYANTIE
20200060061

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
JULI 2024

PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA "CARAKAN" DI SEKOLAH DASAR NEGERI 01 CIBATU SUKABUMI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

MARSHIELLA DIVA GIYANTIE

20200060061

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN

UNIVERSITAS NUSA PUTRA

SUKABUMI

JULI 2024

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL :"PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA "CARAKAN" DI SEKOLAH DASAR NEGERI 01 CIBATU SUKABUMI"

NAMA : MARSHIELLA DIVA GIYANTIE

NIM : 20200060061

"Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri tanpa cuplikan dan ringkasan masing masing telah saya jelaskan sumbernya. Jiga pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini seabagi karyanya, disertai dengan bukti bukti yang cukup, maka saya bersedia dibatalkan gelar sarjana

Saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut."

Sukabumi, 10 Juli 2024

Marshiella Diva

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL :"PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA "CARAKAN" DI SEKOLAH DASAR NEGERI 01 CIBATU SUKABUMI"

NAMA :Marshiella Diva Giyantie

NIM :20200060061

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 10 Juli 2024 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain.

Sukabumi, 10 Juli 2024

Pembimbing I

Achmad Dayari.,S.Pd.M.Sn
NIDN.0401108905

Pembimbing II

Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds
NIDN. 0405029503

Ketua Penguji Studi

Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds
NIDN. 0405029503

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Agus Darmawan, S.Sn M.Sn
NIDN. 0431088506

Plh. Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Ir.Paikun.ST.,M.T.,IPM.,ASEAN Eng

NIDN.0402037401

Skripsi ini kutunjukan kepada Appa dan Mbu tercinta yang sudah memberikan dukungan secara moral, finansial serta waktu, adik dan kakak tersayang, dosen dan teman teman yang berharga yang tak bisa disebutkan satu persatu. Serta teman dan keluarga baru Amorgrup terkhusus departemen marketing dan orang orang spesial yang menjadi saksi hidup untuk saya menyelesaikan skripsi ini.

Nusa Putra
UNIVERSITY
2002
AMOR DEUS, PARENTIUM, CONCERVIS

ABSTRAK

This study focuses on the design of the user interface (UI) and user experience (UX) for a Sundanese language learning application targeted at students in elementary school (SD) 01 Cibatu, Sukabumi. The primary objective is to create an engaging and intuitive application that can effectively support Sundanese language acquisition among young learners.

The study employs a user-centered design approach, involving extensive user research, prototyping, and iterative testing. The research phase includes interviews with teachers, students, and education stakeholders to understand their needs, preferences, and existing challenges in Sundanese language learning. Based on these insights, the UI and UX designs are developed, emphasizing visual clarity, age-appropriate interactions, and seamless navigation.

The application features a combination of interactive lessons, gamified exercises, and multimedia content to stimulate learning. Special attention is given to the integration of Sundanese cultural elements, such as traditional illustrations and audio recordings, to enhance the cultural relevance and immersion.

Usability testing is conducted with the target user group to assess the effectiveness of the design in improving engagement, knowledge retention, and overall user satisfaction. The findings from the study provide valuable insights for the development of engaging and educational Sundanese language learning applications for elementary school students.

Keywords : UI, UX, Sunda, Learning

ABSTRAK

Studi ini berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi pembelajaran bahasa Sunda yang ditargetkan untuk siswa sekolah dasar (SD) 01 Cibatu, Sukabumi. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan aplikasi yang menarik dan intuitif yang dapat secara efektif mendukung akuisisi bahasa Sunda di kalangan pembelajar muda.

Penelitian ini menggunakan pendekatan perancangan yang berpusat pada pengguna, yang melibatkan penelitian pengguna yang ekstensif, pembuatan prototipe, dan pengujian iteratif. Tahap penelitian mencakup wawancara dengan guru, siswa, dan pemangku kepentingan pendidikan untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan tantangan yang ada dalam pembelajaran bahasa Sunda. Berdasarkan wawasan ini, desain UI dan UX dikembangkan, dengan penekanan pada kejelasan visual, interaksi yang sesuai usia, dan navigasi yang lancar.

