

PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS ONLINE

Ivan Farhan Abiyyu, Muhammad Yazid Abu Sahal, Luthfia Rizqi Maharani,
Ismi Lailiyah, Sentot Achmadi

Program Studi Teknik Informatika S1, Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Industri S1, Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang, Jalan Raya Karanglo km 2 Malang, Indonesia
1918016@scholar.itn.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan berbahasa inggris pada pelajar di indonesia dapat dinyatakan kurang optimal. Hal ini terjadi karena pembelajaran bahasa inggris khususnya untuk speaking kurang difokuskan, rendahnya tingkat dukungan serta rasa percaya diri pada lingkungan kelas juga membuat siswa cemas untuk mengasah keterampilan berbahasa inggrisnya. Melihat hambatan tersebut peneliti tertarik untuk membuat prototipe *user interface* dan *user experience* aplikasi bimbingan belajar bahasa inggris secara *online* berbasis android menggunakan metode *design thinking* yang dapat memberi solusi terhadap masalah tersebut. Hasil penelitian ini menghasilkan prototipe aplikasi bimbingan belajar bahasa inggris bernama Bahasabisa. Hasil pengujian prototipe menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* menunjukkan nilai rata-rata responden adalah 66,4 yang berarti termasuk dalam kategori nilai C. Responden menilai prototipe secara *adjective* "Ok" dan prototipe dapat diterima secara marjinal namun bersifat pasif dalam segi *NPS*.

Kata kunci: *Membuat Desain Aplikasi Android, Design Thinking, System Usability Scale, Bahasa Inggris, Prototipe Aplikasi Bimbingan Belajar Online*

1. PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa inggris pada pelajar di indonesia menurut penelitian yang di lakukan oleh Widana pada tahun 2020 [1] dapat dinyatakan kurang optimal. Hal ini terjadi karena pembelajaran bahasa inggris khususnya untuk speaking kurang difokuskan, rendahnya tingkat dukungan serta rasa percaya diri pada lingkungan kelas juga membuat siswa cemas untuk mengasah keterampilan berbahasa inggrisnya [2]. Hasil yang didapat juga menunjukkan bahwa materi yang digunakan kurang menarik dan bersifat menghafal. Untuk saat ini terdapat aplikasi belajar bahasa inggris. Menurut penelitian sebelumnya oleh Ramadhayanti ditahun 2018 [3] menunjukkan aplikasi belajar bahasa inggris ini menggunakan video, audio dan teks pada pembelajarannya. Hal ini tentu dapat membantu siswa dalam belajar berbahasa inggris namun masih ditemukan tidak ada nya interaksi secara langsung pada proses pembelajaran di aplikasi. Selayaknya tujuan bahasa yang sebenarnya adalah untuk berkomunikasi maka bila belajar bahasa inggris tidak dipraktekkan secara langsung maupun digunakan pada situasi sehari-hari maka tidak akan sempurna [4]. Opsi bimbingan belajar bahasa inggris secara *offline* seperti yang ada pada kampung inggris juga marak dipilih oleh pelajar [5]. Namun terkadang biaya untuk tinggal dan belajar disana tidaklah murah bagi beberapa pelajar.

Penulis bermaksud untuk membuat prototipe *user interface* dan *user experience* aplikasi bimbingan belajar bahasa inggris secara *online* berbasis *android* dengan menerapkan metode *design thinking*. Melihat pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh

Haryuda [6] dan juga Karnawa [7] menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *design thinking* dapat membantu dalam membuat sebuah desain prototipe produk *user interface* dan *user experience*. Kemudian dengan penggunaan metode *System Usability Scale (SUS)* dapat memberikan skor pengujian yang akurat terhadap prototipe dari sudut pandang pengguna.

Prototipe *user interface* dan *user experience* aplikasi yang dibuat pada penelitian ini diberi nama Bahasabisa. Aplikasi Bahasabisa ini beroperasi di perangkat berbasis *android*. Aplikasi Bahasabisa memfokuskan kepada pengalaman pengguna sehingga dapat digunakan oleh siswa dan juga orang tua. Salah satu keunggulan aplikasi Bahasabisa ini adalah dukungan untuk belajar 1 banding 1 antara siswa dan guru secara daring dan langsung sehingga siswa tidak perlu untuk cemas dan dapat mengekspresikan dirinya secara bebas. Selain itu, aplikasi juga membantu siswa untuk dapat mencari dan berinteraksi dengan siswa lainnya sehingga mereka dapat saling mengasah keterampilan berbahasa inggrisnya.

