

**PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* DALAM
PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* KAMUS BAHASA LAMPUNG
BERBASIS KOMUNITAS**

(Skripsi)

Oleh:

ANDRE GILANG FIRMANSYAH

2115061087



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2025

**PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* DALAM
PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* KAMUS BAHASA LAMPUNG
BERBASIS KOMUNITAS**

Oleh:

ANDRE GILANG FIRMANSYAH

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Sarjana Teknik

Pada Program Studi S1 Teknik Informatika

Fakultas Teknik Universitas Lampung



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2025

ABSTRAK

PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* DALAM PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* KAMUS BAHASA LAMPUNG BERBASIS KOMUNITAS

Oleh

ANDRE GILANG FIRMANSYAH

Bahasa Lampung merupakan salah satu bahasa daerah yang terancam punah akibat menurunnya penggunaan oleh generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari website kamus bahasa Lampung berbasis komunitas menggunakan pendekatan User Centered Design (UCD). Perancangan dilakukan dengan Figma dan menghasilkan 76 halaman antarmuka untuk empat peran pengguna. Evaluasi dilakukan melalui A/B Testing dan Usability Testing yang mencakup tiga aspek: efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Hasil menunjukkan bahwa desain A memiliki efektivitas sebesar 99%, efisiensi rata-rata 7,6 detik, dan skor SUS sebesar 84, sedangkan desain B memiliki efektivitas 98%, efisiensi 11,2 detik, dan skor SUS 64. Desain A dinilai lebih optimal dalam memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Website ini diharapkan dapat menjadi media kolaboratif dalam pelestarian bahasa Lampung secara digital.

Kata kunci: User Centered Design, UI/UX, Kamus Digital, Bahasa Lampung, Usability Testing, System Usability Scale

ABSTRACT

APPLICATION OF USER CENTERED DESIGN METHOD IN UI/UX DESIGN OF A COMMUNITY-BASED LAMPUNG LANGUAGE DICTIONARY WEBSITE

By

ANDRE GILANG FIRMANSYAH

Lampung language is one of the regional languages in Indonesia that is at risk of extinction due to its declining use among younger generations. This study aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of a community-based Lampung language dictionary website using the User Centered Design (UCD) approach. The interface was designed using Figma, resulting in 76 pages covering four user roles. Evaluation was conducted through A/B Testing and Usability Testing, focusing on three aspects: effectiveness, efficiency, and user satisfaction. The results show that Design A achieved 99% effectiveness, an average efficiency of 7.6 seconds, and a System Usability Scale (SUS) score of 84, while Design B achieved 98% effectiveness, 11.2 seconds efficiency, and a SUS score of 64. These results indicate that Design A provides a better user experience. This website is expected to serve as a collaborative digital platform for the preservation of the Lampung language.

Keywords: User Centered Design, UI/UX, Digital Dictionary, Lampung Language, Usability Testing, System Usability Scale

Judul Skripsi

: **PENERAPAN METODE *USER CENTERED DESIGN* DALAM PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* KAMUS BAHASA LAMPUNG BERBASIS KOMUNITAS**

Nama Mahasiswa

: **Andre Gilang Firmansyah**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2115061087

Program Studi

: Teknik Informatika

Jurusan

: Teknik Elektro

Fakultas

: Teknik

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Maheendra Pratama, S.T., M. Eng.
NIP. 199112152019031013

Ir. Trisya Septiana, S.T., M.T., IPM
NIP. 199009212019032025

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Teknik Elektro

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

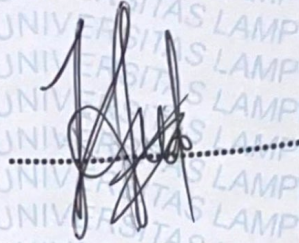
Herlinawati, S.T., M.T.
NIP. 197103141999032001

Yessi Mulyani, S.T., M.T.
197312262000122001

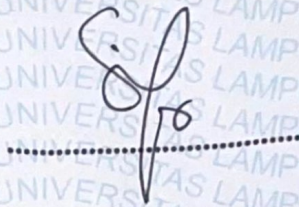
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

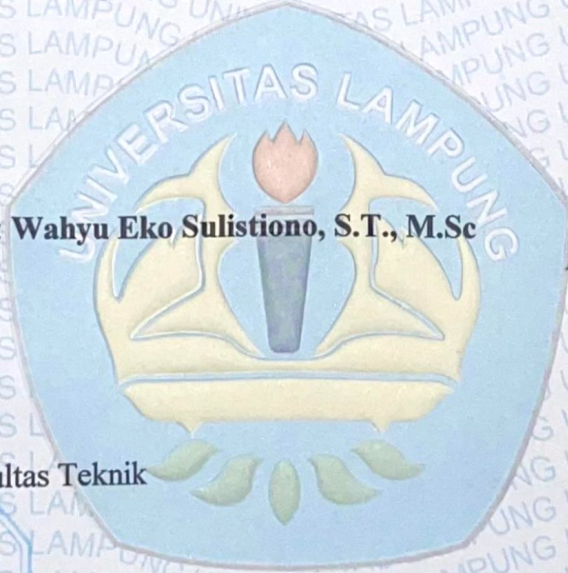
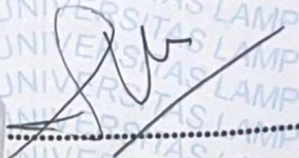
Ketua : **Mahendra Pratama S.T., M.Eng.**



Sekretaris : **Ir. Trisya Septiana, S. T., M.T.I.P.M**



Penguji : **Wahyu Eko Sulistiono, S.T., M.Sc**



2. Dekan Fakultas Teknik



Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc.

NIP. 197509282001121002

Tanggal lulus ujian skripsi: **10 Juli 2025**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Penerapan Metode *User Centered Design* Dalam Perancangan UI/UX *Website* Kamus Bahasa Lampung Berbasis Komunitas” merupakan hasil kerja saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia dikenai sanksi sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 23 Juli 2025

Penulis,



Andre Gilang Firmansyah

NPM. 2115061087

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Lampung Timur pada tanggal 16 November 2001 sebagai anak sulung dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Junaidi dan Ibu Nur Hayati. Penulis menyelesaikan jenjang pendidikan formal di SDN 1 Tanjung Qencana pada tahun 2014, kemudian melanjutkan ke SMPN 1 Way Bungur dan lulus pada tahun 2017, serta menamatkan pendidikan menengah atas di SMAS Tri Sukses Kabupaten Lampung Selatan pada tahun 2020. Pada tahun 2021, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Lampung melalui jalur seleksi SBMPTN. Selama masa perkuliahan, penulis aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan, antara lain:

1. Menjadi anggota biasa Himpunan Mahasiswa Teknik Elektro Universitas Lampung, Departemen Komunikasi dan Informasi, Divisi Media Informasi pada tahun 2021.
2. Melaksanakan Kuliah Kerja Nyata di Desa Pulo Gadung, Kecamatan Penawar Tama, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung pada bulan Januari sampai dengan Februari 2024.
3. Mengikuti kegiatan Studi Independen Bersertifikat dari Kementerian Pendidikan dan Budaya di mitra Bangkit Akademi pada tahun 2023.
4. Mengikuti kegiatan Magang Bersertifikat dari Kementerian Pendidikan dan Budaya di mitra Kemendikbudristek sebagai UI/UX *Engineer* pada tahun 2024.

MOTTO

“Success is not final, failure is not fatal: It is the courage to continue that counts”

(Winston Churchill)

“The biggest risk is not taking any risk”

(Mark Zuckerberg)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua

“Sebagai ungkapan terima kasih yang mendalam atas doa, dukungan, kasih sayang, serta nasihat yang tiada henti, yang selalu menjadi penyemangat dalam setiap langkah penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.”

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “*Penerapan Metode User Centered Design Dalam Perancangan UI/UX Website Kamus Bahasa Lampung Berbasis Komunitas*”. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima begitu banyak dukungan, bimbingan, serta bantuan, baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan ucapan terima kasih yang tulus, penulis menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga tercinta atas doa, kasih sayang, dukungan, dan nasihat yang tiada henti selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi ini;
2. Bapak Dr. Eng. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung;
3. Ibu Herlinawati, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Lampung;
4. Ibu Yessi Mulyani, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Lampung yang telah mendukung kelancaran proses penelitian;
5. Bapak Mahendra Pratama, S.T., M.Eng., selaku Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing Utama atas segala bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti dalam proses penelitian dan penulisan skripsi;
6. Ibu Ir. Trisya Septiana, S.T., M.T., IPM., selaku Pembimbing Pendamping atas segala dukungan, bimbingan, serta saran yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian;
7. Bapak Wahyu Eko Sulistiono, S.T., M.Sc., selaku Dosen Penguji atas kritik dan saran yang membangun terhadap hasil penelitian;

8. Bapak Dr. Munaris, M.Pd., selaku Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung yang telah meluangkan waktu dan memberikan kontribusi sebagai penguji UI/UX *Website*;
9. Seluruh Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Lampung atas ilmu, pengalaman, dan wawasan yang telah diberikan selama masa studi;
10. Desti Dian Novera, terima kasih atas dukungan, kesabaran, dan semangat yang telah kau berikan sepanjang proses ini. Hadirmu menjadi bagian berarti dalam perjalanan ini
11. Ridho Ahmad Fauzi, Dede Kurniawan, dan Nyoman Eka Swardita sebagai rekan satu tim dalam penelitian ini, atas kerja sama dan dukungan yang telah diberikan dalam proses pengembangan aplikasi;
12. Rekan-rekan dalam grup 'Teh Kotak' yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan besar serta canda tawa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi;
13. Seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	ii
PERSEMBAHAN.....	ix
SANWACANA.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Sistematika Penulisan Laporan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	1
2.1 Bahasa Lampung.....	1
2.2 <i>User Centered Design</i>	1
2.3 <i>User Interface</i> (UI).....	7
2.4 <i>User Experience</i> (UX).....	7
2.5 Figma	7
2.6 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	8
2.6.1 <i>Use Case Diagram</i>	9
2.6.2 <i>Activity Diagram</i>	9
2.7 <i>Wireframe</i>	10
2.8 <i>A/B Testing</i>	11
2.9 <i>Usability Testing</i>	11
2.9.1 <i>System Usability Scale</i>	12
2.10 Penelitian Terkait	13

2.10.1 Implementasi Pendekatan <i>User Centered Design</i> Pada Perancangan <i>UI/UX Website Worker's</i>	13
2.10.2 Perancangan <i>Prototype</i> Sistem Kehadiran Guru Berbasis <i>Web</i> Menggunakan <i>Metode User Center Design</i>	13
2.10.3 Perancangan <i>UI/UX</i> untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan <i>Metode User Centered Design</i>	13
2.10.4 Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal	14
2.10.5 Analisis <i>Usability</i> Aplikasi RSI Wonosobo Menggunakan Metode SUS (<i>System Usability Scale</i>)	14
2.10.6 Analisis <i>Usability</i> Sistem Komputerisasi Haji Terpadu Palembang Menggunakan Metode <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	15
2.10.7 Pengujian <i>Website</i> CGV Cinemas Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode <i>A/B Testing</i>	15
2.10.8 <i>Redesign</i> Aplikasi <i>M-Banking</i> Metode <i>Lean UX</i> Dengan Pengujian <i>A/B Testing</i> (Studi Kasus BSI).....	16
2.10.9 <i>Usability Evaluation of Wedding Administrative Information System Using System Usability Scale</i>	16
2.10.10 <i>User-centered Design for Mobile Apps Guide Service Heritage Tourism in Indonesia</i>	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	18
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	20
3.3 <i>Project</i>	21
3.4 Tahap Penelitian.....	22
3.4.1 Studi Literatur.....	22
3.4.2 <i>Understand Context Of Use</i>	23
3.4.3 <i>Specify User Requirement</i>	26
3.4.4 <i>Design Solutions</i>	45
3.4.5 <i>Evaluate Against Requirements</i>	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1 <i>Design Solution</i>	55
4.1.1 <i>User Flow</i>	55
4.1.2 <i>Style Guide</i>	67
4.1.3 <i>Mockup dan Prototype</i>	69

4.2 <i>Evaluate Against Requirements</i>	80
4.2.1 Menentukan Responden	80
4.2.2 Menyusun Tugas.....	80
4.2.3 Melakukan Pengujian <i>Usability</i>	82
4.2.4 Hasil Pengujian.....	103
4.2.5 Grafik Perbandingan <i>Usability Testing</i>	110
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	111
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	112

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan <i>User Centered Design</i> (UCD)	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	9
Gambar 2.3 Contoh <i>Activity Diagram</i>	10
Gambar 2.4 Perbandingan <i>A/B Testing</i>	11
Gambar 2.5 Nilai <i>System Usability Scale</i>	12
Gambar 3.1 Pembagian <i>Project</i>	21
Gambar 3.2 Tahap Penelitian	22
Gambar 3.3 <i>User Persona</i> Masyarakat Umum.....	29
Gambar 3.4 <i>User Persona</i> Ahli Bahasa	29
Gambar 3.5 <i>Use Case Diagram</i>	30
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram Login</i>	33
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Daftar	34
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Terjemahan Kata.....	35
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Lupa Kata Sandi.....	36
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Atur Ulang Kata Sandi	37
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram Blog</i>	37
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Sunting <i>Profile</i>	38
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Kelola Draf	39
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> Riwayat Tambah Kata	39
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Tambahkan Kata	40
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram</i> Tinjau Kata	41
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram</i> Riwayat Tinjau Kata.....	41
Gambar 3.18 <i>Activity Diagram</i> Tinjau Laporan.....	42

Gambar 3.19 <i>Activity Diagram</i> Daftar Seluruh Kata.....	43
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Pengguna	43
Gambar 3.21 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data <i>Blog</i>	44
Gambar 3.22 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Dialek dan Wilayah.....	45
Gambar 3.23 <i>Wireframe Login</i>	46
Gambar 3. 24 <i>Wireframe</i> Daftar	46
Gambar 3.25 <i>Wireframe</i> Lupa Kata Sandi	47
Gambar 3.26 <i>Wireframe</i> Beranda.....	48
Gambar 3.27 <i>Wireframe</i> Kamus.....	49
Gambar 3.28 <i>Wireframe</i> Profil.....	50
Gambar 3.29 <i>Wireframe Dashboard</i> Kontributor.....	51
Gambar 3.30 <i>Wireframe Dashboard</i> Peninjau	52
Gambar 3.31 <i>Wireframe Dashboard</i> Admin	53
Gambar 4.1 <i>User FLOW SignUp dan Login</i>	55
Gambar 4.2 <i>User Flow</i> Terjemahan Kata	56
Gambar 4.3 <i>User Flow</i> Lupa Kata Sandi	57
Gambar 4.4 <i>User Flow</i> Atur Ulang Kata Sandi.....	58
Gambar 4.5 <i>User Flow</i> Sunting Profil	59
Gambar 4.6 <i>User Flow</i> Blog/Berita	60
Gambar 4.7 <i>User Flow</i> Tambah Kata	60
Gambar 4.8 <i>User Flow</i> Kelola Draf.....	61
Gambar 4.9 <i>User Flow</i> Riwayat Tambah Kata.....	62
Gambar 4.10 <i>User Flow</i> Tinjau Kata.....	62
Gambar 4.11 <i>User Flow</i> Riwayat Tinjau Kata	63
Gambar 4.12 <i>User Flow</i> Tinjau Laporan	64
Gambar 4.13 <i>User Flow</i> Daftar Seluruh Kata	65
Gambar 4.14 <i>User Flow</i> Kelola Pengguna.....	65
Gambar 4.15 <i>User Flow</i> Data Blog/Berita	66
Gambar 4.16 <i>User Flow</i> Kelola Dialek dan Wilayah	67
Gambar 4.17 <i>Typography</i>	68
Gambar 4.18 <i>Color Pallete</i>	68