Aplikasi ini memiliki kombinasi pelajaran interaktif, latihan yang dimodifikasi menjadi permainan, dan konten multimedia untuk merangsang pembelajaran. Perhatian khusus diberikan pada integrasi unsur-unsur budaya Sunda, seperti ilustrasi tradisional dan pengeditan avatar, untuk meningkatkan relevansi budaya dan imersif.

Pengujian kegunaan dilakukan dengan kelompok pengguna target untuk menilai efektivitas desain dalam meningkatkan keterlibatan, retensi pengetahuan, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Temuan dari studi ini memberikan wawasan berharga untuk pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Sunda yang menarik dan edukatif bagi siswa sekolah dasar.

Keywords : UI, UX, Sunda, Learning

Kata Pengantar

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkt rahmat dan Karunianya penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul "Perancangan User Interface dan user Experience Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda "Carakan" di Sekolah Dasar Negeri 01 Cibatu Sukabumi." Tentu dengan tujuan untuk tetap membuat Bahasa sunda tetap relevan di masa yang modern ini. Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Kurniawan Prof. Dr. Kurniawan, S.T., M.Si., M.M
2. Wakil Rektor Bidang I
3. Ketua Program Studi Bapak Agus Darmawan, S.Sn M.Sn
4. Dosen Pembimbing I Bapak Achmad Dayari.,S.Pd.M.Sn yang tidak Lelah membimbing penulis dari awal sampai selesai
5. Dosen Pembimbing II Bapak Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds yang tidak Lelah membimbing penulis dari awal sampai selesai
6. Dosen Penguji I dan II Bapak Tulus Rega wayhuni E,S.Kom.i., M.Sn dan Rifky Nugraha S.Ds.,M.Ds
7. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi
8. Orang tua tercinta Dian Auretta Giriyanan R.Sas S.T dan Yanti Hernawati yang telah memberikan dukungan secara Moral, Finansial, waktu dan tenaga tanpa kedua orang tua saya mungkin penulis akan mengalami kesulitan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Adikku Meirissa Dhayanti dan kakak ku Gugum yang juga memberikan dukungan secara moral dan tenaga, walau terkadang menggangu saat penulis sedang stress mengerjakan skripsi ini.
10. Teman penulis Rizal juanda, Ihsan ulumudin, Salsabila Adzkiya, Gunaldi Yunus, Slyvia, Aura dan Anggota *Grup Chat* "Tomun", teman sekelas, teman seangkatan DKV 20 dan spesial yang telah memberikan semangat dan dukungan secara moral yang luar biasa kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini

11. Kepada teman baru dan keluarga baru Amorgrup terkhusus team Marketing, terima kasih sudah mengizinkan penulis bergabung dalam keadaan penulis belum selesai kuliah memberikan dukungan secara moral dan memberikan izin tanpa potong gaji sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
12. Siswa kelas 6 SDN 01 Cibatu Angkatan 2024 dan wali kelas kelas 6 SDN 01 Cibatu Sukabumi terima kasih sudah mengizinkan penulis untuk mengambil data dan menjadi objek penulis.
13. Kim jisoo, Kim Jennie, Park Chaeyoun, Lalisa, Blackpink, Blinkeu, Kim mingi, Lana Del Rey, Laufey, Artic Monkeys, TV Girl, Girl in Red, Olivia Rodrigo, Beabadoobee, CAS, Kali Uchis dan Baby Monster. Terima kasih sudah membuat karya musik bagus yang menemani penulis dalam pengerjaan Skripsi ini.
14. Penulis Buku Jk. Rowling, Sir Arthur Conan Doyle dan masih banyak lagi penulis buku yang telah menciptakan karya buku yang menarik untuk menemani penulis dalam mengerjakan Skripsi ini
15. *Last but not least I wanna thank me, I wanna thank for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for just being me at all times.*