Penelitian ini memfokuskan hanya pada pembuatan prototipe *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *design thinking*. Serta pengujian dari prototipe *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Besar harapan dari peneliti agar desain prototipe ini bisa membantu mengatasi masalah yang dipaparkan serta dapat dikembangkan menjadi aplikasi nyata dikemudian hari.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Metode Design Thinking

Design Thinking adalah sebuah metode yang memanfaatkan pendekatan yang berpusat pada manusia untuk digunakan dalam penyelesaian masalah pada setiap kebutuhan manusia, teknologi dan bisnis maupun lainnya [8]. Metode *Design Thinking* sangatlah populer Dalam pemecahan masalah maupun pembuatan produk, karena dapat membantu serta menjawab kebutuhan sebenarnya dari target pengguna dan menghasilkan solusi yang revolusioner [9].

Metode *Design Thinking* memiliki 5 tahapan [8]. Tahapan-tahapan tersebut adalah:

1. *Empathise* - Memahami masalah dari target pengguna.
2. *Define* – Mendefinisikan kebutuhan dan juga masalah dari target pengguna.
3. *Ideate* – Memetakan asumsi dan juga solusi.
4. *Prototype* – Membuat hasil prototipe dari solusi.
5. *Test* – Menguji hasil prototipe dari solusi.

Namun pada penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menerapkan dan merubah beberapa tahapan fase dalam metode *Design Thinking*. Peneliti menambahkan fase baru bernama fase *Initiate* (inisialisasi). Fase *Initiate* (inisialisasi) ini dilakukan pada tahapan awal sebelum fase *Empathise*. Kemudian, peneliti juga menggunakan metode lain pada fase *test* yaitu dengan menerapkan metode *System Usability Scale (SUS)*.

2.2. Metode System Usability Scale

System Usability Scale (SUS) adalah *survey* yang dapat digunakan untuk mengukur kegunaan sistem komputer berdasarkan sudut pandang subjektif pengguna. *System Usability Scale (SUS)* memiliki 10 pertanyaan standar yang diberikan kepada responden dan menggunakan 5 poin skala *Likert* [10].

Berikut adalah pertanyaan - pertanyaan yang kami tanyakan kepada responden sesuai standar *System Usability Scale (SUS)* [10]:

1. Saya pikir bahwa saya ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini.
2. Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini.
3. Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan
4. Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini.
5. Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik.
6. Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini.
7. Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat.
8. Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan.
9. Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini.

10. Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi.

Selanjutnya data pengisian kuesioner yang didapatkan dari responden dihitung menggunakan skor perhitungan *SUS*. Hasil yang di dapat dari masing-masing responden kemudian dilakukan hal berikut [10]:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor *SUS* didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Kemudian, skor *SUS* dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Rumus menghitung skor *SUS* terdapat pada Persamaan 1.

$$x = (\sum x)/n \quad (1)$$

Dengan x adalah skor rata-rata x , $\sum x$ adalah jumlah skor *SUS* dan n adalah jumlah responden.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Fase Initiate

Pada fase ini, peneliti melihat masalah yang sedang terjadi di lingkungan sekitar. Peneliti memutuskan untuk mengangkat sebuah masalah yang telah dijelaskan pada pendahuluan. Masalah tersebut dipresentasikan dengan membuat 2 buah "Potensial Persona" atau disebut juga "Proto Persona". Potensial Persona adalah karakter fiksi yang berisikan profil seseorang berdasarkan permulaan hipotesa yang mempresentasikan sekelompok pengguna dan memiliki tujuan, kriteria, dan anatomi tertentu [9].

Sebuah *Proto Persona* berisikan biografi yang memuat data pribadi karakter persona, *Behavior* adalah kebiasaan yang dilakukan karakter persona, *Goal/needs* adalah impian dari karakter persona, *Pain* adalah masalah yang dirasakan karakter persona. Terlampir persona yang dibuat pada fase ini berdasarkan masalah yang ada pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Proto persona pertama



Gambar 2. Proto persona kedua

Proto persona pertama pada Gambar 1 adalah seorang pelajar SMA yang sedang mengikuti bimbel bahasa inggris namun masih memiliki kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan serta tidak dapat memiliki teman berbicara. Kemudian, *Proto persona* Gambar 2 adalah pelajar SMA yang sedang belajar di kampung inggris namun masih belum merasa cocok dengan keinginan dia serta merasa suasana bimbel terasa ramai dan kurang kondusif.