Gambar 4.19 <i>Icons</i>	69
Gambar 4.20 <i>Mockup</i> Halaman Masuk.....	70
Gambar 4.21 <i>Mockup</i> Halaman Daftar	71
Gambar 4.22 Lupa Kata Sandi	72
Gambar 4. 23 <i>Mockup</i> Halaman Kamus	73
Gambar 4. 24 <i>Mockup</i> Halaman Profil	74
Gambar 4. 25 <i>Mockup</i> Halaman Kontributor.....	75
Gambar 4. 26 <i>Mockup</i> Halaman Peninjau	77
Gambar 4.27 <i>Mockup</i> Halaman Admin	79
Gambar 4. 28 Hasil <i>Usability</i> Daftar	83
Gambar 4. 29 Hasil <i>Usability</i> Masuk.....	84
Gambar 4. 30 Hasil <i>Usability</i> Lupa Kata Sandi.....	85
Gambar 4. 31 Hasil <i>Usability</i> Terjemahan	86
Gambar 4. 32 Hasil <i>Usability</i> Atur Ulang Kata Sandi	87
Gambar 4. 33 Hasil <i>Usability</i> Blog/Berita	88
Gambar 4. 34 Hasil <i>Usability</i> Sunting Profil.....	89
Gambar 4. 35 Hasil <i>Usability</i> Tambah Kata.....	90
Gambar 4. 36 Hasil <i>Usability</i> Riwayat Kata	91
Gambar 4. 37 Hasil <i>Usability</i> Tinjau Kata	92
Gambar 4. 38 Hasil <i>Usability</i> Tinjau Laporan.....	93
Gambar 4. 39 Hasil <i>Usability</i> Sedang ditinjau	94
Gambar 4. 40 Hasil <i>Usability</i> Kontribusi.....	95
Gambar 4. 41 Hasil <i>Usability</i> Riwayat Tinjau Kata.....	96
Gambar 4. 42 Hasil <i>Usability</i> Riwayat Tinjau Laporan	97
Gambar 4. 43 Hasil <i>Usability</i> Tambah Blog/berita.....	98
Gambar 4. 44 Hasil <i>Usability</i> Daftar Kosakata	99
Gambar 4. 45 Hasil <i>Usability</i> Pengguna.....	100
Gambar 4. 46 Hasil <i>Usability</i> Laporan	101
Gambar 4. 47 Hasil <i>Usability</i> Wilayah dan Dialek.....	102

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	18
Tabel 3.2 Rincian alat yang digunakan dalam penelitian	20
Tabel 3.3 Rincian bahan dalam penelitian	20
Tabel 3.5 Perbandingan dengan platform serupa.....	25
Tabel 3.6 Kebutuhan Fungsional.....	27
Tabel 3.7 Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i>	28
Tabel 3.8 Definisi Pengguna.....	30
Tabel 3.9 Definisi <i>Use Case Diagram</i>	31
Tabel 4.1 Tugas Responden.....	81
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Aspek Efektivitas	103
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Apek Efisiensi.....	104
Tabel 4.4 Ketentuan Nilai <i>System Usability Scale</i> (SUS)	106
Tabel 4.5 Daftar Pertanyaan <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	106
Tabel 4.6 Data Asli Kuesioner Desain A	107
Tabel 4.7 Data Asli Kuesioner Desain B	107
Tabel 4.8 Data Kuesioner SUS Desain A	108
Tabel 4.9 Data Kuesioner SUS Desain B.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa daerah merupakan salah satu warisan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia yang juga menjadi representasi dari kekayaan budaya masyarakat yang tinggal didalamnya [1]. Di Indonesia terdapat 718 bahasa daerah dan jumlah ini tidak termasuk dialek atau sub dialek, serta jumlah tersebut dapat berubah sepanjang waktu [2]. Setiap bahasa daerah memiliki keunikan tersendiri yang mencerminkan khasnya masing-masing. Tokoh adat dan pemerintah daerah bekerja sama melalui berbagai upaya untuk menjaga kelestarian budaya daerah maupun menghidupkan kembali budaya yang hampir punah, baik adat istiadat, tari-tarian daerah, benda-benda bersejarah, dan yang tak kalah penting adalah bahasa daerah[3].

Sebanyak 154 bahasa daerah di Indonesia membutuhkan perhatian khusus, termasuk 139 bahasa daerah terancam punah dan 15 bahasa telah benar-benar punah. Salah satu bahasa yang masuk ke dalam kategori rentan adalah Bahasa Lampung[4]. Penurunan jumlah penutur bahasa Lampung disebabkan oleh dominasi penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan generasi muda. Fenomena ini dapat mengancam kelestarian bahasa Lampung yang merupakan bagian penting dari identitas kebudayaan Lampung. Jika tidak ada upaya dalam mempertahankan bahasa Lampung maka akan mengakibatkan punahnya salah satu identitas kebudayaan Lampung [5].

Berkaitan dengan penjelasan tersebut, teknologi dapat menjadi solusi yang relevan dan inovatif dalam upaya pelestarian bahasa daerah. Dengan memanfaatkan platform digital seperti aplikasi pembelajaran bahasa, kamus *online*, dan media

sosial, masyarakat dapat lebih mudah mengakses dan mempelajari bahasa daerah [6].

Terdapat beberapa kamus digital bahasa Lampung yang dapat diakses oleh siapa saja, tetapi kamus tersebut memiliki masalah pada korpus yang sangat terbatas, sehingga pengguna menghadapi kesulitan saat mencari kata tertentu, terutama ketika berhadapan dengan variasi dialek dalam bahasa Lampung. Terbatasnya korpus ini menjadi hambatan dalam upaya mendokumentasikan dan melestarikan bahasa Lampung.

Hadirnya *website* kamus bahasa Lampung berbasis komunitas dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh kamus digital lainnya. Melalui integrasi konsep komunitas, pengguna dapat berkontribusi dalam memperkaya kosakata dengan menambahkan kata-kata baru yang akan diverifikasi oleh ahli bahasa. Pendekatan ini tidak hanya membantu memperluas cakupan korpus bahasa Lampung, tetapi juga mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam pelestarian bahasa.

Pengembangan platform kamus bahasa Lampung berbasis komunitas ini mengadopsi pendekatan *User Centered Design* (UCD) sebagai metode yang tepat. UCD menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam setiap pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi akhir [7]. Dengan metode ini, proses perancangan akan memperhatikan kebutuhan, preferensi, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna, sehingga menghasilkan antarmuka yang intuitif dan fungsional. Selain itu, pengujian *A/B Testing* dan *Usability Testing* dapat digunakan untuk memastikan bahwa setiap elemen desain memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan solusi untuk melestarikan bahasa Lampung. Dengan platform yang dirancang berbasis pada kebutuhan pengguna, bahasa Lampung dapat tetap terjaga dan diwariskan kepada generasi mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *UI/UX* yang intuitif dan mudah digunakan untuk aplikasi kamus Bahasa Lampung berbasis komunitas?

2. Bagaimana cara melibatkan komunitas pengguna dalam pengembangan dan penambahan kosakata di aplikasi Kamus Bahasa Lampung?
3. Bagaimana metode *User Center Design* dapat diterapkan dalam pengembangan *UI/UX* aplikasi Kamus Bahasa Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Mengembangkan desain *UI/UX website* kamus bahasa Lampung yang mampu memfasilitasi pengguna untuk menerjemahkan kata dari dan ke bahasa Lampung.
2. Mengintegrasikan keterlibatan komunitas pengguna dalam pengembangan dan penambahan kosakata di *website* kamus Bahasa Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Membantu dalam pelestarian Bahasa Lampung dengan melibatkan komunitas secara aktif dalam penambahan kosakata.
2. Penelitian ini berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai penggunaan Bahasa Lampung.
3. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang *UI/UX* dalam menerapkan metode *User Center Design*.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan *UI/UX* untuk versi *website* berbasis desktop, sehingga tidak mencakup pengembangan untuk desain versi *mobile* ataupun tablet.
2. Penelitian ini hanya membatasi perancangan *UI/UX* pada empat peran pengguna, yaitu publik, kontributor, peninjau, dan admin.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan yang digunakan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan pengantar penelitian yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan kerangka teori yang menjadi landasan serta referensi penelitian, yang disusun berdasarkan berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan kajian ilmiah yang relevan selama proses penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan informasi mengenai waktu dan lokasi penelitian, alat serta bahan yang digunakan, dan penjelasan mengenai metode penelitian yang diterapkan selama proses penelitian berlangsung.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan yang diperoleh selama penelitian.

BAB V : KESIMPULAN

Bab ini memuat kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta saran yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian berikutnya di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

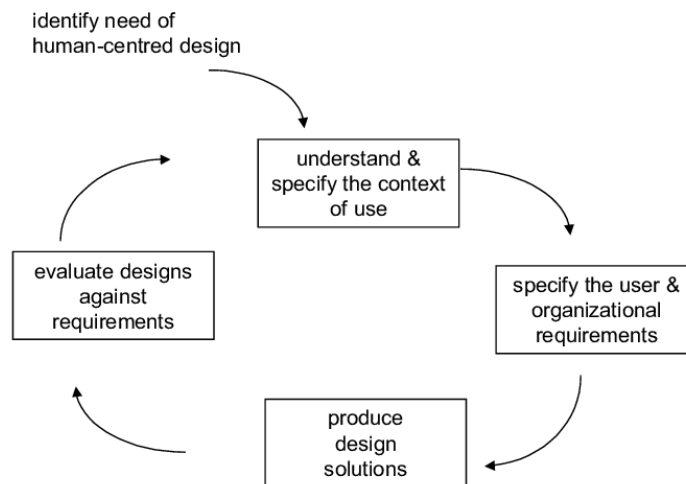
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bahasa Lampung

Bahasa Lampung merupakan bahasa yang dituturkan oleh masyarakat provinsi Lampung, terdiri dari dua dialek yaitu dialek O (nyow) yang digunakan di kalangan masyarakat Lampung pepadun, dan dialek A (api) yang digunakan di kalangan masyarakat Lampung saibatin [8]. Adapun perbedaan dialek pada Bahasa Lampung dipengaruhi oleh letak geografis. Bahasa Lampung dengan dialek O (nyow) merupakan bahasa yang dituturkan oleh masyarakat Lampung di wilayah non pesisir. Adapun Bahasa Lampung dengan dialek A (api) merupakan bahasa yang dituturkan oleh masyarakat Lampung di wilayah pesisir [9].

2.2 *User Centered Design*

User Centered Design (UCD) merupakan metode desain yang melibatkan pengguna sebagai fokus utama dalam setiap proses desain, mulai dari tahap awal penelitian hingga evaluasi akhir. Tujuan UCD adalah untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan keterbatasan pengguna sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi harapan pengguna [7]. *User Centered Design* merupakan salah satu komponen *System Development Life Cycle* (SDLC). Dengan demikian, desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan dioptimalkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga pengguna tidak perlu mengubah perilaku dalam menggunakan aplikasi tersebut [10].



Gambar 2.1 Tahapan *User Centered Design* (UCD)

Sumber: Berdasarkan ISO 13407:1999

Gambar 2.1 menunjukkan proses dari *User Centered Design* (UCD). penjelasan lebih lanjut mengenai tahapan UCD yaitu sebagai berikut:

1. *Understand Context of Use*

Menentukan situasi dimana sistem akan digunakan, termasuk aspek teknis, lingkungan sosial, organisasi, serta karakteristik pribadi pengguna.

2. *Specify User Requirement*

Menyusun spesifikasi kebutuhan pengguna berdasarkan tujuan utama. Spesifikasi ini mencakup kebutuhan bisnis dan apa yang diharapkan oleh pengguna dari sistem.

3. *Design Solutions*

Mengembangkan solusi desain berdasarkan hasil analisis pada tahapan sebelumnya, mulai dari pembuatan konsep hingga prototipe, dan diakhiri dengan desain final.

4. *Evaluate Against Requirement*

Melibatkan pengguna dalam proses evaluasi untuk memastikan desain sistem sesuai dengan kebutuhan dan preferensi. Proses evaluasi dilakukan secara interaktif untuk memperbaiki desain yang belum memenuhi ekspektasi pengguna.

2.3 User Interface (UI)

User Interface merupakan tampilan yang berinteraksi langsung dengan pengguna dan berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan sistem berupa *website* ataupun aplikasi, sehingga perangkat elektronik seperti komputer, tablet, *smartphone*, dan lainnya dapat dioperasikan dengan baik [11]. UI didesain untuk menyediakan tampilan yang intuitif dan fungsional, sehingga memungkinkan pengguna menjalankan sistem dengan lancar dan efisien.

2.4 User Experience (UX)

User Experience merupakan reaksi, persepsi, perilaku, emosi, dan pikiran pengguna saat menggunakan suatu sistem. UX bertujuan untuk membuat suatu sistem supaya tidak membingungkan dan lebih mudah digunakan oleh *user*. Fokus utama UX menciptakan pengalaman yang tidak membingungkan bagi pengguna dengan tujuan akhir meningkatkan kepuasan pengguna. Dengan demikian, desain UI/UX yang baik tidak hanya memperhatikan aspek visual dan interaktif dari antarmuka, tetapi juga memastikan bahwa pengalaman pengguna secara keseluruhan memenuhi kebutuhan pengguna [12].

2.5 Figma

Figma merupakan aplikasi desain berbasis *cloud* dan alat *prototyping* yang memfasilitasi pengembangan proyek digital dengan kolaborasi tim yang efektif dan fleksibel secara *real-time*. Dengan menggunakan Figma, pengguna dapat mengakses proyek secara *online* dan memungkinkan *UI/UX designer* untuk mengubah, mengembangkan, dan memberikan umpan balik langsung kepada tim sehingga mempercepat proses desain. Selain itu Figma juga menyediakan berbagai alat *prototyping* yang memungkinkan pengguna untuk membuat *mockup* interaktif dengan mudah, oleh karena itu Figma telah menjadi pilihan utama dalam menghasilkan desain yang lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [13].

Figma memiliki beberapa komponen utama, termasuk *canvas* sebagai area utama untuk pembuatan desain, *Frames* yang berfungsi sebagai *container* untuk elemen desain dan dapat diatur dalam hierarki, *Layers* yang mengatur urutan tampilan elemen di dalam *frames*. Selain itu, terdapat *Components* yang memungkinkan

penggunaan kembali elemen desain untuk menjaga konsistensi, sementara *Assets* mencakup berbagai elemen seperti ikon dan gambar yang dapat digunakan dalam desain. Fitur *Prototype* menyediakan kemampuan untuk membuat interaksi dan alur navigasi antar *frame*.

Dalam proses pembuatan navigasi menggunakan Figma, *designer* dapat memanfaatkan fitur *prototyping* dengan menciptakan *frame* yang mewakili berbagai halaman atau *layer*, menghubungkan elemen desain seperti tombol ke *frame* lain, dan menetapkan transisi atau animasi yang diinginkan. Pengujian alur navigasi dapat dilakukan dengan menjalankan *prototype* untuk memastikan bahwa semua interaksi berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

Figma juga menawarkan alat untuk pengaturan tipografi. Dengan menggunakan *Text Tool* dapat menambahkan teks ke desain dan menyesuaikan *font*, ukuran, dan gaya. *Text Styles* memungkinkan penerapan gaya teks secara konsisten di seluruh desain, termasuk pengaturan *font*, ukuran, warna, dan jarak antar karakter.

Aplikasi Figma dapat diunduh melalui situs resminya di www.figma.com. Untuk informasi lebih lanjut mengenai Figma, termasuk panduan pengguna, tutorial, dan tips desain, pengguna dapat mengunjungi tautan berikut: [14].