Sukabumi, 10 Juli 2024

Marshiella Diva
Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	: Marshiella Diva Giyantie
NIM	: 20200060061
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Jenis karya	: Tugas Akhir/Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas NusaPutra Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive RoyaltyFree Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA "CARAKAN" DI SEKOLAH DASAR NEGERI 01 CIBATU SUKABUMI

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format- kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhirr saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai
pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 28 Juli 2024

Yang menyatakan

Marshiella Diva Giyantie

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL I
HALAMAN JUDUL II
PERNYATAN PENULIS III
PERSETUJUAN SKRIPSI IV
PENGESAHAN SKRIPSI V
ABSTRACT. VI
ABSTRAK VII
KATA PENGANTAR VIII
DAFTAR ISI IX
ABSTRAK v
ABSTRAK vi
Kata Pengantar vii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL, BAGAN xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 3
1.3. Batasan Masalah 3
1.4. Tujuan Penelitian 4
1.5. Manfaat Penelitian 4
1.6. Kerangka Penelitian 5
BAB II 6
LANDASAN TEORI 6
2.1 Landasan Teori 6
2.1.1 Pembelajaran Bahasa Sunda 6
2.1.2 E-learning 15
2.1.3 Application atau APP 15
2.1.4 Desain Informasi 17
2.1.5 Desain Komunikasi Visual 17
2.1.6 Unsur – Unsur Desain 18
2.1.7 Ilustrasi 22
2.1.8 Typography 23

Nusa Putra UNIVERSITY 2002

2.1.9 Layout 24
2.1.10 User Interface 25
2.1.11 User Experince 25
2.1.12 Component & Pattern 26
2.1.13 Design Thinking 26
2.1.14 User persona 28
2.1.15 Usability Testing 29
2.1.17 Single Ease Question (SEQ) 30
2.1. 18 Metode Kualitatif 30
2.2 Kerangka Teori 31
2.3 Penelitian terdahulu 31
2.3.1 Keimpulan deskriptif 35
BAB III 37
METODOLOGI PERANCANGAN 37
3.1 Metode penelitian 37
3.2 Empati (*Empathize*) 37
3.3 Metode Analisis Data 40
3.3.1 Analisis SWOT 40
3.4 Mendefinisikan Permasalahan *(Define)* 41
3.4.1 Point Permasalahan (Kumpulan dari permasalahan yang ada) 41
3.4.2 Pertanyaan Permasalahan *(How Might We)* 42
3.4.3 Solusi dari pertanyaan permasalahan 42
3.5 Metode dan konsep perancangan (menentukan ide solusi) 42
3.5.1 Metode perancangan 43
3.5.2 Konsep dan strategi pesan/komunikasi 43
3.5.3 Konsep dan Strategi kreatif 44
3.5.4 Konsep dan Strategi Media 44
3.5.5 Objek penelitian 47
3.5.6 Brainstorming 49
3.5.7 Alur Pengguna (*Userflow*) 51
3.6 Perancangan Desain UI (Prototype) 53
3.6.1 Konsep dan Strategi Visual 53
3.7 Alat dan Bahan yang digunakan 57
BAB IV 58

Nusa Putra UNIVERSITY

HASIL DAN PEMBAHASAN 58
4.1 Hasil dan pembahasan 58
4.1.1 “Carakan” 58
4.1.2 Icon 58
4.1.3 “Baskarus” 60
4.1.4 Design System (Antomic Design) 61
4.1.5 Wireframe 61
4.1.6 UI Design 68
4.1.7 User Persona 72
4.1.8 Usability Testing Prepration 76
4.1.9 Hasil Pengujian (*Testing*) 77
4.1.10 Feedback capture Grid 82
4.2 Evaluasi 82
4.2.1 Roadmap 83
4.3 Poster 84
4.4 Katalog pameran tugas akhir 84
4.5 GSM (Graphic Standard Manual) 87
4.3 Pembahasan 98
4.3.1 Efektivitas Media 98
BAB V 99
SARAN 99
LAMPIRAN 100
1. *User Flow* Aplikasi Pembelajaran Bahasa sunda 100
Berikut gambar dari User Flow pada perancangan Aplikasi ini 100
2. Media Pendukung Bahasa sunda (Lanyard) 100
3. Media Pendukung Bahasa sunda (X - Banner) 101
4. Media Pendukung Bahasa sunda (Baju) 102
5. Media Pendukung (Video Motion) 102
6. Media Pendukung (Stiker) 103
LAMPIRAN FOTO 104
DAFTAR PUSTAKA 105