3.2. Fase Empathise

Pada fase ini peneliti pertama membuat *Hook Model*. *Hook Model* adalah sebuah siklus untuk mengetahui serta membentuk tingkah laku dan kebiasaan pengguna. Dengan siklus yang dibuat, peneliti dapat mengerti bagaimana produk yang dibuat dapat digunakan berulang kali oleh pengguna [9].

Hook Model berisikan yaitu *Trigger* pemicu pengguna untuk melakukan sesuatu, *Action* aksi pengguna untuk mencapai tujuan, *Variable Reward* harapan dari aksi tersebut dan *Investment* pemicu untuk melakukannya kembali. Terlampir *hook model* yang dibuat pada fase ini berdasarkan *persona* yang ada pada Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 3. Hook model dari proto persona pertama

Gambar 3 merupakan *hook model* dari *proto persona* pertama, *persona* menuju ke bimbel bahasa inggris karena di daftarkan oleh orang tuanya kemudian menghabiskan waktu disana dan ingin lebih mahir lagi dalam bahasa inggris sehingga dia tetap datang.



Gambar 4. Hook model dari proto persona kedua

Kemudian Gambar 4 *hook model* dari *proto persona* kedua, *persona* menuju ke bimbel bahasa inggris karena saran oleh orang tuanya kemudian dia menghabiskan waktu disana dan karena keluarga senang akhirnya dia tetap datang.

Kemudian dari hasil 2 *hook model* tersebut, selanjutnya peneliti menyatukan masalah-masalah serupa yang dirasakan oleh tiap *persona* terhadap kebiasaannya. Maka menghasilkan bentuk masalah yang tervalidasi (*Validated user problems*). Tabel masalah yang tervalidasi terlampir pada Tabel 1.

Tabel 1. Validated User Problem

Masalah	P1	P2
Belum pasti dan jelas apakah mendapat bimbingan belajar yang sesuai		✓
Belum pasti sampai ke tujuan	✓	
Lelah di perjalanan	✓	✓
Belum tentu ada transportasi		✓
Tidak suka tinggal di asrama/kos		✓
Yang diajarkan tidak jauh beda dengan sewaktu sekolah		
Suasana bimbel tidak kondusif		✓
Tidak dapat memahami materi	✓	
Jadwal Pembelajaran kurang fleksibel , atau sudah fix ditetapkan	✓	
Biaya yang dikeluarkan mahal atau tidak sesuai budget		
Tidak ada teman / lawan bicara bahasa inggris	✓	
Siswa kadang enggan atau malu laporan / cerita ke orang tua		

Setelah mendapatkan profil *persona* dan masalah yang tervalidasi. Selanjutnya kita petakan itu semua kedalam *User Journey Map*. *User Journey Map* adalah alur, *behaviour*, aktifitas, dan interaksi yang dilakukan pengguna selama menggunakan produk untuk mencapai tujuan mereka.



Gambar 5. User journey map berdasarkan persona

3.3. Fase Define

Pada fase ini dilakukan proses penerjemahan masalah yang telah di kumpulkan menjadi bentuk “*Table Measurement*” yang akan memetakan tantangan untuk dijadikan sebuah fokus yang ingin dipecahkan.

Tabel 2. Table Measurement

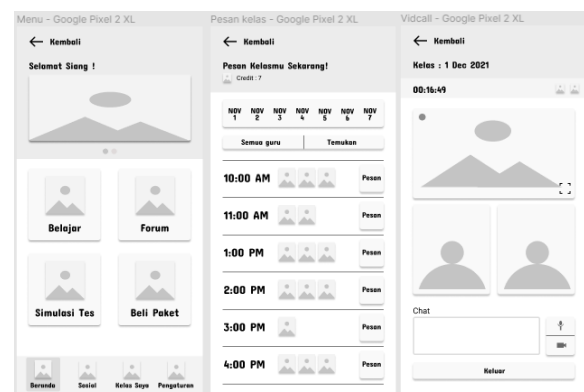
Fokus	UX Attribute	Tantangan	Signal	Metrics to Measure
1	Usability, Usefulness	Menolong pengguna untuk belajar bahasa Inggris dengan terjangkau	Pengguna berhasil membeli paket belajar	Jumlah tingkat pemesanan kelas
2	Usability, Usefulness, Effective	Membantu pengguna untuk belajar bahasa Inggris dengan metode yang berbeda	Pengguna menggunakan fitur sosial, forum, materi dan privat	Jumlah keramaian pada fitur tersebut
3	Usability, Usefulness, Discoverable	Membantu pengguna belajar bahasa dengan fleksibel	Pengguna dapat memilih jadwal kelas yang sesuai	Jumlah ketersediaan kelas
4	Usability, Satisfaction, Credibility	Membuat pengguna tidak perlu lelah keluar rumah	Pengguna berhasil mengunduh aplikasi	Jumlah pengguna aplikasi
		Membuat pengguna untuk tidak merantau demi belajar		Jumlah ulasan pengguna aplikasi