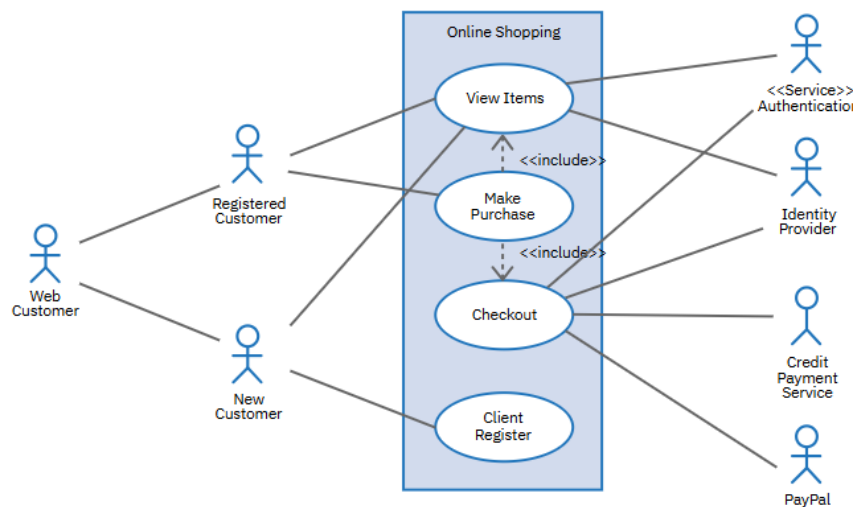
2.6 Unified Modeling Language (UML)

UML adalah bahasa pemodelan standar yang terdiri dari kumpulan diagram terintegrasi. UML digunakan untuk membantu dalam mendefinisikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak perangkat lunak secara terstruktur dan efektif [15]. Meskipun awalnya dirancang untuk sistem berbasis objek, UML kini dapat digunakan untuk menganalisis berbagai jenis sistem informasi. Dengan UML, pengembang dapat membuat model yang mendukung berbagai jenis perangkat lunak, yang mampu berjalan di berbagai platform perangkat keras, sistem operasi, serta dapat ditulis dalam bahasa pemrograman [16].

Pada penelitian ini hanya menggunakan *use case diagram* dan *activity diagram*. Untuk menjelaskan aktor yang berperan dalam sistem serta menjelaskan kegiatan dalam sistem.

2.6.1 Use Case Diagram

Use case diagram adalah representasi grafis yang menggambarkan kemungkinan interaksi antara pengguna dan sistem. *Use case* diagram sering digunakan bersama dengan jenis diagram lain untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang sistem. Sebagai diagram perilaku, *use case* diagram memvisualisasikan interaksi yang dapat diamati antara aktor dan sistem yang sedang dikembangkan. Diagram ini berfungsi untuk menggambarkan fungsionalitas utama yang diinginkan dari suatu sistem dengan menghubungkan *use case* dan aktor yang relevan. Dengan cara ini, *use case* diagram memungkinkan pengembang dalam memahami perspektif pengguna terhadap sistem serta mengidentifikasi kebutuhan fungsional secara lebih jelas. Selain itu, diagram ini membantu menjelaskan bagaimana setiap aktor memanfaatkan sistem untuk mencapai tujuannya, sehingga mempermudah dalam mendokumentasikan dan memvalidasi persyaratan sistem secara menyeluruh [15].



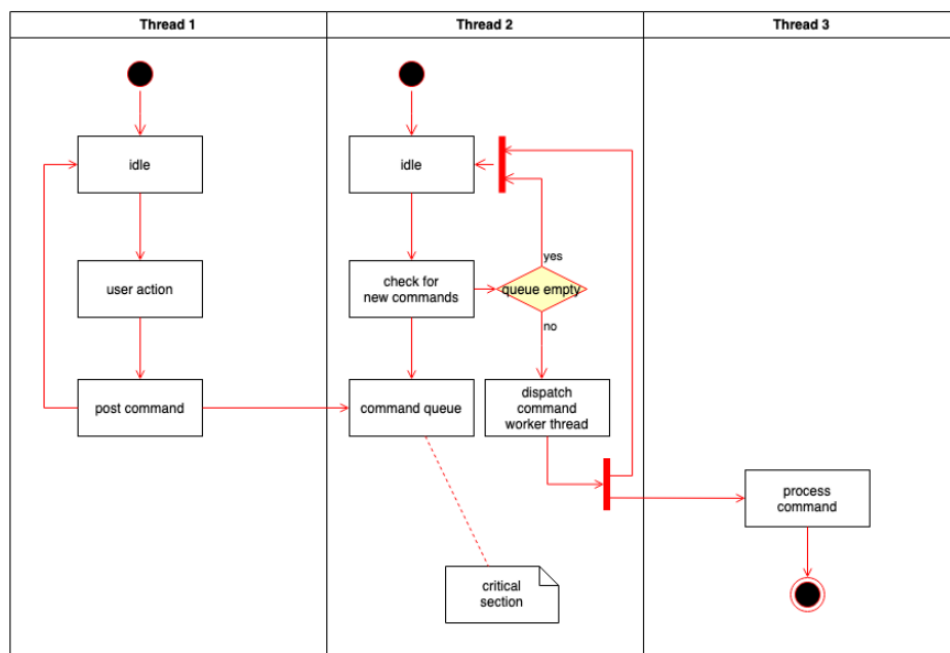
Gambar 2.2 Contoh *Use Case* Diagram

(Sumber: <https://www.smartdraw.com/use-case-diagram>, diakses 14 April 2025)

2.6.2 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang digunakan untuk memvisualisasikan logika prosedural, proses bisnis, dan alur kerja dalam sebuah sistem. Diagram ini memiliki fungsi serupa dengan diagram alir (*flowchart*), namun keunggulan utama *Activity* Diagram adalah kemampuannya untuk mendukung perilaku paralel dalam proses

yang kompleks. Setiap elemen dalam *Activity Diagram* disebut sebagai *action*, yang merepresentasikan aktivitas spesifik dalam suatu alur kerja. Diagram ini memetakan aktivitas yang terdiri dari serangkaian *action* dan menunjukkan bagaimana aktivitas tersebut saling berhubungan. Selain itu, diagram ini mendukung pengembangan sistem dengan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang jalur eksekusi, titik pengambilan keputusan, serta alur alternatif yang mungkin terjadi [17].



Gambar 2.3 Contoh *Activity Diagram*

(Sumber: <https://www.drawio.com/blog/uml-activity-diagrams>, diakses 16 April 2025)

2.7 Wireframe

Wireframe merupakan representasi awal berupa kerangka kerja dari desain sebuah sistem yang berfungsi untuk merancang tata letak secara garis besar. *Wireframe* digunakan sebagai panduan untuk menyusun elemen-elemen utama seperti warna, ikon, tipografi, sehingga menghasilkan desain yang lebih detail dan terstruktur [18].

Terdapat dua jenis *Wireframe* yaitu [19]:

- *Wireframe low –fidelity* merupakan desain sederhana yang berfokus pada struktur dasar dan tata letak elemen tanpa menampilkan detail visual, seperti warna, ikon, dan tipografi.
- *Wireframe high –fidelity* merupakan desain tingkat lanjut dari *low-fidelity* yang menampilkan detail visual, seperti warna, ikon, dan tipografi.

2.8 A/B Testing



Gambar 2.4 Perbandingan A/B Testing

(Sumber: <https://medium.com/@rimacholilah/a-b-testing-untuk-ux-research-mengoptimalkan-pengalaman-pengguna-7c627689772e>, diakses 16 April 2025)

A/B Testing (dikenal sebagai *Split Testing* atau *Bucket Testing*) merupakan sebuah tahap pengujian yang dilakukan dengan cara membandingkan dua versi desain untuk menentukan versi mana yang baik diantara dua versi tersebut [20]. Dalam *A/B Testing*, pengembangan sistem melibatkan pembuatan versi modifikasi dari sistem yang sudah ada. Perubahan ini dapat berupa penyesuaian sederhana, seperti penambahan fitur atau elemen visual, hingga modifikasi yang lebih kompleks, seperti mendesain ulang sistem secara menyeluruh. Oleh karena itu, *A/B Testing* terdiri dari dua versi, yaitu versi asli yang disebut *control* dan versi modifikasi yang disebut *variasi* [21].

2.9 Usability Testing

Usability testing merupakan teknik evaluasi yang digunakan untuk menilai tingkat kemudahan dan intuitivitas suatu sistem saat digunakan oleh pengguna [22]. Metode ini memberikan pemahaman langsung tentang bagaimana pengguna

berinteraksi dengan sistem serta membantu mengidentifikasi kendala yang muncul selama penggunaan. Salah satu alat yang sering digunakan dalam *usability testing* adalah *System Usability Scale* (SUS), yang pertama kali dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986.

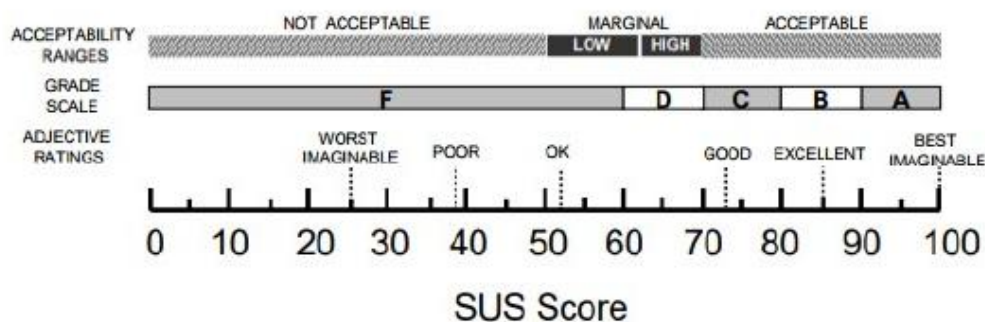
2.9.1 System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) merupakan alat uji skala *usability* yang populer, efektif, dan murah yang terdiri dari 10 pertanyaan dan 5 jawaban dengan poin skala *likert* yang disusun dari kiri ke kanan dengan skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (kurang setuju), 3 (ragu-ragu), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju) [23]. Adapun cara pengolahan data SUS sebagai berikut [24]:

1. Perhitungan skor pertanyaan dengan nomor ganjil diperoleh dari nilai jawaban yang dipilih kemudian dikurangi 1 (nilai jawaban - 1).
2. Perhitungan skor pertanyaan dengan nomor genap diperoleh dari nilai 5 kemudian dikurangi nilai jawaban (5 - nilai jawaban).
3. Skor dari setiap pertanyaan pada SUS dijumlahkan, kemudian hasilnya dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir yang berada dalam rentang 0 hingga 100. Perhitungan skor SUS dapat dilakukan menggunakan rumus :

$$SUS = (((Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) + (5 - Q4) + (Q5 - 1) + (5 - Q6) + (Q7 - 1) + (5 - Q8) + (Q9 - 1) + (5 - Q10)) * 2.5).$$

Interpretasi skor SUS yang diperoleh dapat dilakukan dengan membandingkan rata-rata skor SUS terhadap rentang nilai yang sesuai dengan *adjective ratings*, *acceptability scores*, dan *grading scale* yang dapat dilihat pada gambar 2.2 [24]



Gambar 2.5 Nilai *System Usability Scale*

2.10 Penelitian Terkait

Dalam penelitian skripsi ini, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan referensi antara lain:

2.10.1 Implementasi Pendekatan *User Centered Design* Pada Perancangan *UI/UX Website Worker's*

Penelitian ini dilakukan oleh Christofer Veronica, Hasniati, dan Izmy Alwiah Musdar (2022). Tujuan penelitian ini adalah mengevaluasi dan merancang ulang *UI/UX website Worker's* menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD) dan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk meningkatkan kemudahan pengguna dalam menggunakan *website*. Melalui wawancara dan kuesioner terhadap 30 responden, penelitian menunjukkan bahwa desain awal memiliki skor SUS sebesar 62 (Kategori OK). Setelah perbaikan dengan metode UCD, skor meningkat menjadi 84 (Kategori *Excellent*), menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemudahan dan penerimaan pengguna terhadap desain baru.

2.10.2 Perancangan *Prototype* Sistem Kehadiran Guru Berbasis *Web* Menggunakan Metode *User Center Design*

Penelitian ini dilakukan oleh Khoiru Nurfitri, Indah Puji Astuti, dan Jawwad Sulthon Habiby (2024), hasil penelitian ini adalah sebuah prototipe sistem absensi guru berbasis web di MI Muhammadiyah 12 Ngampel Ponorogo dengan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD), sistem yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna, yaitu guru dan staf administrasi. Proses perancangan yang meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka, pembuatan *prototype*, dan pengujian berhasil menciptakan sistem yang lebih efisien dan praktis. Hasil pengujian *blackbox* menunjukkan bahwa seluruh fitur sistem berfungsi dengan baik. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah pencatatan kehadiran guru dan memberikan pengalaman yang lebih modern serta praktis di lingkungan sekolah.

2.10.3 Perancangan *UI/UX* untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode *User Centered Design*

Penelitian ini dilakukan oleh Calvin Ravelino dan Yeremia Alfa Susetyo (2023), hasil penelitian ini adalah penerapan metode *User Centered Design* (UCD) dalam

pengembangan prototipe fitur asuransi pada aplikasi *mobile* Bank Jago berhasil menciptakan aplikasi yang lebih mudah dipahami dan digunakan oleh masyarakat. Aplikasi ini mengimplementasikan prinsip-prinsip *usability*, seperti *learnability*, *memorability*, *statisfaction*, dan *efficiency*. Hasil pengujian menunjukkan respon positif dari pengguna, dengan nilai *learnability* sebesar 65%, *memorability* 50%, *statisfaction* 70%, dan *efficiency* 55%. Secara keseluruhan, prototipe ini memberikan potensi untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap asuransi melalui pengalaman yang lebih *user friendly* dan efisien.

2.10.4 Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal

Penelitian ini dilakukan oleh Edi Kurniawan, Nofriadi, dan Andri Nata (2022). Hasil penelitian ini adalah mengkaji tingkat *usability* website program studi sebagai sarana informasi utama bagi mahasiswa dan pengguna lainnya. *Website* ini memberikan informasi seperti profil program studi, berita terbaru, dosen, kurikulum, dan lain-lain. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa website program studi tersebut belum pernah dievaluasi untuk mengukur kemudahan pengguna. Penelitian ini menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat uji yang valid untuk mengukur kegunaan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *website* program studi Sistem Komputer mendapatkan skor rata-rata SUS sebesar 69,63, sementara website program studi Sistem Informasi memperoleh skor rata-rata SUS sebesar 70,19. Meskipun kedua skor ini menunjukkan tingkat kegunaan yang mendekati kategori “cukup”, hasil tersebut mengindikasikan perlunya pengembangan lebih lanjut.

2.10.5 Analisis Usability Aplikasi RSI Wonosobo Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale)

Penelitian ini dilakukan oleh Nur Azhari Wulandari, Saifu Rohman, Nulngafan, dan Hermawan (2022). Hasil penelitian ini adalah aplikasi pendaftaran online yang dirancang untuk mempermudah proses pendaftaran pasien di rumah sakit Wonosobo. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan kemudahan akses layanan kesehatan. Penelitian ini mengevaluasi *usability* aplikasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 70,8, dengan kategori *Marginal High* dalam *Acceptability Ranges*, *Grade*

C pada *Grade Scales*, dan *Good* dalam *Adjective Rating*. Dengan hasil tersebut penelitian ini memberikan rekomendasi perbaikan yang dapat menjadi acuan bagi pengembang aplikasi dalam meningkatkan *usability* RSI Wonosobo sehingga lebih mudah digunakan.

2.10.6 Analisis *Usability* Sistem Komputerisasi Haji Terpadu Palembang Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)

Penelitian ini dilakukan oleh Abdurrahman dan Maria Ulfa (2021). Hasil dari penelitian ini adalah Sistem Komputerisasi Haji Terpadu (Siskohat) Palembang, yang digunakan untuk mengelola informasi jamaah haji dan umrah, memiliki peran penting dalam pengolahan data calon jamaah haji. Namun, sistem ini belum pernah dievaluasi dengan baik pada tahap perancangan, pembuatan, maupun implementasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* aplikasi Siskohat Palembang dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dan menganalisis validitas serta reliabilitas hasilnya menggunakan SPSS 24. Sebanyak 30 responden yang terdiri dari pegawai kantor Kementerian Agama Kota Palembang dilibatkan dalam penelitian ini. Evaluasi dilakukan berdasarkan 16 pertanyaan yang mengukur beberapa aspek *usability*. Hasil pengujian menunjukkan nilai *Learnability* sebesar 4,68, *efficiency* 4,68, *memorability* 4,64, *error* 3,34, dan *satisfaction* 3,74. Secara keseluruhan, rata-rata tingkat *usability* sistem dinyatakan dengan reliabilitas dan validitas yang sangat baik.