Nusa Putra UNIVERSITY 2002 AMOR DEUS PARENTIUM CONCERVIS

DAFTAR TABEL, BAGAN

Tabel 1.1..... 6
Tabel 1.2…..... 32
Tabel 1.3…..... 35
Tabel 1.4…..... 36
Tabel 1.5…..... 37
Tabel 1.6…..... 46
Tabel 1.7…..... 47
Tabel 1.8…..... 48
Tabel 1.9…..... 48

Nusa Putra UNIVERSITY 2002 AMOR DEUS, PARENTIUM, CONCERVIS

DAFTAR GAMBAR

Tabel 1.1…..16
Tabel 1.2…..19
Tabel 1.3…..20
Tabel 1.4…..21
Tabel 1.5…..22
Tabel 1.6.....22
Tabel 1.7.....24
Tabel 1.8…..25
Tabel 1.9.....26
Tabel 1.10…..27
Tabel 1.11…..28
Tabel 1.12…..28
Tabel 1.13…..41
Tabel 1.14…..49
Tabel 1.15…..50
Tabel 1.16…..51
Tabel 1.17…..51
Tabel 1.18…..52
Tabel 1.19…..53
Tabel 1.20…..54
Tabel 1.21…..55
Tabel 1.22…..56
Tabel 1.23…..56
Tabel 1.24…..58
Tabel 1.25…..58
Tabel 1.26…..59
Tabel 1.27…..60
Tabel 1.28…..61

Nusa Putra UNIVERSITY 2002

Tabel 1.29….....62
Tabel 1.30….....62
Tabel 1.31….....63
Tabel 1.32….....63
Tabel 1.33….....64
Tabel 1.34….....64
Tabel 1.35….....65
Tabel 1.36….....66
Tabel 1.37….....67
Tabel 1.38….....68
Tabel 1.39….....68
Tabel 1.40….....68
Tabel 1.41….....69
Tabel 1.42….....73
Tabel 1.43….....74
Tabel 1.44….....74
Tabel 1.45….....74
Tabel 1.46….....76
Tabel 1.47….....76
Tabel 1.48….....76
Tabel 1.49….....76
Tabel 1.47….....76
Tabel 1.50….....77
Tabel 1.51….....77
Tabel 1.51….....87

Nusa Putra UNIVERSITY 2002 AMOR DEUS, PARENTIUM, CONCERVIS

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 90
Lampiran 2 90
Lampiran 3 91
Lampiran 4 91
Lampiran 5 92

Nusa Putra
UNIVERSITY
2002
AMOR DEUS, PARENTIUM, CONCERVIS

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi maupun *User Interface* (UI) dan *User Experient* (UX) terus berkembang dan membawa dampak signifikan kedalam kehidupan sehari hari, membuka akses pada berbagai bahasa diseluruh dunia, bahasa bahasa global mendominasi seluruh dunia digital, seperti Bahasa Inggris yang sering menjadi pilihan utama dalam komunikasi online seperti bisnis dan media sosial, fenomena ini memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan konektivitas global, dan juga membawa dampak yang tidak terhindarkan terhadap keberlanjutan Bahasa dan budaya lokal, termasuk bahasa sunda. Generasi muda tumbuh dan berkembang dengan kemajuan teknologi, cenderung terpapar bahasa global dari pada Bahasa daerah masing masing, pilihan berkomunikasi menggunakan bahasa asing di dunia maya sering dilatar belakangi oleh daya saing global namun tanpa disadari fenomena ini dapat menyebabkan penurunan minat dan penggunaan bahasa sunda dalam kehidupan sehari hari (Puji Rahayu, 2019).