Table Measurement yang terlampir pada tabel 2. memiliki 4 kolom. Pertama adalah fokus berisi angka yang menunjukkan seberapa penting untuk di fokuskan. Kedua adalah Tantangan yang dimana didapat menggunakan metode *HMW (How Might We)*

yang kemudian menghasilkan tantangan dari masalah yang tervalidasi. Terakhir yaitu *UX attribute, Signal, & Metrics* adalah sebuah indikator dari keberhasilan design di ukur dan ditargetkan dalam *UX Attribute* menghasilkan variabel yang dapat dibandingkan antara nilai sebelum, kenyataan, dan target [9].

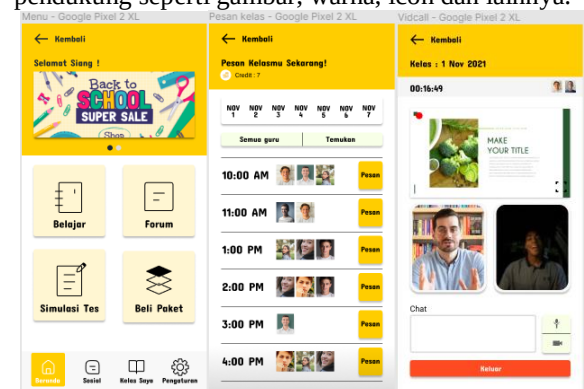
3.4. Fase Ideate

Fase ini diawali dengan membuat *Wireframe*. *Wireframe* adalah konsep dasar design interaksi yang terdiri dari kerangka dasar, tata letak, dan elemen/komponen pendukung design lainnya secara sederhana (*low-fidelity*) sebelum membuat *hi-fidelity* design. Baik pembuatan *Wireframe* dan *hi-fidelity* design dibuat menggunakan aplikasi *Figma*. Gambar 6 adalah *Wireframe* atau *low-fidelity design* dari prototipe aplikasi Bahasabisa pada gambar adalah salah satu contoh halaman untuk belajar bersama guru.



Gambar 6. Wireframe atau low-fidelity design

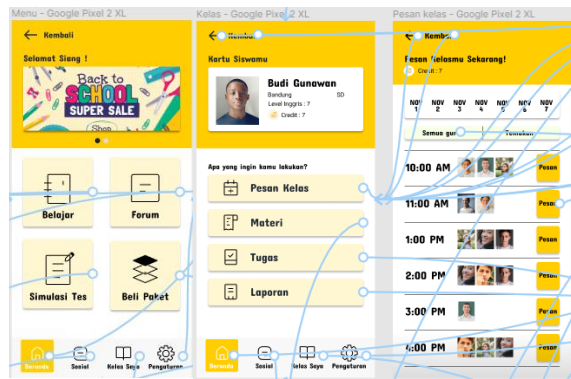
Kemudian, dilanjutkan dengan membuat *High-fidelity design* atau desain akhir dari prototipe yang dibuat secara detail dan telah memiliki komponen pendukung seperti gambar, warna, icon dan lainnya.



Gambar 7. High-fidelity design

3.5. Fase Prototype

Langkah selanjutnya adalah membuat *User Flow* dari *High-fidelity design* yang telah dibuat. *User Flow* adalah alur proses yang dilakukan pengguna untuk mencapai goal/tujuan mereka pada produk yang dibuat.