2.10.7 Pengujian *Website* CGV Cinemas Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode *A/B Testing*

Penelitian ini dilakukan oleh Alfonsius Ega Ernowo, Eddy Julianto, dan Yonathan Dri Handarkho (2021). Hasil dari penelitian ini adalah pengujian antarmuka *website* CGV Cinemas dengan menggunakan metode *A/B Testing* dan pengukuran *System Usability Scale* (SUS). Penelitian ini berfokus pada elemen-elemen antarmuka *website* CGV Cinemas, dengan sampel penelitian berupa pengguna *website* dan aplikasi *mobile* CGV Cinemas di Indonesia. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring yang disebar menggunakan *Google Forms* kepada 30 responden. Penelitian dilakukan dalam dua iterasi, yaitu iterasi pertama untuk mengevaluasi antarmuka *website* CGV Cinemas saat ini, dan iterasi kedua untuk menguji purwarupa perbaikan antarmuka yang dirancang oleh peneliti. Hasil analisis

menunjukkan perlunya perbaikan pada antarmuka *website* untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Perbaikan yang dilakukan menghasilkan impresi positif dari pengguna dan memenuhi kriteria SUS, dengan mengimplementasikan tiga aspek dalam Interaksi Manusia dan Komputer (IMK), yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan.

2.10.8 Redesign Aplikasi M-Banking Metode Lean UX Dengan Pengujian A/B Testing (Studi Kasus BSI)

Penelitian ini dilakukan oleh Anjeli Sapitri, Muhammad Wahyu Saputra, Mesy Aniza Putri, Yoyon Efendi, dan Dwi Haryono (2023). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan desain antarmuka dan pengalaman pengguna pada aplikasi BSI *Mobile Banking* menggunakan metode Lean UX, dengan fokus pada peningkatan pengalaman pengguna. Hasil *A/B testing* menunjukkan bahwa mayoritas pengguna lebih memilih desain A pada halaman logo (72%), menu utama (80%), beranda (69,4%), dan informasi rekening (75%), sementara halaman transfer lebih disukai menggunakan desain B (55,6%). Desain akhir diuji menggunakan *usability testing*, yang menunjukkan antarmuka lebih konsisten, mudah digunakan, dan sesuai kebutuhan pengguna.

2.10.9 Usability Evaluation of Wedding Administrative Information System Using System Usability Scale

Penelitian ini dilakukan oleh Novrisyah Hasibuan dan Raissa Amanda Putri (2022). Hasil penelitian ini adalah Sistem Informasi Administrasi Nikah di kantor urusan agama kecamatan Lubuk Barumun telah memberikan kemudahan dalam pengelolaan data administrasi dan penyampaian informasi kepada masyarakat. Sistem ini juga mempermudah masyarakat dalam proses pengajuan berkas persyaratan nikah dan rujuk. Namun, ditemukan bahwa sebagian masyarakat masih mengalami kendala dalam memahami dan menggunakan sistem tersebut. Untuk mengukur tingkat *usability* sistem, penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Berdasarkan hasil evaluasi, sistem informasi ini memperoleh skor rata-rata SUS sebesar 72,9, yang termasuk dalam kategori nilai B atau “baik”. Skor ini menunjukkan bahwa sistem dianggap layak sehingga dapat diterima oleh pengguna.

2.10.10 *User-centered Design for Mobile Apps Guide Service Heritage Tourism in Indonesia*

Penelitian ini dilakukan oleh Erni Widarti, Dadang Eman, dan Suyoto pada tahun 2020, hasil penelitian ini adalah sebuah aplikasi wisata *heritage* yang berfokus pada tempat-tempat bernilai sejarah yang menjadi daya tarik wisata. Aplikasi ini dirancang menggunakan *User Centered Design* (UCD), yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Aplikasi ini memudahkan wisatawan untuk memilih paket wisata, mengakses informasi perjalanan, serta menentukan rute dan destinasi wisata *heritage*. Dengan skala kepercayaan 95% hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil memenuhi harapan pengguna.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara *offline* di Laboratorium Teknik Informatika. Waktu penelitian dimulai dari Agustus 2024 – Maret 2025. Berikut adalah jadwal kegiatan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

[illegible]

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Alat

Detail alat yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.2, yang memuat informasi mengenai perangkat lunak dan perangkat keras yang mendukung proses perancangan.

Tabel 3.2 Rincian alat yang digunakan dalam penelitian

No	Nama Alat	Spesifikasi	Fungsi
1.	Laptop Acer Swift 3	Prosesor Intel Core I5, RAM 16 GB, SSD 1 TB	Sebagai perangkat lunak untuk implementasi perancangan desain dan pengumpulan data.
2.	Figma	<i>Online Figma</i>	Sebagai peranti untuk membuat tampilan UI website kamus bahasa Lampung berbasis komunitas.
3.	<i>Spreadsheets</i>	<i>Online Spreadsheets</i>	Sebagai peranti untuk membuat <i>form</i> SUS dan mengelola data.
4.	<i>Google Form</i>	<i>Online Gform</i>	Sebagai peranti untuk merancang pertanyaan.

2. Bahan

Adapun data yang akan dikumpulkan dan diperoleh melalui penelitian ini disajikan dalam tabel 3.3.

Tabel 3.3 Rincian bahan dalam penelitian

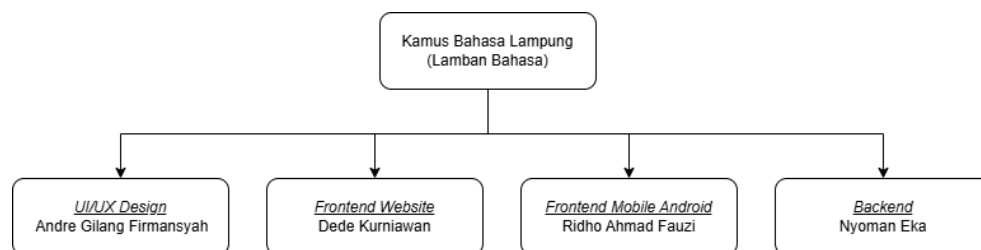
No	Bahan	Definisi
1.	Wawancara	Wawancara dilakukan untuk memahami kebutuhan <i>user</i> pada <i>website</i> kamus bahasa Lampung berbasis komunitas.

Tabel 3.3 Rincian bahan dalam penelitian (Lanjutan)

2.	Pengumpulan data	Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan banyak data yang akan berkaitan dengan perancangan <i>website</i> kamus bahasa Lampung berbasis komunitas.
3.	Data <i>User</i>	Merupakan data orang yang akan menggunakan <i>website</i> kamus bahasa Lampung berbasis komunitas.
4.	Data Survei	Merupakan data hasil wawancara dengan responden tentang fitur kamus bahasa Lampung berbasis komunitas.
5.	Data Responden	Merupakan data dari orang yang memberikan tanggapan dari survei tentang fitur kamus bahasa Lampung berbasis komunitas.

3.3 Project

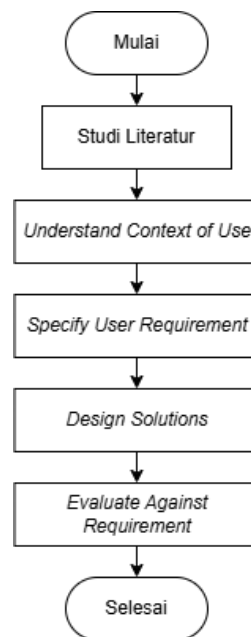
Pada *project* perancangan *website* Lamban Bahasa terdiri dari 4 bagian dengan 4 orang yang berbeda, dimana masing-masing orang mendapat tugas yang berbeda seperti pada gambar 3.1

Gambar 3.1 Pembagian *Project*

Pada gambar 3.1 merupakan gambar pembagian dalam perancangan *website* kamus bahasa Lampung berbasis komunitas. Adapun pembagian tugas *project* terdiri dari Andre Gilang bertugas membuat rancangan *UI/UX website*, Dede Kurniawan bertugas membuat *frontend website*, Nyoman Eka bertugas membuat *backend*, dan Ridho Fauzi bertugas membuat *frontend aplikasi mobile*.

3.4 Tahap Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) untuk memastikan desain *website* sesuai kebutuhan pengguna. Tahapan penelitian yang dilalui dalam proses perancangan desain *UI/UX website* dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 3.2 Tahap Penelitian

3.4.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan sebagai tahap awal untuk memahami secara mendalam mengenai metode perancangan desain berbasis *User Centered Design* (UCD). Metode ini dipilih karena kemampuannya untuk memastikan kebutuhan dan pengalaman pengguna menjadi fokus utama dalam setiap tahapan perancangan. Penelitian ini meninjau berbagai studi terdahulu yang relevan dengan penerapan UCD, terutama pada pengembangan *website* berbasis komunitas. Studi literatur ini tidak hanya membantu menambah wawasan, tetapi juga menyediakan referensi konkret mengenai pendekatan terbaik untuk merancang *UI/UX* pada *website* kamus bahasa Lampung berbasis komunitas. Hasil dari studi literatur ini menjadi dasar dalam menyusun desain yang tidak hanya fungsional tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.4.2 *Understand Context Of Use*

Pada tahap ini merupakan langkah penting dalam perancangan UI/UX *website* karena lingkungan dan situasi pengguna dapat memengaruhi pengalaman pengguna. Penelitian ini berfokus pada masyarakat umum dan ahli bahasa sebagai pengguna utama *website* kamus bahasa Lampung berbasis komunitas. Untuk analisis kebutuhan, dilakukan penyebaran kuesioner kepada 40 responden. Jumlah ini dipilih berdasarkan panduan minimum penelitian survei untuk memastikan variasi data yang memadai [25]. pertanyaan disusun berdasarkan penelitian sebelumnya tentang pengembangan UI/UX suatu *website*. Responden berusia 17-30 tahun dipilih karena merupakan kelompok aktif pengguna internet [26]. Adapun hasil identifikasi yang dilakukan terdapat data sebagai berikut:

1. Hasil dari penyebaran kuesioner didapat data seperti berikut:
 - a. Jumlah responden 40 masyarakat umum dan 12 ahli bahasa.
 - b. 40 responden meliputi umur 15-20 sebanyak 20 masyarakat, umur 20-25 sebanyak 14 masyarakat, dan umur 26-30 sebanyak 6 masyarakat.
 - c. 12 responden ahli bahasa meliputi dosen pendidikan bahasa Lampung sebanyak 2 dosen dan guru bahasa Lampung sebanyak 10 guru.
2. Rangkuman jawaban dari kuesioner yang telah dilakukan sebagai berikut:
 - a. Masyarakat umum
 Hasil kuesioner menunjukkan bahwa pengguna kurang tertarik dengan kamus bahasa lampung yang telah tersedia saat ini dikarenakan memiliki desain yang kurang menarik, memiliki keterbatasan daftar kosakata, serta informasi terjemahan yang kurang lengkap.
 - b. Ahli bahasa
 Hasil kuesioner menunjukkan bahwa pelestarian bahasa Lampung sangat penting dikarenakan bahasa Lampung saat ini terancam punah. Sehingga perlu adanya digitalisasi kamus bahasa Lampung, yang memungkinkan akses lebih luas dan mudah bagi masyarakat untuk mempelajari bahasa Lampung. Selain itu, fitur komunitas dianggap penting untuk memperkaya kosakata, sehingga ahli bahasa dan masyarakat umum dapat berkontribusi secara aktif. Kelengkapan informasi terjemahan menjadi aspek utama yang perlu diperhatikan, supaya pengguna dapat lebih mudah memahami.

Berdasarkan hasil identifikasi, penelitian ini sangat penting dilakukan untuk mendukung pelestarian bahasa Lampung. Dengan desain menarik, kosakata lengkap, dan digitalisasi berbasis komunitas, *website* ini diharapkan menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat masyarakat sekaligus mencegah punahnya bahasa Lampung. Adapun pertanyaan dan jawaban yang lebih lengkap bisa dilihat pada lampiran 1.

3.4.2.1 Analisis Kompetitor

Untuk memastikan pengembangan aplikasi kamus yang relevan dan kompetitif, analisis terhadap aplikasi serupa yang sudah ada menjadi langkah penting. Berikut ini adalah tinjauan keunggulan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari beberapa aplikasi kamus terkait bahasa Lampung.

a. Kamus Bahasa Lampung

Aplikasi Kamus Bahasa Lampung menawarkan beberapa keunggulan, termasuk fitur pembelajaran aksara, budaya, dan sastra Lampung, serta kemampuan menerjemahkan teks hingga ke tingkat kalimat. Namun, terdapat kelemahan pada alur penambahan kata yang kurang jelas dan hasil terjemahan yang masih terbatas pada per kata. Peluang utama aplikasi ini terletak pada pengembangan fitur pembelajaran interaktif serta penerapan teknologi *AI* untuk meningkatkan akurasi terjemahan. Meskipun begitu, ancaman datang dari kompetitor yang menggunakan teknologi lebih canggih dan segmentasi pasar yang cenderung terbatas.

b. Kamus Lampung-Indonesia KBPL

Aplikasi Kamus Lampung-Indonesia KBPL memiliki sejumlah keunggulan, terutama dalam hal penyediaan data yang cukup lengkap serta fitur pencarian berdasarkan satu kata. Namun, aplikasi ini menghadapi beberapa kekurangan, seperti data yang bersifat statis dan tidak diperbarui secara berkala, serta tampilan antarmuka yang kurang menarik. Peluang yang dapat dimanfaatkan aplikasi ini adalah melakukan peningkatan pada desain tampilan serta membuka akses bagi masyarakat untuk turut berkontribusi dalam memperkaya data. Meski demikian, ancaman utama yang dihadapi adalah persaingan dengan aplikasi lain yang lebih populer serta penurunan relevansi data apabila tidak dilakukan pembaruan secara rutin.

c. Kamus Lampung (Aplikasi Android)

Aplikasi Kamus Lampung versi Android memiliki keunggulan dalam menyediakan daftar kata yang lengkap dan fitur untuk menyimpan kata favorit. Namun, terdapat kelemahan seperti iklan yang mengganggu pengalaman pengguna, kurangnya fitur kategori dialek, serta tampilan aplikasi yang kurang menarik. Peluang pengembangan aplikasi ini mencakup perbaikan desain antarmuka dan penambahan fitur kategori dialek untuk meningkatkan fungsionalitasnya.

d. Translate Bahasa Lampung (Aplikasi Android)

Aplikasi *Translate* Bahasa Lampung versi Android memiliki keunggulan dalam fitur *Optical Character Recognition* (OCR), yang memungkinkan pengguna untuk mengenali teks dalam huruf latin dan menerjemahkannya, serta mendukung berbagai dialek Lampung. Kekurangan aplikasi ini meliputi tampilan teks yang kurang menarik, hasil terjemahan yang tidak selalu sesuai dengan kaidah bahasa, dan data kosakata yang masih terbatas. Peluang pengembangan terletak pada perbaikan tampilan antarmuka, penambahan fitur aksara Lampung, serta perluasan kosakata. Namun, aplikasi ini menghadapi ancaman berupa kesulitan menjaga kualitas data tanpa adanya kurasi yang memadai serta kurangnya dukungan untuk aksara Lampung.