Bahasa sunda selain menjadi alat komunikasi juga merupakan simbol kebudayaan yang kaya. Kekayaan ini mencakup nilai nilai tradisional, cerita cerita leluhur dan warisan lokal yang perlu dilestarikan sebagai bagian dari identitas bangsa (Temmy Widyastuti, 2020). Sayangnya masih kurang dukungan dan pentingnya pelestarian Bahasa Sunda telah menyebabkan banyak generasi muda kehilangan keterampilan dan minat terhadap Bahasa Sunda tersebut. Untuk tetap menjaga bahasa sunda tetap relevan dalam konteks modern, dibutuhkan upaya kolaborasi yang aktif dalam berbagai pihak pendidikan informal dan formal, program program budaya dapat menjadi wadah untuk memperkuat pemahaman dan penggunaan Bahasa Sunda. Kesadaran masyarakat juga menjadi kunci dalam membangkitkan kecintaan terhadap Bahasa lokal. Dengan demikian upaya pelestarian budaya, khususnya Bahasa Sunda bukan hanya menjadi tanggung jawab individu tetapi juga merupakan investasi Bersama untuk

melestarikan keanekaragaman budaya yang berharga. Hanya dengan langkah langkah nyata dan berkelanjutan sehingga dapat memastikan warisan bahasa sunda tetap hidup dan berkembang di tengah arus globalisasi dan tekonologi modern. Hasil wawancara yang dilakukan pada tangal 16 Januari 2023 kepada Fajrin, Siti hapsoh dan Avrin siswa/siswa kelas 6 di Sekolah Dasar Negeri 01 Cibatu sering mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas Bahasa sunda, kesulitan yang mereka alami ialah kurangnya fokus, minat belajar dan tidak bisa mengartikan Bahasa Sunda yang halus kedalam Bahasa Indonesia.

Selain itu dlam hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada guru kelas 6 di SDN 01 cibatu mengatakan bahwa sebagain besar muridnya hanya lebih paham dan mengerti Bahasa Indonesia dibanding dengan Bahasa sunda sendiri, selain wawancara dilakukakan ke guru, wawancara juga dilakukan kepada murid SD kelas 6 yaitu fajrin, habsoh, faida, avin dan Zahra. Mereka mengatakan bahwa Bahasa sunda menjadi Bahasa sunda yang luamyan sulit, karena tidak bisa menerjemahkan Bahasa sunda kedalam Bahasa Indonesia atau sebaliknya.

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Tri Agustini Gandaresmi pada tahun 2023 yang berjudul "Urgensi Penggunaan Bahasa Sunda Dalam Proses Pendidikan Di Pesantren Modern Sebagai Upaya Pemertahanan Bahasa Daerah" dengan hasil yang menunjukan penggunaan dalam pesantren modern perlu dilakukan sebagai bentuk mempertahankan Bahasa Sunda agar tetap relevan dizaman yang modern, adapun upaya yang dilakukan ialah menjadikan Bahasa sunda sebagai mata pelajaran yang wajib menerapkan kurtikulum bilingual, mengadakan ekstrakulikuler berbahasa sunda, menyediakan buku buku dan sumber berbahasa sunda dan mendorong snatri menggunakan Bahasa Sunda dalam kegiatan sehari hari.