Gambar 8. User flow pada prototipe

3.6. Fase Test

Pada fase pengujian, peneliti mengujikan hasil desain prototipe aplikasi Bahasaabisa menggunakan metode *System Usability Scale* dengan pengambilan hasil pendapat responden menggunakan media *google form*. Pada tanggal 23 Desember 2021 kuesioner mulai disebarluaskan ke beberapa orang melalui pesan pribadi hingga group komunitas teknologi melalui media sosial dan aplikasi pengiriman pesan yaitu *Whatsaapp* dan *Telegram*. Data yang diperoleh pada tanggal 28 Desember 2021 adalah sejumlah 77 tanggapan terlampir pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil akhir perhitungan skor SUS

Respo nden	Skor	Respo nden	Skor	Respo nden	Skor
1	62.5	27	55	53	50
2	70	28	80	54	65
3	90	29	50	55	80
4	77.5	30	70	56	55
5	57.5	31	67.5	57	50
6	72.5	32	65	58	77.5
7	57.5	33	72.5	59	85
8	50	34	60	60	52.5
9	70	35	67.5	61	87.5
10	77.5	36	65	62	72.5
11	52.5	37	65	63	75
12	50	38	67.5	64	55
13	75	39	82.5	65	50
14	72.5	40	72.5	66	47.5
15	50	41	87.5	67	90
16	72.5	42	77.5	68	80
17	70	43	52.5	69	85
18	77.5	44	55	70	82.5
19	65	45	67.5	71	47.5
20	62.5	46	75	72	55
21	55	47	42.5	73	55
22	77.5	48	77.5	74	85
23	57.5	49	72.5	75	50
24	67.5	50	47.5	76	60
25	72.5	51	72.5	77	60
26	60	52	67.5		
Total			5110		

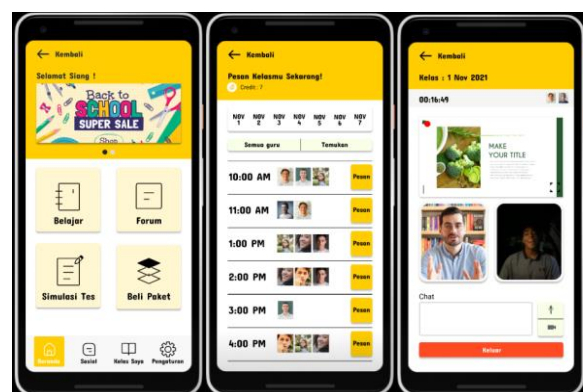
Berdasarkan data tersebut selanjutnya diperoleh nilai rata-rata skor *SUS* dengan menggunakan Persamaan 1 sebagai berikut:

$$\text{Skor rata-rata } SUS = 5110 / 77 = 66,4 \quad (2)$$

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

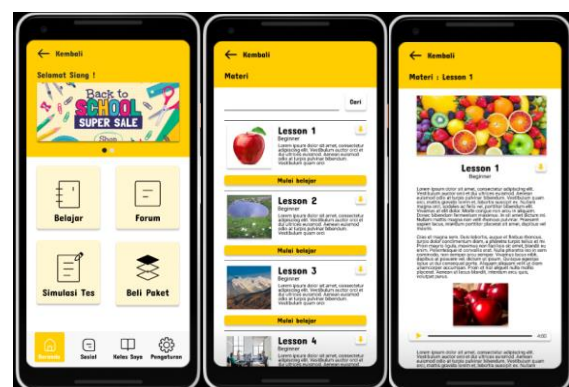
4.1. Prototipe Aplikasi Bahasaabisa

Luaran dari hasil penelitian ini adalah prototipe *user interface* dan *user experience* aplikasi bimbingan belajar bahasa inggris secara *online* berbasis *android* dengan menerapkan metode *design thinking*. Aplikasi ini ditargetkan untuk siswa yang sedang duduk di bangku sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Siswa dapat menikmati beberapa fitur seperti belajar dengan guru secara privat, Belajar melalui materi yang dapat diunduh, Berlatih bersama dengan pengguna lainnya, Berteman dengan pengguna lainnya dan masih banyak fitur lainnya. Berikut adalah tampilan dari prototipe aplikasi Bahasaabisa:



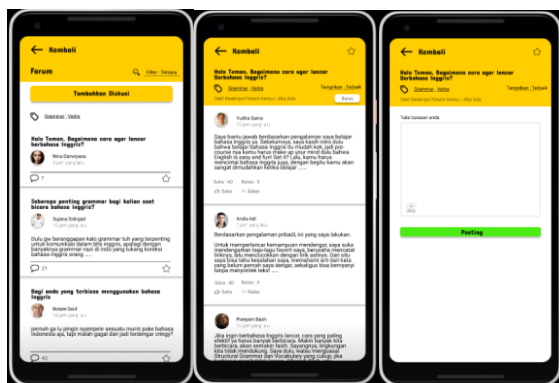
Gambar 9. User flow kelas pada prototipe

Gambar 9 merupakan hasil prototipe aplikasi Bahasaabisa, dimana gambar diatas merupakan alur untuk memesan kelas dan gambaran suasana saat kelas. Siswa dibimbing secara privat dengan seorang guru yang dipesannya sehingga siswa dapat merasa nyaman saat belajar.



Gambar 10. User flow materi pada prototipe

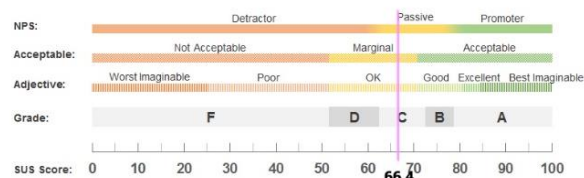
Gambar 10 adalah menu materi, bilamana siswa tidak ingin untuk mengambil kelas privat, siswa dapat belajar dengan materi yang telah dipersonafikasi sesuai tingkat pendidikan pengguna. Materi juga dapat diunduh sehingga siswa dapat belajar dimana saja.



Gambar 11. User flow forum pada prototipe

Gambar 11 adalah menu forum. Siswa dapat membuat diskusi baru pada halaman forum, selain itu siswa lainnya dapat memberi respon dengan membalas diskusi.

4.2. Pengujian System Usability Scale (SUS)



Gambar 12. Skala skor SUS

Dari hasil perhitungan rata-rata pada skor *System Usability Scale (SUS)* pada tahapan metode yang kemudian diubah menjadi skala skor *SUS*. Diketahui terdapat 5 cara untuk menginterpretasikan hasil skor *SUS*. Cara yang pertama dengan mengubah menjadi peringkat persentil. Skor peringkat persentil adalah persentase skor dalam distribusi frekuensinya yang sama atau lebih rendah dari yang ditentukan. Dapat diketahui bahwa skor rata-rata *SUS* umumnya pada persentil ke-50 adalah 68. Hal ini berarti untuk skor *SUS* di atas 68 dapat dikategorikan sebagai nilai di atas rata-rata dan bila di bawah 68 termasuk nilai di bawah rata-rata. Dalam penelitian ini diperoleh skor *SUS* sebesar 66,4 yang dapat ditunjukkan pada garis merah sesuai kurva diatas.

Dapat dilihat bahwa skor *SUS* pada penelitian ini dengan skor umum rata-rata *SUS* pada persentil ke-50, maka dapat dikatakan skor tersebut berada dibawah rata-rata pada umumnya. Hal ini mengindikasikan bahwa skor penggunaan aplikasi Bahasabisa oleh responden berada di peringkat persentil ke-45 dengan pemahaman bahwa penggunaan Aplikasi Bahasabisa oleh responden berkategori “Marginal”.

Cara yang kedua untuk menginterpretasi hasil skor *SUS* adalah menjadi *Grade*. Hal ini digunakan untuk menginterpretasi skor persentase dengan menentukan peringkat skor *SUS* dalam rentang *grade* A-F. Pada *Grade* A, menunjukkan kinerja yang luar biasa. Kemudian *grade* C menunjukkan kinerja rata-rata dan *grade* F menunjukkan kinerja yang gagal. Jika skor *SUS* dengan nilai 66,4 yang diperoleh pada

penelitian ini dikorelasikan dengan skala *grade* pada gambar diatas, dapat diketahui berada pada *grade* C yang menunjukkan skor tersebut tergolong kinerja rata-rata.

Cara berikutnya yaitu dapat dikonversi menjadi skala *Adjectives* yang mengandung kata sifat, seperti “Baik”, “Oke” dan “Buruk”, Misalnya skor *SUS* di atas 85 didefinisikan dengan “Sangat baik” kemudian skor *SUS* tepat di atas rata-rata 71 dikategorikan “Bagus” dan skor *SUS* 51 dikategorikan “OK”. Jadi, Skor *SUS* pada penelitian 66.4 pada skala *adjectives* tergolong OK. Dapat diasosiasikan bahwa penggunaan aplikasi bimbil Bahasabisa menurut responden tergolong bersifat OK.

Cara variasi skor *SUS* yang terakhir adalah melalui pernyataan yang “dapat diterima” atau “tidak dapat diterima”. Syarat-syarat ini ditetapkan ketika *SUS* jauh di atas rata-rata atau jauh di bawah rata-rata. Skor *SUS* di atas 70 yang merupakan nilai di atas rata-rata skor *SUS* 68 dapat dikategorikan diterima. Skor *SUS* tidak dapat diterima ketika skor di bawah 50. Hal ini ditunjukkan dengan skor yang lebih rendah dari 51,6 dengan nilai F. Skor kisaran antara 50-70 ditetapkan sebagai “dapat diterima secara marginal” yang mencakup rentang dari C ke D dalam skala penilaian.

Pada penelitian ini, skor *SUS* 66,4 berada di posisi rata-rata yang dikategorikan Marginal. Penggunaan aplikasi bimbil online BahasaBisa yang telah dibuat, dapat diterima secara marginal dan digunakan secara rata-rata oleh responden. Pernyataan ini dikuatkan ketika dikorelasikan ke skor *SUS* masing-masing responden dengan batas kategori marginal yang muncul pada 3 responden adalah skor 70.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi Bahasabisa dalam pembuatannya ditujukan untuk pelajar tingkat SD hingga SMA. Pengujian kelayakan prototipe aplikasi Bahasabisa dilakukan menggunakan kuisioner dengan metode *System Usability Scale (SUS)* dalam bentuk *google form*. Total hasil yang diperoleh sebanyak 79 responden namun yang terverifikasi hanya 77 responden yang valid. Hasil dari perhitungan kelayakan prototipe aplikasi dengan metode *System Usability Scale (SUS)* yaitu pada prototipe aplikasi Bahasabisa didapatkan nilai rata-rata responden 66,4. Berdasarkan skala *SUS* nilai tersebut termasuk dalam kategori nilai C dengan percentile range ke-45. Responden menilai prototipe aplikasi Bahasabisa “OK” (*adjective*) dan dapat diterima secara marginal (*marginal*) namun bersifat pasif dalam segi *NPS*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. R. W. Widana, “PENGUNAAN MODEL ReLif_P UNTUK MENGOPTIMALKAN KETERAMPILAN DAN MOTIVASI BERBICARA SISWA SMAN I GRATI

- KABUPATEN PASURUAN,” *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, vol. 11, no. 1, hlm. 9–15, 2020.
- [2] M. Basri, “Faktor Kecemasan Siswa Dalam Berbicara Bahasa Inggris pada Mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta,” *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, vol. 3, no. 11, hlm. 1419–1427, 2019.
- [3] A. Ramadhayanti, “Analisis strategi belajar dengan metode bimbingan online terhadap kemampuan pemahaman kosakata bahasa Inggris dan pronunciation (pengucapan/pelafalan) berbahasa remaja saat ini,” *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, vol. 2, no. 1, hlm. 39–52, 2018.
- [4] L. Sari dan Z. Lestari, “Meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa dalam menghadapi era revolusi 4.0,” dalam *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019, vol. 12, no. 01.
- [5] A. Farih, A. Jauhari, dan E. Widodo, “Pengaruh Promosi Melalui Media Sosial Terhadap Pengambilan Keputusan Kursus Bahasa Inggris Pare Dengan Viral Marketing Sebagai Variabel Intervening,” *JMK (Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan)*, vol. 4, no. 1, hlm. 41–60, 2019.
- [6] D. Haryuda, M. Asfi, dan R. Fahrudin, “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 8, no. 1, hlm. 111–117, 2021.
- [7] G. Karnawan, “Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic,” *Jurnal Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, hlm. 61–66, 2021.
- [8] R. Dam dan T. Siang, “What is Design Thinking and Why Is It So Popular?.[online] The Interaction Design Foundation.” 2018.
- [9] R. Mardita, *The Design Thinker*, 1 ed. Penggiat Design Library.
- [10] Rasmila, “Evaluasi Website Dengan Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Perguruan Tinggi Swasta di Palembang,” *JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi)*, vol. 4, no. 1, hlm. 89–98, 2018, doi: <https://doi.org/10.19109/jusifo.v4i1.2445>.