Adapun hasil dari analisis SWOT pada platform serupa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Perbandingan dengan platform serupa

Fitur	Kamus Bahasa Lampung (Ell Studios)	Kamus Lampung Indonesia (KBPL)	Kamus Lampung (Ant Bee Dev)	Translate Bahasa Lampung (Tapis Dev)	Lamban Bahasa
Menerjemahkan kata	✓	✓	✓	✓	✓
Menerjemahkan kata berdasarkan dialek	✓	✗	✗	✓	✓

Tabel 3.5 Perbandingan dengan platform serupa (Lanjutan)

Fitur	Kamus Bahasa Lampung (Ell Studios)	Kamus Lampung Indonesia (KBPL)	Kamus Lampung (Ant Bee Dev)	Translate Bahasa Lampung (Tapis Dev)	Lamban Bahasa
Penulisan Aksara (kata dan kalimat)	✓	✓	✗	✗	✓
Contoh penggunaan kata	✗	✗	✗	✗	✓
Lokasi penuturan kata	✗	✗	✗	✗	✓
Laporkan kata	✗	✗	✗	✗	✓
Menampilkan daftar kata terurut abjad	✓	✗	✗	✗	✓
Peringkat kontributor	✗	✗	✗	✗	✓
Blog	✗	✗	✗	✗	✓
Mengajukan kata	✓	✗	✗	✗	✓
Meninjau kata	✗	✗	✗	✗	✓
Meninjau laporan	✗	✗	✗	✗	✓

3.4.3 Specify User Requirement

Pada tahap *specify user requirement*, dilakukan identifikasi mengenai apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna dalam *website* kamus bahasa Lampung berbasis komunitas. Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada masyarakat umum dan ahli bahasa. wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi dan permasalahan apa saja yang dialami ketika menggunakan kamus bahasa Lampung. Sehingga pada tahap

ini dihasilkan pembuatan kebutuhan fungsional dan *non-fungsional*, *user persona*, *use case*, dan *activity diagram*.

3.4.3.1 Kebutuhan Fungsional dan Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan atau persyaratan mengenai apa yang harus dilakukan oleh sebuah sistem atau produk, termasuk fungsi, tugas, atau layanan yang perlu disediakan oleh sistem tersebut. Adapun kebutuhan fungsional dari sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kebutuhan Fungsional

ID	Deskripsi
KF-01	Sistem dapat menyediakan pendaftaran bagi pengguna untuk mendapat peran kontributor.
KF-02	Sistem dapat menyediakan fitur lupa kata sandi.
KF-03	Sistem dapat menerjemahkan kata bahasa Lampung ke bahasa Indonesia maupun sebaliknya.
KF-04	Sistem dapat menampilkan aksara Lampung untuk kata dan kalimat.
KF-05	Sistem dapat menyediakan fitur filter berdasarkan dialek pada saat menerjemahkan kata.
KF-06	Sistem dapat menyediakan fitur pelaporan guna melaporkan kata yang tidak tepat.
KF-07	Sistem dapat menyediakan fitur daftar <i>blog</i> .
KF-08	Sistem dapat menyediakan fitur bagi pengguna untuk mengajukan kata.
KF-09	Sistem dapat menyediakan fitur bagi pengguna untuk menyimpan kata sebagai draf sebelum diajukan.
KF-10	Sistem dapat menyediakan fitur bagi pengguna untuk mengelola kata yang perlu direvisi, yaitu mengajukan kata untuk di tinjau ulang.
KF-11	Sistem dapat menampilkan daftar riwayat kontribusi berdasarkan status (ditinjau, diterima, dan ditolak)
KF-12	Sistem dapat menyediakan fitur bagi pengguna untuk meninjau kata.

Tabel 3.6 Kebutuhan Fungsional (Lanjutan)

ID	Deskripsi
KF-13	Sistem dapat menyediakan fitur bagi pengguna untuk meninjau kata yang dilaporkan.
KF-14	Sistem dapat menampilkan daftar riwayat tinjau kata berdasarkan status (diterima dan ditolak).
KF-15	Sistem dapat menyediakan fitur untuk mengubah data profil.
KF-16	Sistem dapat menyediakan fitur untuk memperbarui kata sandi.

Adapun kebutuhan *non-fungsional* dari sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kebutuhan *Non-Fungsional*

ID	Parameter	Deskripsi
Knf-01	<i>Reliability</i>	1. Sistem harus memberikan pesan kesalahan yang informatif saat terjadi kesalahan.
Knf-02	<i>Ergonomy</i>	1. Desain antarmuka <i>website</i> harus intuitif, menggunakan desain yang sederhana dan konsisten.
Knf-03	<i>Safety</i>	1. Sistem harus menerapkan langkah-langkah keamanan untuk menjaga data pengguna.
Knf-04	<i>Usability</i>	1. Navigasi harus sederhana, dengan menu utama yang mudah diakses tanpa membingungkan pengguna.

3.4.3.2 User Persona

User persona pada penelitian ini diambil dari hasil penyebaran kuesioner kepada masyarakat umum dan ahli bahasa selaku pengguna kamus bahasa Lampung berbasis komunitas. Masyarakat umum yang diwakili oleh persona berusia 17 tahun adalah individu muda yang memiliki minat untuk mempelajari dan menggunakan bahasa Lampung dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk keperluan pendidikan, komunikasi, maupun pelestarian bahasa. Sementara itu, ahli bahasa yang diwakili

oleh persona berusia 40 tahun memiliki peran sebagai kontributor konten yang memastikan keakuratan terjemahan kosakata dalam kamus. Berdasarkan identifikasi yang dilakukan, berikut adalah *user* persona dari *website* kamus bahasa Lampung:

Erika Aqnia Permata Pelajar SMA
<ul style="list-style-type: none"> • Umur : 17 tahun • Pekerjaan : Pelajar
Tujuan <ul style="list-style-type: none"> • Website yang mudah dipahami saat melakukan terjemahan bahasa lampung ke indonesia maupun sebaliknya. • Memiliki daftar kosakata yang lebih lengkap
Masalah <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki daftar kosakata yang terbatas. • Kebanyakan kamus bahasa memiliki disain yang kurang menarik. • Ditail informasi terjemahan yang kurang lengkap, seperti tidak adanya aksara Lampung dan contoh penggunaan kata.
Fitur <ul style="list-style-type: none"> • disain yang menarik dan mudah dipahami, informasi terjemahan yang lengkap, daftar kosakata yang lengkap, dan fitur komunitas untuk memperkaya kosakata.

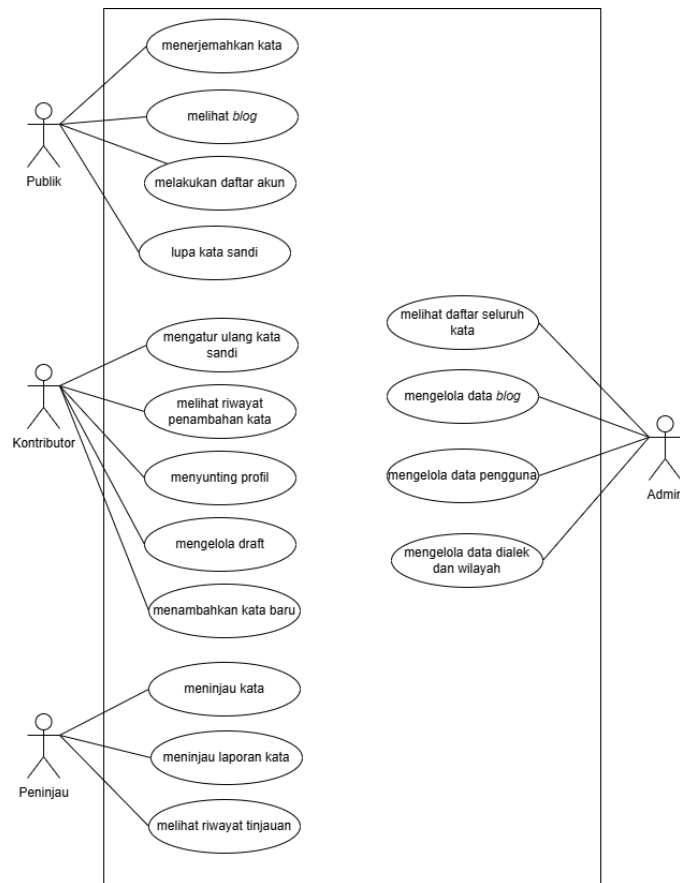
Gambar 3.3 *User Persona* Masyarakat Umum

Iqbal Hilal Dosen Pendidikan Bahasa Lampung Universitas Lampung
<ul style="list-style-type: none"> • Umur : 40 tahun • Pekerjaan : Dosen
Tujuan <ul style="list-style-type: none"> • Memastikan kosakata dan aksara Lampung terdokumentasi secara akurat. • Mendorong pelestarian bahasa Lampung melalui platform digital berbasis komunitas
Masalah <ul style="list-style-type: none"> • Minimnya platform digital yang mendukung kolaborasi antara ahli bahasa dan masyarakat umum.
Fitur <ul style="list-style-type: none"> • Fitur kontribusi untuk menambahkan atau meninjau kosakata. • Memiliki disain yang menarik dan mudah digunakan.

Gambar 3.4 *User Persona* Ahli Bahasa

3.4.3.3 Use Case Diagram

Berikut adalah hasil rancangan *Use Case Diagram*. Diagram ini menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem, serta menampilkan fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna. Diagram ini menjelaskan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem untuk mencapai tujuan tertentu.



Gambar 3.5 *Use Case Diagram*

Berikut ini adalah tabel yang memberikan penjelasan terkait *Use Case Diagram* yang telah disajikan di atas:

Tabel 3.7 Definisi Pengguna

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Publik	Aktor dengan <i>role</i> ini dapat mengakses fitur penerjemahan kata pada <i>website</i> , melihat blog, melaporkan konten, dan melakukan pendaftaran.

Tabel 3.8 Definisi Pengguna (Lanjutan)

No.	Aktor	Deskripsi
2.	Kontributor	Aktor ini dapat mengakses <i>dashboard</i> kontributor yang memiliki fitur penerjemah kata, menambahkan kata, contoh kalimat baru, serta melihat tinjauan kata.
3.	Peninjau	Aktor ini dapat mengakses <i>dashboard</i> kontributor yang memiliki fitur penerjemah kata, menambahkan kata, contoh kalimat baru, meninjau kata, serta meninjau laporan konten.
4.	Admin	Aktor ini dapat mengakses <i>dashboard</i> admin yang memiliki fitur melihat daftar kata, mengelola data <i>blog</i> , mengelola data kontributor dan peninjau, dan mengelola dialek serta wilayah.

Tabel 3.8 Definisi Use Case Diagram

No.	Use Case	Deskripsi
1	Daftar	Pengguna dengan <i>role</i> publik dapat mendaftarkan diri untuk menjadi kontributor.
2	Login	Pengguna dengan <i>role</i> kontributor, peninjau, dan admin memasukkan data <i>form</i> untuk mengakses sistem. Jika valid maka akan diarahkan ke halaman <i>dashboard</i> .
3	Lupa kata sandi	Pengguna dengan <i>role</i> kontributor dan peninjau dapat menggunakan fitur ini untuk reset kata sandi.
4	Atur ulang kata sandi	Pengguna dengan <i>role</i> kontributor dan peninjau dapat mengubah kata sandi melalui verifikasi email yang dikirim.

Tabel 3.9 Definisi *Use Case* Diagram (Lanjutan)

No.	<i>Use Case</i>	Deskripsi
5	Sunting profil	Pengguna dengan <i>role</i> kontributor dan peninjau dapat mengubah data pribadi.
6	Menerjemahkan kata	Pengguna dengan <i>role</i> publik, kontributor, dan peninjau dapat menerjemahkan kata dari atau ke bahasa Lampung.
7	Melihat <i>blog</i>	Pengguna dengan <i>role</i> publik dapat melihat daftar <i>blog</i> yang tersedia di halaman beranda.
8	Menambahkan kata baru	Pengguna dengan <i>role</i> kontributor dan peninjau dapat menambahkan kosakata baru.
9	Melihat riwayat penambahan kata	Pengguna dengan <i>role</i> kontributor dan peninjau dapat melihat daftar kata baru yang ditinjau.
10	Tinjau kata	Pengguna dengan <i>role</i> peninjau dapat melakukan verifikasi pada daftar kata baru yang ditambahkan oleh kontributor
11	Tinjau laporan	Pengguna dengan <i>role</i> peninjau dapat melakukan verifikasi pada konten yang dilaporkan oleh pengguna publik. Jika ada perbaikan maka akan diteruskan pada kontributor untuk diperbaiki.
12	Melihat riwayat peninjauan kata	Pengguna dengan <i>role</i> kontributor dapat melihat daftar kata yang ditinjau.
13	Melihat daftar seluruh kata	Pengguna dengan <i>role</i> admin dapat melihat seluruh korpus kosakata.
14	Kelola data <i>blog</i>	Pengguna dengan <i>role</i> admin dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus <i>blog</i> .
15	Kelola data pengguna	Pengguna dengan <i>role</i> admin dapat melihat dan mengelola data pengguna (kontributor dan peninjau).

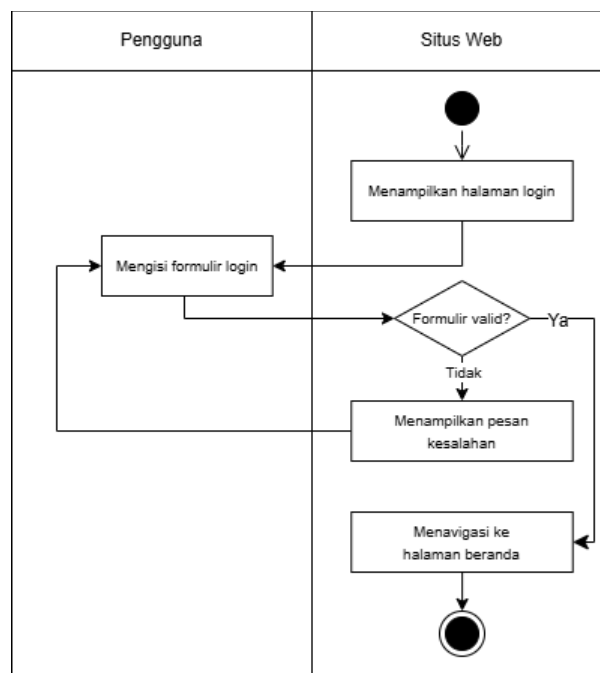
Tabel 3.9 Definisi *Use Case Diagram* (Lanjutan)

No.	Use Case	Deskripsi
16	Kelola data dialek dan wilayah	Pengguna dengan <i>role</i> admin dapat melihat dan mengelola data dialek dan wilayah.
17	Kelola draf	Pengguna dengan <i>role</i> kontributor dan peninjau dapat mengubah data kata yang belum diajukan kepada peninjau.

3.4.3.4 Activity Diagram

Berikut adalah *Activity Diagram* yang telah dirancang. Diagram ini menggambarkan alur kerja atau proses dalam sistem, memperlihatkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu tugas.

1. Activity Diagram Login

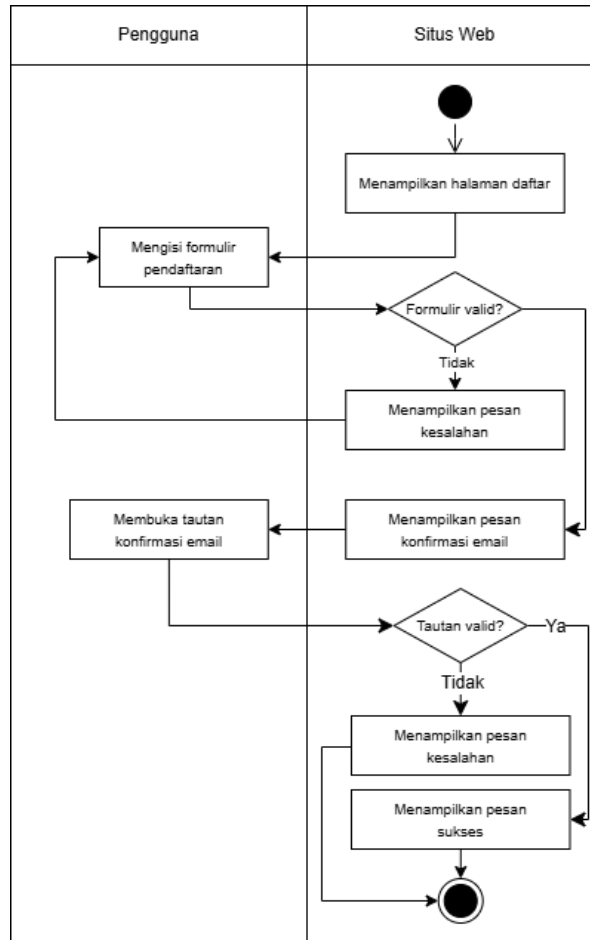


Gambar 3.6 Activity Diagram Login

Pada gambar 3.6 diatas, alur dimulai dari halaman *login*. Kemudian pengguna diminta untuk mengisi formulir *login*. Jika data yang dimasukkan sesuai maka pengguna akan dialihkan ke halaman beranda. Jika data yang dimasukkan tidak

sesuai maka akan menampilkan pesan kesalahan. Kemudian pengguna diminta untuk mengisi ulang formulir *login*.