Dalam perkembangan teknologi saat ini, penggunaan gawai dapat membantu meningkatkan prokduktivitas manusia dalam berbagai hal seperti dalam pekerjaan, media informasi, komunikasi, dan pembelajaran. Tampilan yang menarik terkadang menjadi salah satu minat, terkadang tampilan *User interface* (UI) dan *User eksperient* (UX) terkadang membuat

kebingungan dan kurang memahami elemen elemen visual yang disajikan. Dalam pembelajaran penggunaan teknologi terus berkembang untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Saat ini banyak ditemukan aplikasi pembelajaran *e-learning* seperti duolingo, edlink, quipper dan ruang guru. Penampilan *User Interface* (UI) yang menarik dapat menunjang pembelajaran dan membantu memudahkan *User* untuk menerima informasi dari materi yang disampaikan menjadi lebih mudah.

Dari latar belakang masalah tersebut maka diperlukan sebuah perancangan desain UI/UX Aplikasi pembelajaran Bahasa sunda menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena metode *Design thinking* merupakan pendekatan yang dapat memecahkan masalah yang kompleks dan merancang solusi inovatif dengan fokus pada kebutuhan *User*, termasuk pemahaman tentang konteks, tantangan dan keinginan *user*. Metode *Design thinking* berfokus pada lima tahap *Design thinking* yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prorotype,* dan *Test.*

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa peneliti menyimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membantu permasalahan dari anak anak yang tidak bisa menerjemahkan Bahasa sunda dan yang ingin belajar Bahasa sunda.
2. Bagaimana merancang sebuah desain UI/UX yang Efisien pada aplikasi pembelajaran bahasa sunda?
3. Bagaimana *Design thinking* membantu perancangan desain UI/UX dalam tampilan *mobile* pembelajaran bahasa sunda?
4. Bagaimana mengukur kesesuaian UI/UX pada aplikasi pembalajaran bahasa sunda?

1.3. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini ialah :

1. Penyajian konten yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Sunda untuk siswa kelas 6 Sekolah Dasar
2. batasan teknis dan sumber daya mengharuskan penekanan lebih pada aspek pembelajaran tingkat dasar.

3. Hasil akhir berupa desain UI Aplikasi dan prototype pembelajaran Bahasa sunda.
4. *Tools* yang akan digunakan untuk merancang desain dan *prototype* adalah figma

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan Desain dan prototype untuk aplikasi pembelajaran Bahasa sunda
2. Memberikan pengalaman belajar kepada siswa tingkat Sekolah Dasar dengan tampilan yang menarik.
3. Melestarikan Pendidikan Bahasa sunda.

1.5. Manfaat Penelitian

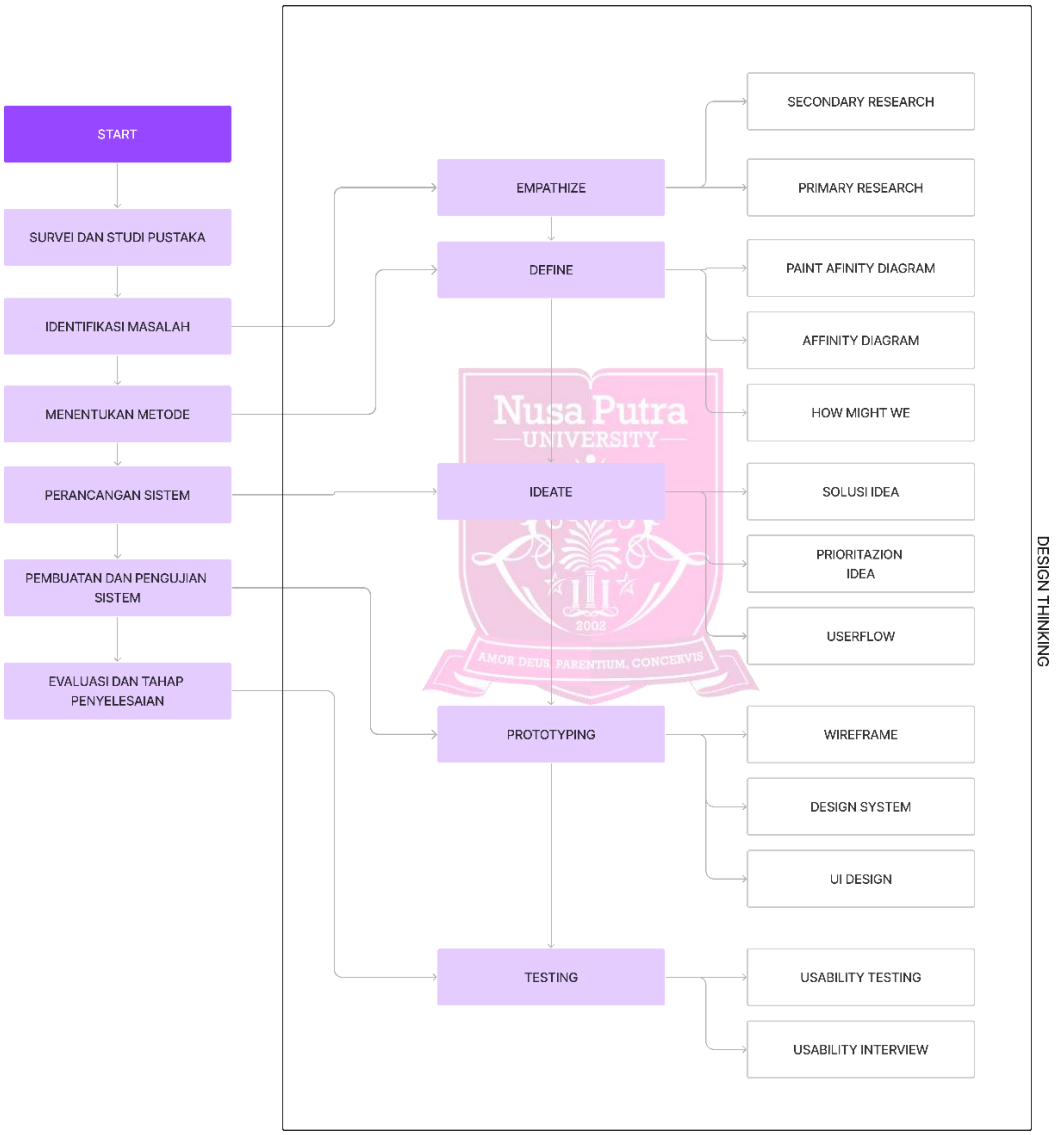
Adapun manfaat dari penelitian ini untuk mahasiswa, masyarakat dan perguruan tinggi adalah:

1. Perancangan desain *User Interface* (UI) dan *User Experient* (UX) menjadi dasar dalam pembuatan aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda, yang dapat membantu *app developer* untuk menciptakan aplikasi *e-learning* dan membantu masyarakat untuk tetap menjaga dan menggunakan Bahasa lokal.
2. Penelitian ini dapat membantu Memberikan tambahan informasi bagi mahasiswa dan tenaga pendidik sebagai bahan evaluasi untuk sebuah perancangan *user interface* (UI) serta untuk untuk penelitian selanjutnya.

1.6. Kerangka Penelitian

Dalam mempersiapkan perancangan UI/UX Penulis membuat Kerangka Penelitian dengan tujuan untuk mempermudah pengerjaan perancangan UI/UX, adapun kerangka penelitian tersebut sebagai berikut:

Bagan 1. Kerangka penelitian
Sumber: Dokumen pribadi



Nusa Putra UNIVERSITY 2002 AMOR DEUS PARENTIUM, CONCERVIS

2.1 Landasan Teori

Nusa Putra
UNIVERSITY
2002
AMOR DEUS, PARENTIUM, CONCEVIS

Nusa Putra
UNIVERSITY
2002
AMOR DEUS, PARENTIUM, CONCEIVIS

BAB V
SARAN

Pengembangan aplikasi berbasis bahasa daerah merupakan upaya yang sangat penting untuk dilakukan dalam rangka melestarikan dan memajukan penggunaan bahasa-bahasa lokal di Indonesia. Bahasa daerah tidak hanya memiliki nilai budaya yang tinggi, tetapi juga dapat menjadi sarana komunikasi yang lebih akrab dan efektif bagi masyarakat setempat. Oleh karena itu, berbagai inisiatif pengembangan aplikasi yang memanfaatkan bahasa daerah perlu didorong dan didukung.

Upaya lainnya dapat berupa pengembangan aplikasi penerjemah bahasa daerah ke dalam bahasa Indonesia atau sebaliknya. Aplikasi semacam ini akan sangat berguna untuk memfasilitasi komunikasi antarbudaya dan menjembatani kesenjangan bahasa antara pengguna bahasa daerah dan bahasa Indonesia. Hal ini dapat mendorong saling pemahaman dan apresiasi terhadap keberagaman bahasa di Indonesia.

Pengembangan aplikasi berbasis bahasa daerah tidak hanya bermanfaat untuk pelestarian budaya, tetapi juga dapat mendorong adopsi teknologi digital yang lebih inklusif dan sesuai dengan konteks lokal. Ke depan, diharapkan semakin banyak inisiatif inovatif dalam aplikasi bahasa daerah yang dapat diluncurkan guna memperkaya pengalaman digital masyarakat Indonesia.

Nusa Putra
UNIVERSITY

Nusa Putra
UNIVERSITY
2002
AMOR DEUS, PARENTIUM, CONCERVIS

DAFTAR PUSTAKA

Aah Abdullah Wawancara pada tanggal 04 januari 2024

Anggraini (2019). Desain Komunikasi visual Dasar Dasar : Panduan Pemula. Penerbit nuansa. Diakses pada tanggal 9 Januari 2024.

Budi Luhur tahun 2019 website @satupersen penulis diakses pda tanggal 16 januari 2024

Dian Herdiana, 2021 dibaca pada tanggal 04 Januari 2024

Dr. Ir Eko Nugroho, M.si dibaca pada tanggal 14 januari 2024

Dandi Saputra 2022 "Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital" *User Experience* (UX) diakses pada tangal 14 januari

Dyah Ayu Pratiwi (2020) dengan judul "Perancangan Desain Alokasi UI/UX untuk meningkatkan keefektifitan penerbitan Buku elektronik di Indonesia." Diakses pada tanggal 16 januari 2024

Eka Fitriana (2021) yang berjudul "Penerapan Desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Platform Penerbitan Buku Elektronik (E-book)" diakses pada tanggal 16 Januari 2024

Eva (2020) "Design untuk pemula" dibaca pada tanggal 10 Januari 2024

Gandaresmi (2023) "Urgensi Penggunaan Bahasa sunda dalam Proses Pendidikan Daerah di Pesantren Modern sebagai upaya pemertahanan Bahasa Daerah" di akses pada tanggal 9 Januari 2024

Herdiana (2021) diakses pada tanggal 9 Januari

Muhammad Farhan " Penerapan Desain *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) pada Website Penerbit Deepublish" diakses pada tanggal 16 Januari 2024

Nielsen Norman Grup dalam artikel Nielsen Norman Group (2015), *User person* diakses pada tanggal 14 Januari 2024

Nielson Norman Grup (2019) *Usability testing* diakses pada tanggal 14 Januari 2024

Patterson (2019) "Information design Theories" diakses pada tanggal 9 januari 2024

Rahayu (2019), Pengaruh Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. Diakses 04 Januari 2024.

Rustan (2020) "OUT" dibaca pada tanggal 9 Januari 2024

Rustan (2020) "Lay" dibaca pada tanggal 10 Januari 2024

Rune Patterson, 2019 diakses pada tanggal 06 januari 2024

Nusa Putra
AMOR DEUS, PARENTIUM, CONCERVIS

Supriyono (2007), “Judul” dibaca pada tanggal 10 Januari 2024

Widyastuti (2020), Bahasa sunda dialek Pangandaran di kecamatan sidamulih Diakses 04 Januari 2024

Nusa Putra
UNIVERSITY
2002
AMOR DEUS, PARENTIUM, CONCERVIS