

## **1. Pendahuluan**

### **Latar Belakang**

Teknologi translasi telah menjadi bagian penting dari pembelajaran, namun efektivitas dari pelatihan teknologi translasi masih perlu dijelajahi lebih lanjut [1]. Dalam konteks bahasa aksara Sunda, kebutuhan untuk memahami karakter-karakter aksara Sunda dalam pembelajaran semakin terasa. Untuk itu diperlukanlah alat bantu terjemahan yang mudah di akses dan juga mudah digunakan untuk proses belajar. Beberapa aplikasi terjemahan, mirip dengan sistem Google Translate, seringkali hanya mentranslate dari bahasa Indonesia ke aksara Sunda tanpa memperhatikan konteks bahasa asal. Penelitian telah menyoroti bahwa pendekatan semacam ini tidak sesuai, mengingat pentingnya pemahaman mendalam terhadap tiap karakter aksara Sunda dalam pembelajaran yang efektif [2].

Dalam mempelajari aksara Sunda, unsur vokalisasi atau rarangkén memegang peran penting sebagai penanda bunyi yang dapat mengubah, menambah, atau menghilangkan bunyi vokal pada aksara ngalagena [2]. Dengan demikian, pemahaman terhadap rarangkén menjadi esensial dalam merancang UI/UX pembelajaran yang lebih baik pada aplikasi aksara Sunda. Penerapan desain interaksi pembelajaran interaktif pada aplikasi ini harus memperhitungkan tidak hanya aspek teknologi terjemahan, tetapi juga aspek linguistik, seperti vokalisasi, guna memberikan hasil belajar yang optimal [3]. Dengan demikian, keberhasilan aplikasi dalam mendukung pembelajaran aksara Sunda akan sangat ditentukan oleh integrasi yang seimbang antara teknologi dan pemahaman mendalam terhadap bahasa dan karakteristik linguistiknya.

Meskipun teknologi translasi telah banyak digunakan, kebutuhan akan media pembelajaran yang mempertimbangkan rarangkén atau unsur vokalisasi dalam aksara Sunda masih menjadi kekosongan. Rarangkén memainkan peran kunci dalam pemahaman bunyi dan struktur bahasa, dan hingga saat ini, kebanyakan aplikasi terjemahan kurang memperhatikan aspek ini. Oleh karena itu, terdapat peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran khusus aksara Sunda yang mencakup rarangkén secara mendalam.

Pemilihan Metode Desain Berbasis Pengguna (UCD) sebagai pendekatan utama untuk merancang antarmuka pengguna (UI) interaktif pada aplikasi pembelajaran aksara Sunda dipotret dari keinginan untuk memprioritaskan kebutuhan pengguna. UCD memberikan keunggulan dalam melibatkan pengguna dalam setiap tahap pengembangan, termasuk penelitian awal, perancangan prototipe, dan evaluasi[5]. Hal ini memastikan bahwa UI tidak hanya memenuhi standar teknologi dan linguistik, tetapi juga sesuai dengan preferensi dan pemahaman pengguna secara mendalam[6].

Dalam konteks pengalaman pengguna (UX), pemilihan Single Ease Question (SEQ) sebagai instrumen evaluasi menjadi langkah kritis. SEQ menawarkan pendekatan sederhana namun efektif untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan setiap fitur aplikasi. Metode ini memungkinkan evaluasi yang terfokus pada pengalaman pengguna terkait kemudahan tugas tertentu, yang sangat relevan dalam konteks aplikasi pembelajaran aksara Sunda. SEQ terdiri dari satu pertanyaan langsung yang meminta pengguna untuk menilai seberapa mudah atau sulit mereka menemukan dan menggunakan fitur aplikasi[14].

Dalam fokus pembelajaran aksara Sunda, kemudahan penggunaan merupakan faktor yang sangat penting untuk memastikan bahwa pengguna dapat dengan cepat mengakses fitur dan memahami materi pembelajaran tanpa kesulitan. SEQ memberikan wawasan langsung mengenai aspek-aspek antarmuka pengguna yang mungkin memerlukan peningkatan. Oleh karena itu, SEQ dipilih sebagai metode untuk mengukur kemudahan penggunaan dan membantu mengidentifikasi area yang membutuhkan penyempurnaan dalam desain interaksi aplikasi.

Penggunaan SEQ dalam penelitian ini memberikan panduan yang terukur dan jelas untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam antarmuka pengguna (UI) aplikasi pembelajaran. Hasil dari evaluasi SEQ ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan, serta memastikan bahwa aplikasi ini dapat mendukung pembelajaran aksara Sunda secara optimal.

### **Topik dan Batasannya**

Aplikasi pembelajaran Aksara Sunda menghadapi beberapa masalah, antara lain pengguna kesulitan dalam memahami antarmuka dan mengakses fitur-fitur aplikasi, yang berdampak pada kurang efektifnya proses pembelajaran. Padahal, tujuan aplikasi ini adalah untuk mempermudah proses belajar Aksara Sunda bagi pengguna. Penelitian ini mengangkat pertanyaan mengenai bagaimana meningkatkan usability pada pengalaman pengguna aplikasi Aksara Sunda dengan melakukan perancangan ulang menggunakan metode User-Centered Design (UCD) dan mengukur efektivitasnya menggunakan metode Single Ease Question (SEQ).

Sampel dari penelitian ini adalah pengguna yang memiliki minat untuk mempelajari aksara Sunda menggunakan aplikasi tersebut yaitu mahasiswa yang tergabung ke dalam Unit Kegiatan Mahasiswa Sunda yang ada di Universitas Telkom. Data akan dikumpulkan menggunakan kuesioner berbasis online dan wawancara, dan penelitian ini hanya akan difokuskan pada perbaikan desain antarmuka pengguna. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan berupa sebuah prototipe berjalan yang dirancang menggunakan metode User-Centered Design.

**Tujuan**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang ulang tampilan antarmuka dan meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi pembelajaran Aksara Sunda dengan menggunakan metode User-Centered Design (UCD) sesuai kebutuhan pengguna. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi hasil perancangan ulang tersebut guna mengukur efektivitasnya menggunakan metode Single Ease Question (SEQ). Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta antarmuka yang lebih mudah digunakan dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Aksara Sunda.

**Organisasi Tulisan**

Setelah Pendahuluan, tulisan ini diorganisasikan sebagai berikut: Bab II membahas teori dan penelitian terkait, seperti konsep User-Centered Design (UCD) dan aksara Sunda. Bab III menjelaskan metodologi penelitian, termasuk penerapan UCD dan evaluasi dengan Single Ease Question (SEQ). Bab IV memaparkan hasil dan analisis dari evaluasi SEQ terhadap aplikasi BEAS. Terakhir, Bab V menyajikan kesimpulan dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.