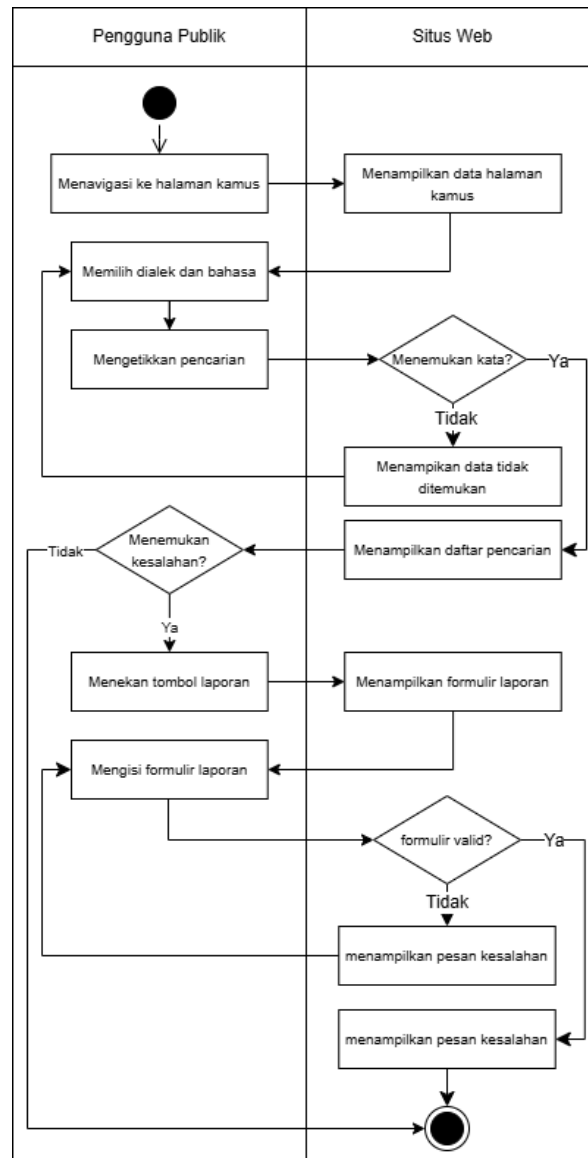
2. Activity Diagram Daftar



Gambar 3.7 Activity Diagram Daftar

Pada gambar 3.7 di atas, alur dimulai dari halaman daftar. Kemudian pengguna diminta untuk mengisi formulir pendaftaran. Jika pengguna mengisi data tidak valid maka akan menampilkan pesan kesalahan. Kemudian pengguna diminta untuk mengisi ulang formulir pendaftaran. Jika pengguna mengisi data valid maka akan menampilkan pesan konfirmasi email. Kemudian pengguna membuka tautan konfirmasi email yang telah diberikan. Jika tautan tersebut valid maka akan menampilkan pesan sukses. Jika tidak valid maka akan menampilkan pesan kesalahan.

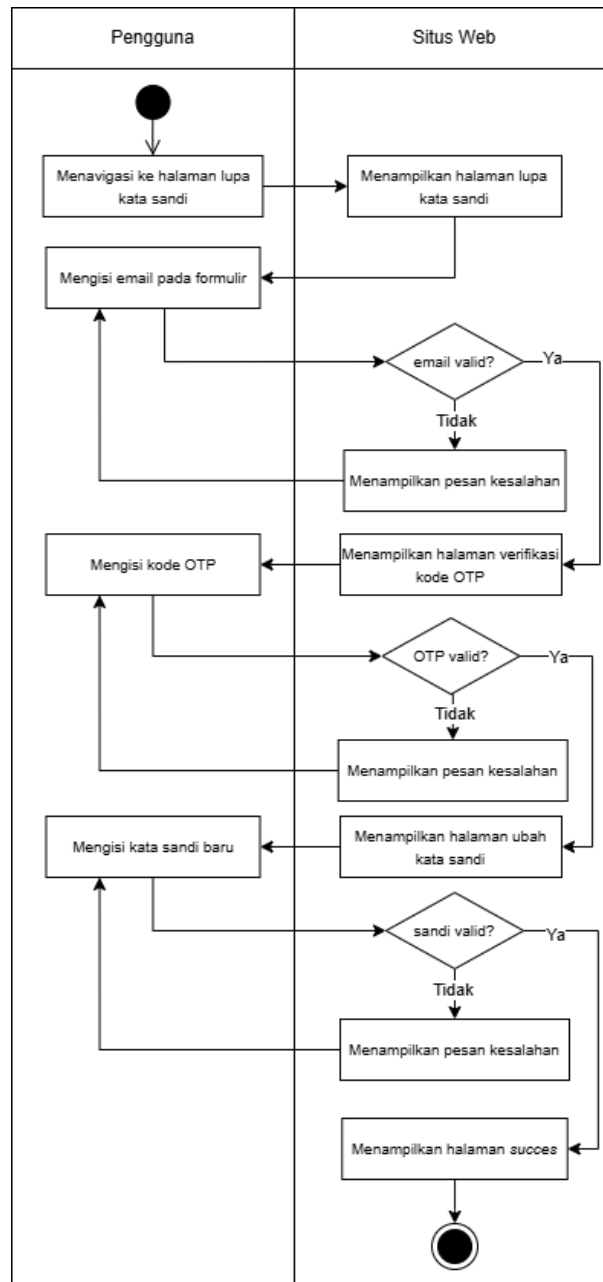
3. *Activity* Diagram Terjemahan Kata



Gambar 3.8 *Activity* Diagram Terjemahan Kata

Pada gambar 3.8 diatas, alur dimulai dari pengguna navigasi ke halaman kamus. Kemudian menampilkan data halaman kamus, selanjutnya pengguna memilih dialek, bahasa, dan mengetik pencarian kata yang diinginkan. Jika kata tidak ditemukan maka akan menampilkan pesan bahwa kata tidak ditemukan. Jika kata ditemukan maka akan menampilkan data kata yang di cari. Jika pengguna menemukan kesalahan kata, maka pengguna dapat melaporkan kata tersebut melalui formulir laporkan kata.

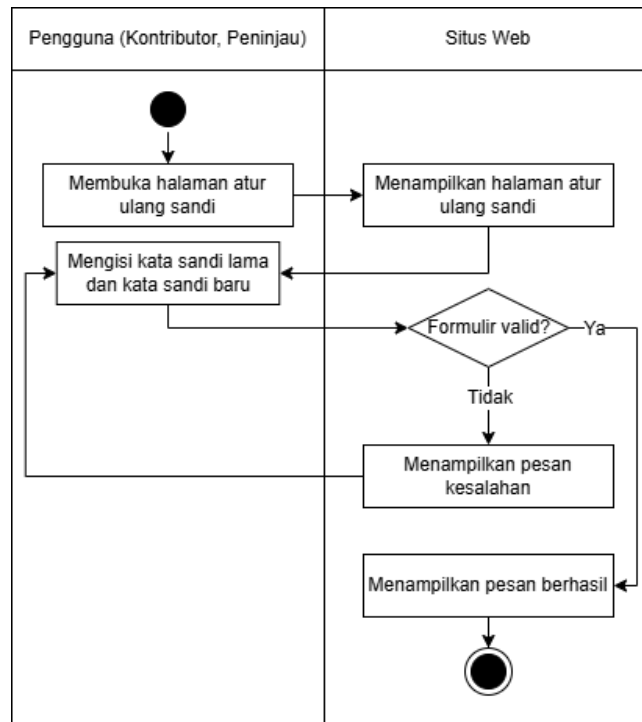
4. Activity Diagram Lupa Kata Sandi



Gambar 3.9 Activity Diagram Lupa Kata Sandi

Pada gambar 3.9 diatas, alur dimulai dari pengguna navigasi ke halaman lupa kata sandi. Kemudian pengguna dapat mengisi formulir untuk mengubah kata sandi. Jika formulir valid maka pengguna akan mendapatkan OTP validasi ganti kata sandi. Jika formulir tidak valid maka akan muncul pesan kesalahan.

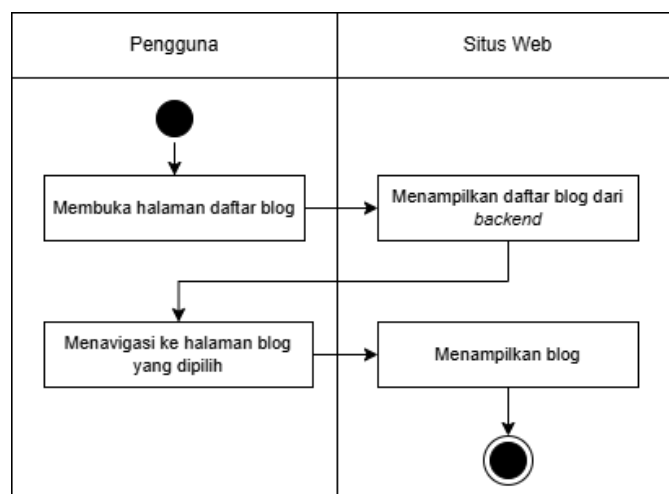
5. Activity Diagram Atur Ulang Kata Sandi



Gambar 3.10 Activity Diagram Atur Ulang Kata Sandi

Pada gambar 3.10 diatas, alur dimulai dari pengguna membuka halaman atur ulang kata sandi. Kemudian pengguna mengisi kata sandi lama dan kata sandi baru. Jika formulir valid maka akan menampilkan pesan berhasil. Jika formulir tidak valid maka menampilkan pesan kesalahan,

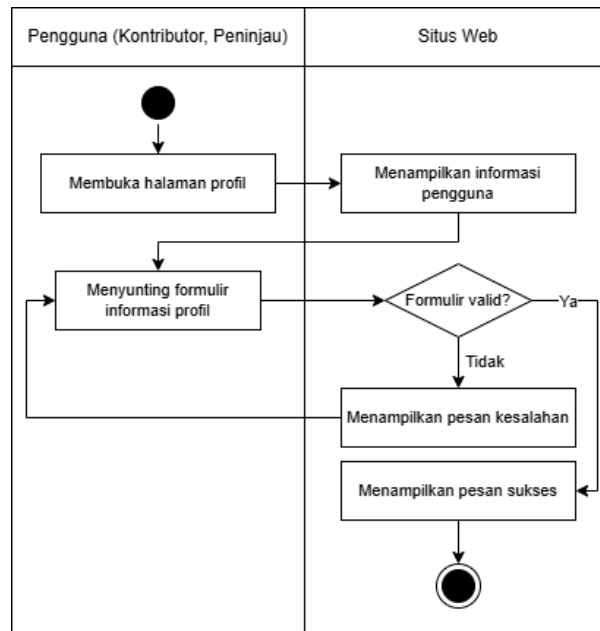
6. Activity Diagram Blog



Gambar 3.11 Activity Diagram Blog

Pada gambar 3.11 di atas, alur dimulai dari pengguna publik membuka halaman daftar blog. Kemudian situs web akan menampilkan daftar *blog* yang tersedia. Lalu pengguna dapat memilih *blog* yang ingin dibaca.

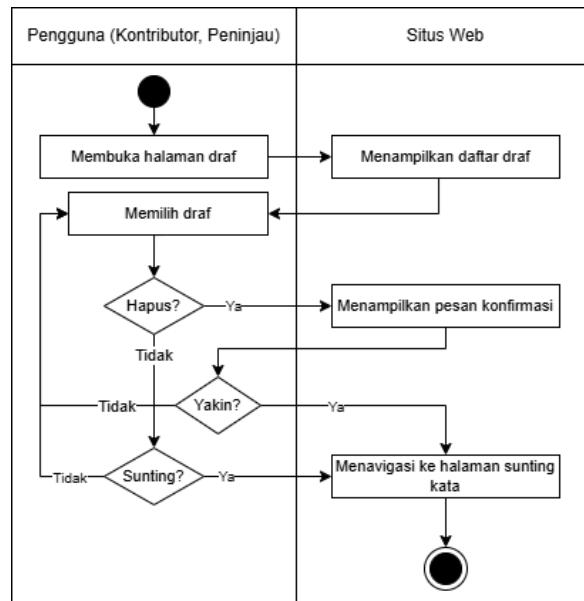
7. Activity Diagram Sunting Profile



Gambar 3.12 Activity Diagram Sunting Profile

Pada gambar 3.12 di atas, alur dimulai dari pengguna membuka halaman profil. Kemudian situs web menampilkan informasi pengguna. Lalu pengguna menyunting formulir informasi profil. Jika formulir valid maka akan menampilkan pesan sukses. Jika formulir tidak valid maka akan menampilkan pesan kesalahan.

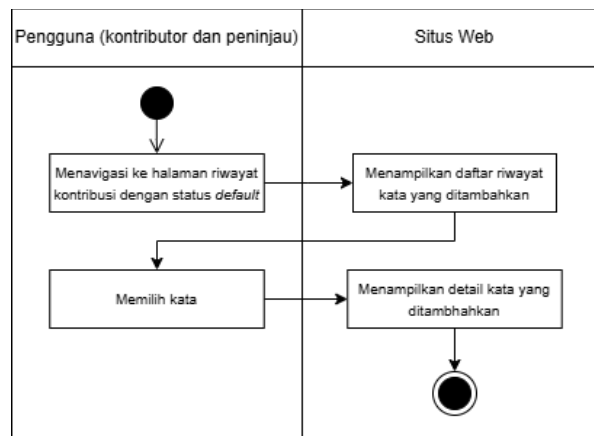
8. Activity Diagram Kelola Draf



Gambar 3.13 Activity Diagram Kelola Draf

Pada gambar 3.13 di atas, alur dimulai dari membuka halaman draf. Kemudian situs web menampilkan daftar draf. Lalu pengguna dapat menghapus draf dan menyunting draf.

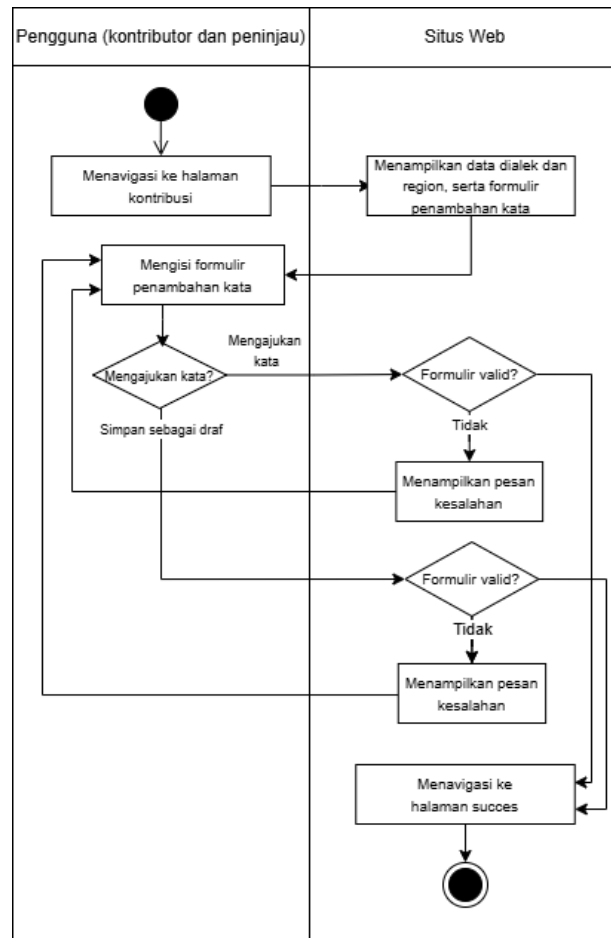
9. Activity Diagram Riwayat Tambah Kata



Gambar 3.14 Activity Diagram Riwayat Tambah Kata

Pada gambar 3.14 di atas, alur dimulai dari membuka halaman riwayat tambah kata. Kemudian situs web menampilkan daftar riwayat kata yang ditambahkan. Lalu pengguna dapat memilih salah satu kata untuk melihat detail informasi kata.

