

Perancangan UI/UX Untuk Belajar Aksara Bali Menggunakan Metode Goal-Directed Design Melvin Justinus Sanda Pasalli

^{1,2,3}Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

⁴Divisi Digital Service PT Telekomunikasi Indonesia

¹pasallimelvin@students.telkomuniversity.ac.id, ²arfivegandhi@telkomuniversity.ac.id,

³nseviandro@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pengetahuan tentang bahasa, aksara, dan sastra Bali, warisan leluhur melalui naskah lontar, terancam terlupakan karena perubahan zaman dan keterbatasan Aksara Bali. Pengaruh globalisasi dan kemajuan teknologi juga menciptakan kekhawatiran hilangnya bahasa Bali pada 2041. Untuk lebih mengidentifikasi akar permasalahan, digunakan diagram fishbone yang mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi penurunan minat belajar aksara Bali. Hasil analisis menunjukkan bahwa salah satu faktor utama adalah metode pembelajaran yang masih bergantung pada buku. Dari survei dan kuisioner yang dilakukan pada 15 responden penduduk asli Bali, terungkap bahwa penggunaan aplikasi dianggap sebagai solusi untuk meningkatkan minat masyarakat dalam mempelajari aksara Bali. Desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang optimal menjadi faktor penting dalam keberhasilan aplikasi. Dalam upaya meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran, penelitian ini merancang pengembangan aplikasi menggunakan metode Goal-Directed Design (GDD). GDD membantu merinci tujuan pengguna dan memahami kebutuhan masyarakat Bali dengan enam tahap yaitu research, modeling, requirement, framework, refinement, dan support. Evaluasi tingkat kegunaan aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS), dengan fokus pada perspektif pengguna akhir. Harapannya, aplikasi yang dihasilkan dapat menjadi solusi menyeluruh untuk mengatasi tantangan menurunnya minat dalam mempelajari aksara Bali dan sesuai dengan tujuan pengguna.

Kata kunci : aksara Bali, fishbone, goal-directed design, system usability scale, perancangan aplikasi.

Abstract

Knowledge of Balinese language, script and literature, inherited from ancestors through lontar manuscripts, is in danger of being forgotten due to changing times and the limitations of Balinese script. The influence of globalization and technological advances also creates concerns about the disappearance of the Balinese language in 2041. To better identify the root of the problem, a fishbone diagram is used which reveals the factors that influence the decline in interest in learning Balinese script. The results of the analysis show that one of the main factors is the learning method which still relies on books. From surveys and questionnaires conducted on 15 native Balinese respondents, it was revealed that the use of applications is considered a solution to increase people's interest in learning Balinese script. Interface design and optimal user experience are important factors in the success of an application. In an effort to increase interest and effectiveness of learning, this research designs application development using the Goal-Directed Design (GDD) method. GDD helps detail user goals and understand the needs of the Balinese people with six stages, namely research, modeling, requirements, framework, refinement, and support. Evaluation of the level of application usability is carried out using the System Usability Scale (SUS) method, with a focus on the end user's perspective. The hope is that the resulting application can be a comprehensive solution to overcome the challenge of declining interest in learning Balinese script and is in accordance with user goals.

Keywords: Balinese script, fishbone, goal-directed design, system usability scale, application design.
