Perancangan *User Experience* Pada Aplikasi Aksara Sunda Menggunakan Metode *Goal-Directed Design*

Reza Dwi Andrianto[1], Arfive Gandhi[2], Nungki Selviandro[3]

[1,2,3]Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung
[1]rezadwiandrianto@students.telkomuniversity.ac.id, [2]arfivegandhi@telkomuniversity.ac.id,
[3]nselviandro@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Aksara Sunda adalah salah satu warisan budaya yang terancam punah, dan melalui inovasi teknologi, penelitian ini berusaha melestarikan dan memperkenalkan aksara ini kepada generasi muda, khususnya mahasiswa. Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah rendahnya tingkat kemampuan membaca aksara Sunda di kalangan mahasiswa akibat kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan media yang memadai. Dengan menggabungkan teknologi dan desain interaktif, aplikasi diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Metode GDD diterapkan melalui beberapa tahap, yaitu *research, modelling, requirement definition, design framework, design refinement,* dan *design support*. Tahap *research* melibatkan pengumpulan informasi dan wawancara untuk menentukan kebutuhan pengguna. Hasil dari tahapan tersebut digunakan untuk membentuk persona pengguna dan mendefinisikan kebutuhan aplikasi. Proses desain melibatkan pembuatan *wireframe* dan prototipe yang diuji untuk memastikan kemudahan penggunaan dan efektivitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan minat dan pemahaman mahasiswa terhadap Aksara Sunda. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan pengguna setelah menggunakan aplikasi pembelajaran aksara Sunda, dengan rata-rata nilai meningkat sekitar 33% dari 60-70 menjadi 80-90 setelah satu minggu penggunaan. Pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa aplikasi memiliki nilai tinggi dalam aspek *attractiveness* (*Mean* = 1,808), *perspicuity* (*Mean* = 2,050), *efficiency* (*Mean* = 1,938), *dependability* (*Mean* = 1,675), *stimulation* (*Mean* = 1,675), dan *novelty* (*Mean* = 1,200). Dengan demikian, aplikasi diharapkan dapat menjadi solusi dalam melestarikan budaya Aksara Sunda melalui pendekatan teknologi digital.

Kata kunci: aksara sunda, *user experience, goal-directed design, user experience questionnaire*

Abstract

The Sundanese script is one of the cultural heritages at risk of extinction. Through technological innovation, this research aims to preserve and introduce the script to younger generations, particularly university students. The main issue identified is the low proficiency in reading Sundanese script among students due to the lack of engaging learning methods and adequate media. By integrating technology and interactive design, the application is expected to serve as an effective learning tool. The GDD (Game Design Document) method was implemented through several stages, including research, modeling, requirement definition, design framework, design refinement, and design support. The research stage involved gathering information and conducting interviews to determine user needs. The findings from these stages were used to create user personas and define application requirements. The design process involved creating wireframes and prototypes, which were tested to ensure ease of use and learning effectiveness. The research results indicate that the learning application can increase students' interest in and understanding of the Sundanese script. Analysis shows a significant improvement in users' understanding and skills after using the Sundanese script learning application, with average scores increasing by approximately 33%, from 60-70 to 80-90, after one week of use. Testing using the User Experience Questionnaire (UEQ) revealed that the application scored highly in the aspects of attractiveness (Mean = 1.808), perspicuity (Mean = 2.050), efficiency (Mean = 1.938), dependability (Mean = 1.675), stimulation (Mean = 1.675), and novelty (Mean = 1.200). Therefore, the application is expected to be a solution for preserving Sundanese script culture through a digital technology approach.

Keywords*: *sundanese script, user experience, goal-directed design, user experience questionnaire

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Saat ini, perkembangan teknologi telah mencakup berbagai bidang yang saling terkait dan dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan inovasi baru [1]. Dalam ranah pendidikan ketika teknologi telah diterapkan dalam proses pembelajaran maka pendekatan pengajaran tidak hanya sebatas pada interaksi verbal antara pengajar dan pelajar, melainkan telah melibatkan berbagai media sebagai alat bantu pembelajaran[2]. Pendidikan menerapkan salah satu pembelajaran kebudayaan yang beraneka ragam salah satunya adalah Aksara