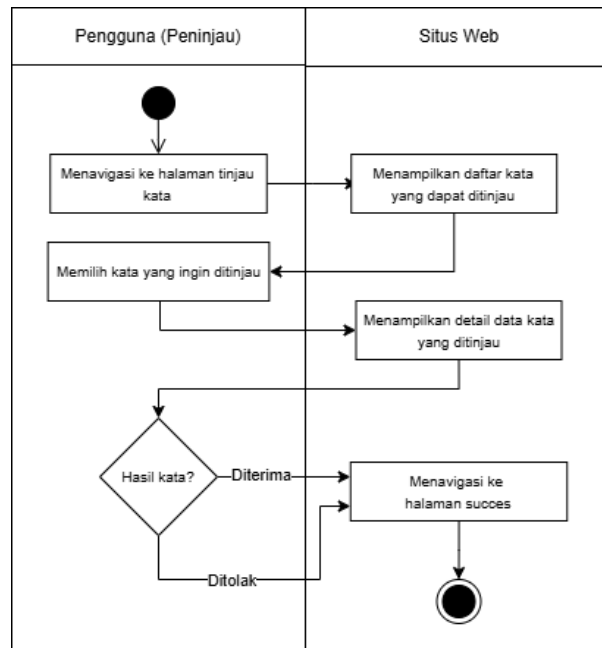
10. Activity Diagram Tambahkan Kata



Gambar 3.15 Activity Diagram Tambahkan Kata

Pada gambar 3.15 di atas, alur dimulai dari membuka halaman kontribusi tambah kata. Kemudian pengguna mengisi formulir tambah kata. Jika formulir tidak valid maka akan menampilkan pesan kesalahan. Jika formulir valid maka pengguna dapat mengajukan kata atau ingin menyimpan dalam daftar draf.

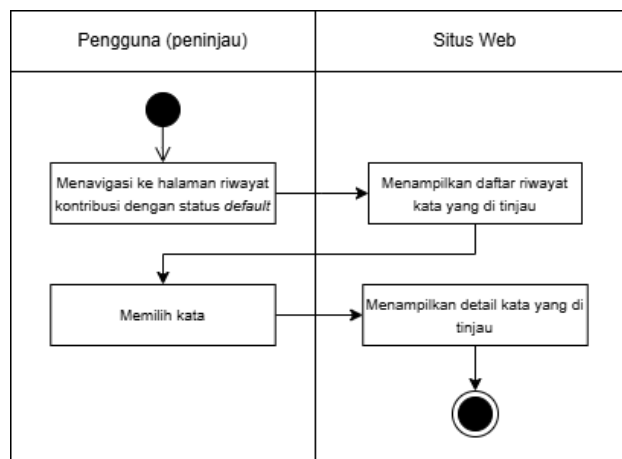
11. Activity Diagram Tinjau Kata



Gambar 3.16 Activity Diagram Tinjau Kata

Pada gambar 3.16 di atas, alur dimulai dari membuka halaman tinjau kata. Kemudian situs web menampilkan daftar kata yang dapat ditinjau. Lalu pengguna memilih kata yang ingin di tinjau untuk melihat detail informasi kata. Jika kata sesuai dengan kriteria maka akan diterima. Namun, jika kata tidak sesuai kriteria maka kata akan ditolak.

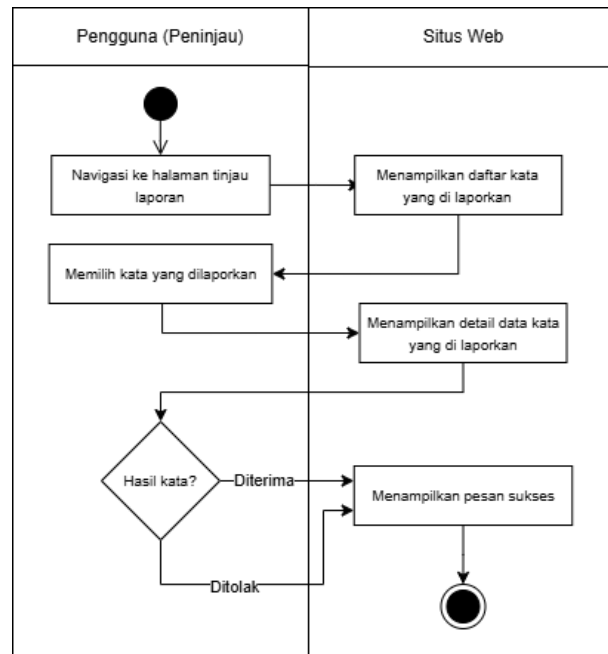
12. Activity Diagram Riwayat Tinjau Kata



Gambar 3.17 Activity Diagram Riwayat Tinjau Kata

Pada gambar 3.17 di atas, alur dimulai dari membuka halaman riwayat tinjau kata. Kemudian situs web menampilkan daftar riwayat kata yang ditinjau. Lalu pengguna memilih salah satu kata untuk melihat detail informasi kata yang di tinjau.

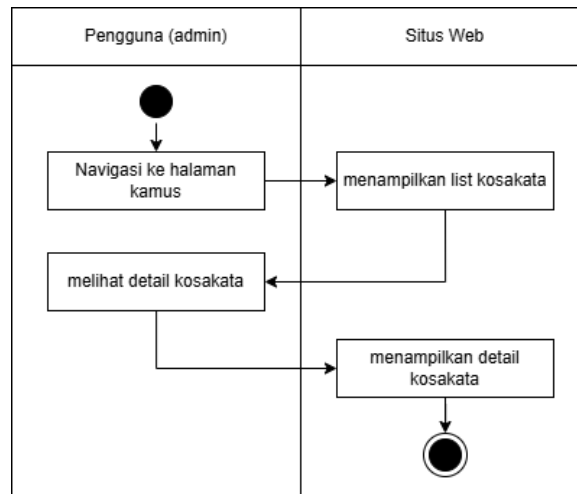
13. Activity Diagram Tinjau Laporan



Gambar 3.18 Activity Diagram Tinjau Laporan

Pada gambar 3.18 di atas, alur dimulai dari membuka halaman tinjau laporan. Kemudian situs web menampilkan daftar kata yang di laporkan. Lalu pengguna memilih kata yang di laporkan untuk melihat detail informasi kata. Jika laporan sesuai kriteria maka akan diterima. Namun, jika laporan sesuai kriteria maka akan ditolak.

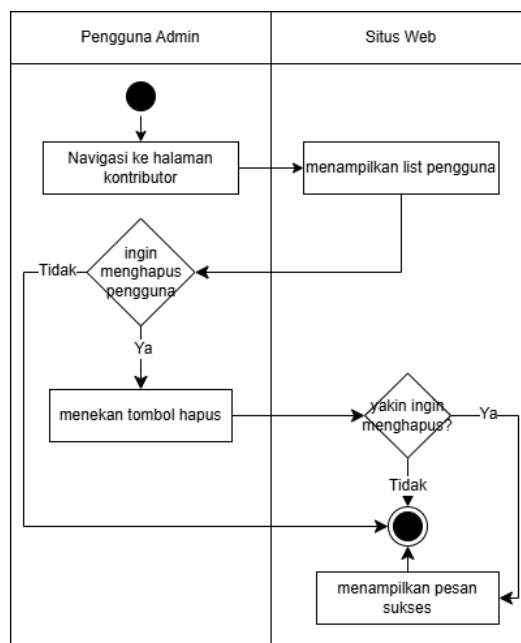
14. Activity Diagram Daftar Seluruh Kata



Gambar 3.19 Activity Diagram Daftar Seluruh Kata

Pada gambar 3.19 di atas, alur dimulai dari pengguna navigasi ke halaman kamus. Lalu akan menampilkan *list* kosakata yang telah tersedia. Kemudian pengguna bisa melihat detail kosakata.

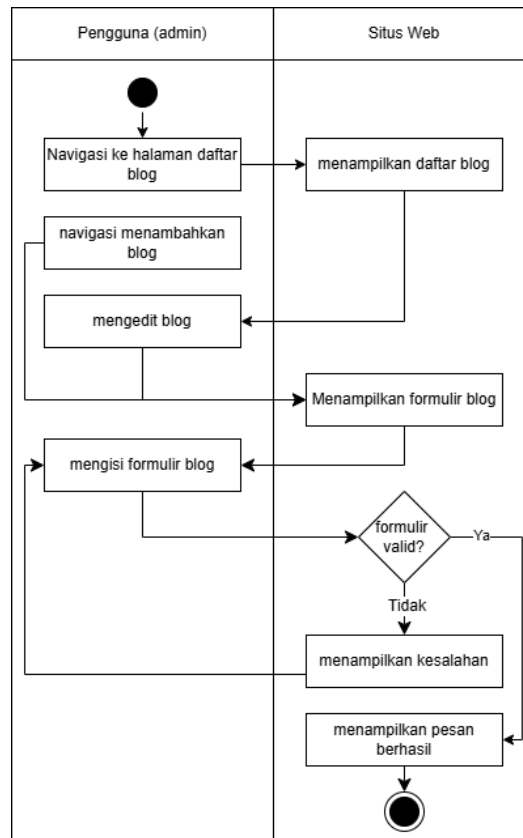
15. Activity Diagram Kelola Data Pengguna



Gambar 3.20 Activity Diagram Kelola Data Pengguna

Pada gambar 3.20 di atas, alur dimulai dari pengguna navigasi ke halaman pengguna. Kemudian akan menampilkan *list* pengguna yang terdaftar. Kemudian admin juga dapat menghapus akun yang tersedia.

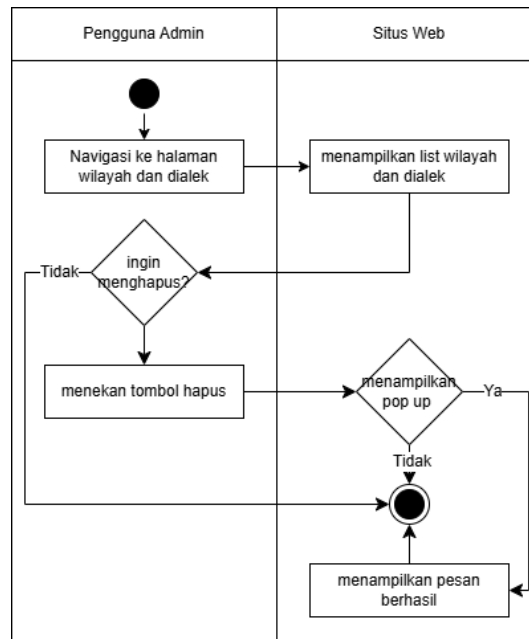
16. Activity Diagram Kelola Data Blog



Gambar 3.21 Activity Diagram Kelola Data Blog

Pada gambar 3.21 di atas, alur dimulai dari pengguna navigasi ke halaman daftar blog. Kemudian situs web akan menampilkan *list* blog yang tersedia, pengguna juga dapat mengubah data blog tersebut dengan mengisi formulir. Jika formulir valid maka akan menampilkan pesan berhasil melakukan perubahan. Jika formulir tidak valid maka akan menampilkan pesan kesalahan.

17. Activity Diagram Kelola Data Dialek dan Wilayah



Gambar 3.22 Activity Diagram Kelola Data Dialek dan Wilayah

Pada gambar 3.22 di atas, alur dimulai dari pengguna navigasi ke halaman wilayah dan dialek. Kemudian akan menampilkan *list* wilayah dan dialek yang tersedia. Jika terdapat data wilayah dan dialek yang salah maka admin dapat menghapus data tersebut.

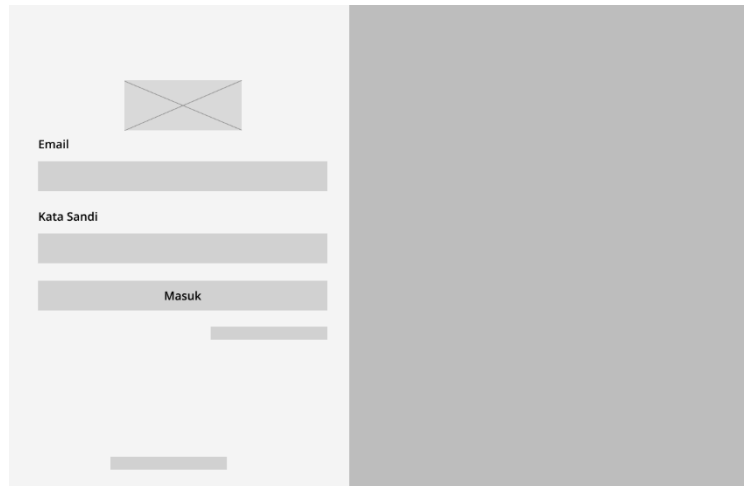
3.4.4 Design Solutions

Pada tahap *design solutions*, dilakukan perancangan desain UI yang dimulai dengan membuat sketsa gambar antarmuka untuk setiap bagian pada aplikasi kamus bahasa Lampung berbasis komunitas. Perancangan desain ini dilakukan berdasarkan acuan yang didapatkan dari tahapan *understand context of use* dan *specify user requirements*. Selanjutnya, akan dirancang desain UI dari *website* kamus bahasa Lampung yang akan digunakan oleh penutur bahasa Lampung dan ahli bahasa. Perancangan desain ini dimulai dari mensketsa aplikasi hingga menghasilkan tampilan UI yang lebih detail, yang biasa disebut dengan desain *high-fidelity*. Pembuatan desain *high-fidelity* atau tampilan UI ini akan menggunakan *tools* Figma sebagai platform desain antarmuka.

3.4.4.1 Wireframe

Berikut merupakan gambaran dari rancangan *website* kamus bahasa Lampung berbasis komunitas:

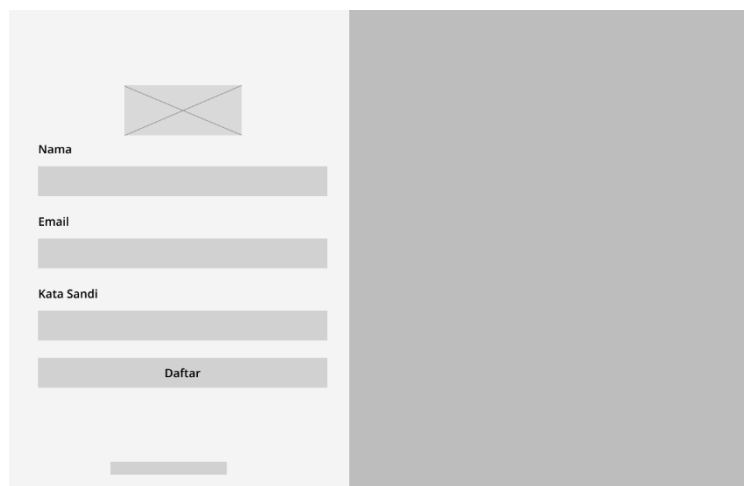
1. Wireframe Login


 A wireframe for a login page. It features a light gray background on the left and a dark gray background on the right. The login form is located on the left side and includes an email icon, an 'Email' label, an email input field, a 'Kata Sandi' label, a password input field, a 'Masuk' button, and a 'Forgot Password' link.

Gambar 3.23 Wireframe Login

Pada halaman *Login* direncanakan formulir yang memungkinkan pengguna memasukkan email dan kata sandi sebagai informasi autentikasi. Selain itu terdapat tombol “*Login*” yang berguna untuk mengirimkan data yang dimasukkan oleh pengguna ke sistem agar dapat diproses.

2. Wireframe Daftar


 A wireframe for a registration page. It features a light gray background on the left and a dark gray background on the right. The registration form is located on the left side and includes a name icon, a 'Nama' label, a name input field, an 'Email' label, an email input field, a 'Kata Sandi' label, a password input field, a 'Daftar' button, and a 'Forgot Password' link.

Gambar 3. 24 Wireframe Daftar

Apabila pengguna belum mempunyai akun, di halaman daftar direncanakan formulir untuk mengisi nama, email, dan kata sandi. Tombol “daftar” juga disediakan untuk mengirimkan informasi pendaftaran yang dimasukkan ke sistem agar akun dapat dibuat.

3. *Wireframe* Lupa Kata Sandi

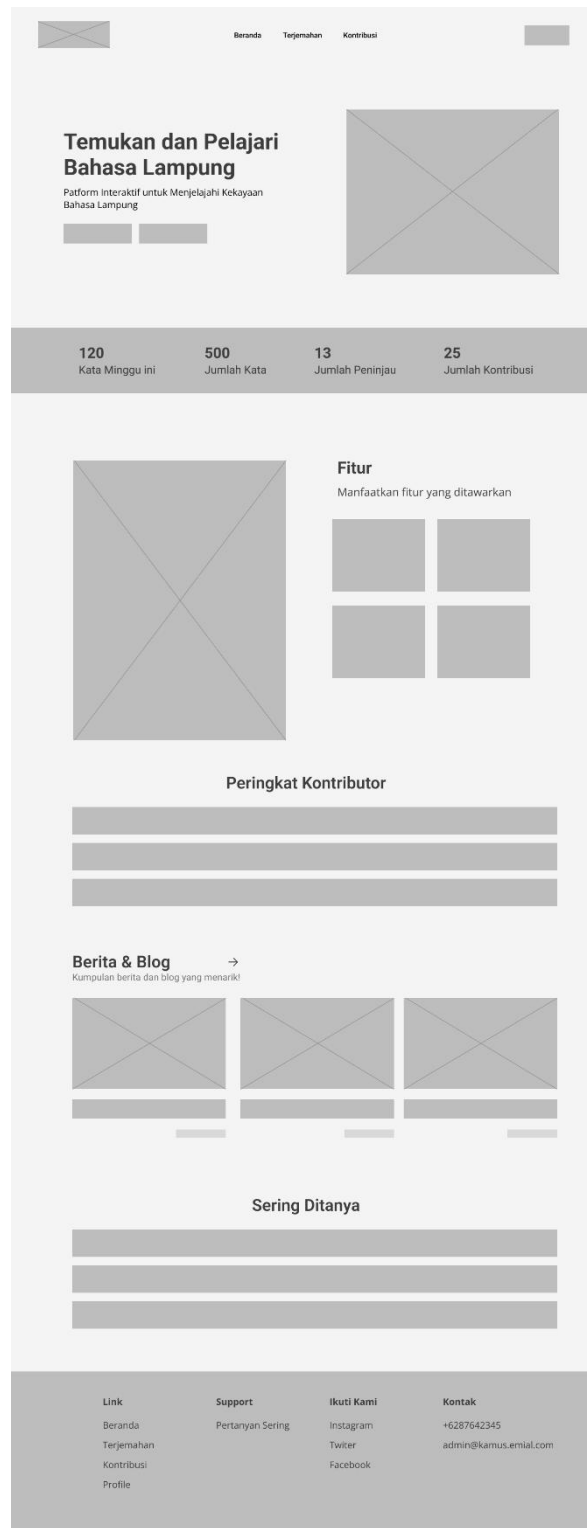


The wireframe shows a 'Forgot Password' page layout. It consists of a light gray background on the left and a solid gray rectangle on the right. The left section contains a placeholder icon (a square with an 'X'), the title 'Lupa kata sandi?', an 'Email' label, an input field, and a 'Selanjutnya' button. Below the button are four horizontal lines representing a footer or additional form elements.

Gambar 3.25 *Wireframe* Lupa Kata Sandi

Halaman lupa kata sandi dibuat apabila pengguna lupa kata sandi yang didaftarkan pada akun, halaman ini direncanakan untuk menampilkan ikon dan pesan yang berisi petunjuk mengenai prosedur pemulihan kata sandi yaitu memasukkan email yang terdaftar. Tombol “ Mendapatkan OTP ” direncanakan untuk mengirim kode OTP pada email pengguna.

4. Wireframe Beranda

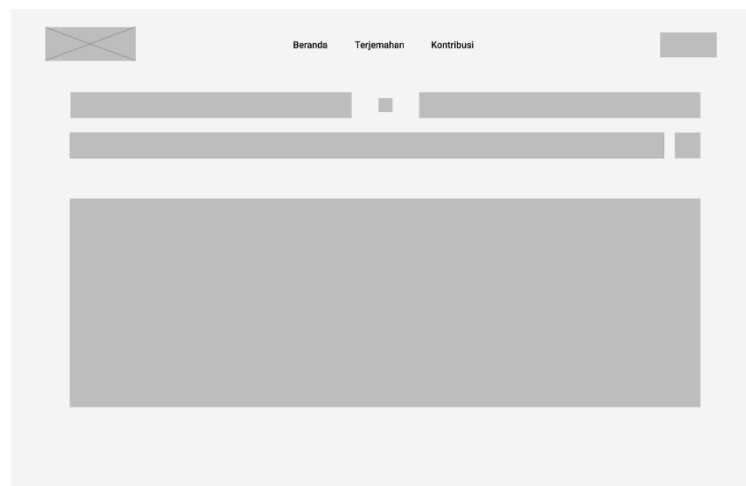


Gambar 3.26 Wireframe Beranda

Pada halaman beranda dirancang dengan struktur yang intuitif dan ramah pengguna. Pada bagian *header*, terdapat elemen *call to action* (CTA) untuk mengajak pengguna mengunduh aplikasi dan langsung mencoba fitur penerjemahan kata. Desain ini memastikan bahwa fokus utama pengguna langsung tertuju pada tujuan aplikasi. Selanjutnya terdapat *section* yang direncanakan untuk menampilkan statistik kata yang mencakup jumlah total kata yang diterjemahkan, jumlah kontribusi pengguna, serta perkembangan *database* kosakata dari waktu ke waktu.

Section selanjutnya direncanakan untuk menampilkan fitur utama yang mencakup terjemahan kata, kontribusi pengguna, penggunaan kata dalam konteks, dan statistik kontribusi. Setiap fitur ditampilkan dalam bentuk ikon dan deskripsi singkat untuk mempermudah navigasi. *Section* selanjutnya direncanakan untuk menampilkan peringkat kontributor aktif dan berpengaruh dalam komunitas. *Section* dibawahnya direncanakan untuk menampilkan elemen *call to action* (CTA) yang mengundang pengguna untuk bergabung menjadi kontributor. *Section* selanjutnya direncanakan untuk menampilkan berita terkini, artikel blog dan FAQ (*Frequently Asked Questions*). Terakhir terdapat *footer* direncanakan untuk menampilkan kontak resmi dan tautan ke berbagai *platform* media sosial.

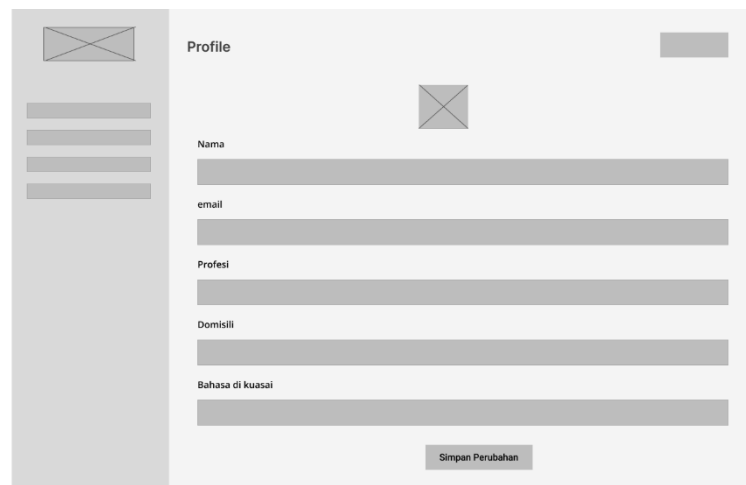
5. Wireframe Kamus



Gambar 3.27 Wireframe Kamus

Pada halaman kamus direncanakan untuk memudahkan pengguna dalam menerjemahkan kata dengan cepat dan akurat. Di bagian atas, terdapat *dropdown* menu dan tombol *switch* untuk memilih dialek serta mengubah arah terjemahan. Di bagian bawah, terdapat kolom pencarian dan tombol *search* untuk memulai proses pencarian. Hasil terjemahan ditampilkan di bawah kolom pencarian mencakup arti kata dan contoh penggunaan jika tersedia.

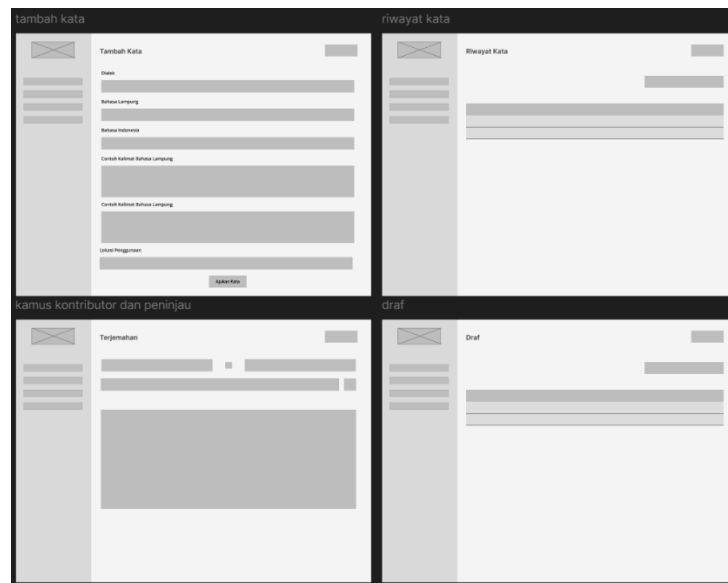
6. Wireframe Profil



Gambar 3.28 Wireframe Profil

Pada halaman profil pengguna (kontributor dan peninjau) direncanakan untuk menampilkan *sidebar* sebagai navigasi. Di area utama terdapat foto pengguna, biodata pengguna, dan tombol “Simpan Perubahan” untuk menyimpan pembaruan data.

7. Wireframe Dashboard Kontributor



Gambar 3.29 Wireframe Dashboard Kontributor

Pada halaman *Dashboard* kontributor direncanakan sebagai pusat aktivitas kontributor meliputi halaman tambah kata untuk mengajukan kata baru, halaman terjemahan untuk menerjemahkan kata dari pengguna lain, serta halaman riwayat kata dan draf untuk menampilkan daftar kontribusi yang telah diajukan dan masih dalam bentuk draf.

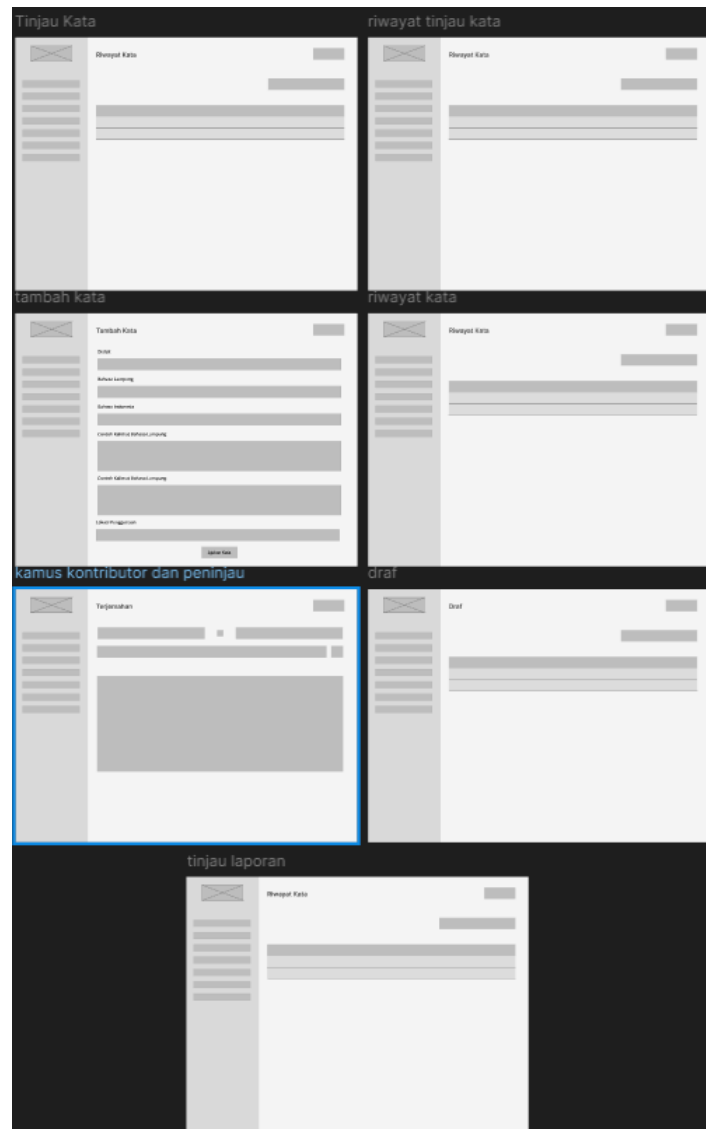
8. Wireframe Dashboard Peninjau



Gambar 3.30 Wireframe Dashboard Peninjau

Pada halaman *dashboard* kontributor direncanakan sebagai pusat aktivitas kontributor meliputi halaman tambah kata untuk mengajukan kata baru, halaman terjemahan untuk menerjemahkan kata dari pengguna lain, serta halaman riwayat kata dan draf untuk menampilkan daftar kontribusi yang telah diajukan dan masih dalam bentuk draf.

9. Wireframe Dashboard Admin



Gambar 3.31 Wireframe Dashboard Admin

Pada halaman *dashboard* peninjau direncanakan untuk mempermudah peninjau dalam mengelola dan memvalidasi kontribusi dalam kamus berbasis komunitas. Terdapat tujuh navigasi ke halaman utama, yaitu halaman tinjau kata untuk meninjau dan memverifikasi kata, riwayat tinjau kata untuk melihat catatan peninjauan, tambah kata untuk menambah entri baru, riwayat kata untuk melihat daftar kata yang telah diterbitkan, kamus kontributor dan peninjau untuk mengakses seluruh entri yang ada, draf untuk mengelola kata yang belum final, dan tinjau laporan untuk melihat ringkasan aktivitas kontribusi dan validasi.

3.4.5 Evaluate Against Requirements

Pada tahap *evaluate against requirements*, pengujian *usability* dilakukan pada desain antarmuka *website* Lamban Bahasa yang dirancang menggunakan Figma. Pengujian menggunakan metode *System Usability Testing* (SUS) untuk mengukur kepuasan pengguna, dengan data dikumpulkan melalui kuesioner berbasis *Google Forms*. Hasil SUS dihitung untuk mendapatkan skor yang mencerminkan pengalaman pengguna, di mana skor lebih dari 50 menunjukkan kepuasan pengguna. Selain itu, *A/B Testing* menggunakan Maze untuk membandingkan dua versi desain, guna menentukan desain yang lebih efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna.