

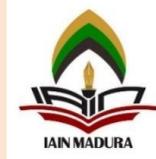


## GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.11775



### **Analisis *User Interface* dan *User Experience* Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Digital**

**Pandu Meidian Pratama\*, Agus Purnomo Ahmad Putikadyanto\*\***

\*Computer Science Departement, Bina Nusantara University

\*\*Tadris Bahasa Indonesia, IAIN Madura

Alamat surel : [pandu.pratama@binus.edu](mailto:pandu.pratama@binus.edu)

#### **Abstrak**

**Kata Kunci:**  
*user interface;*  
*user experience;*  
KBBI digital.

Dalam era digital dan teknologi yang semakin berkembang, kamus digital, seperti Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), telah menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian kita. Pengalaman pengguna (*user experience*) dan antarmuka pengguna (*user interface*) dalam KBBI digital menjadi faktor yang sangat penting dalam memastikan efektivitas dan kegunaannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Metode deskriptif diperlukan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh dari survei pengguna KBBI dan data kuantitatif digunakan untuk mempersentasikan survei pengguna KBBI. Penelitian ini menganalisis data kualitatif dan kuantitatif pengguna Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dengan prosedur pengisian survey. Sebanyak 100 mahasiswa mengisi survey ini dan diperoleh data sebanyak 90 mahasiswa menggunakan KBBI. Dari 90 mahasiswa, 96% di antaranya adalah pengguna KBBI digital. Secara *user interface*, pengguna KBBI digital menyatakan sikap puas dengan ditunjukkan skor NPS +5 dan *user experience* menunjukkan angka 0 pada skala NPS. Namun pengguna menyadari bahwa KBBI digital memerlukan *improvement* di masa yang akan datang agar lebih bisa digunakan oleh semua kalangan dan tampilan yang lebih baik.

#### **Abstract**

**Keywords:**  
*user interface;*  
*user experience;*  
digital Large  
Indonesian  
dictionary.

In the digital era and increasingly developing technology, digital dictionaries, such as the Big Indonesian Dictionary (KBBI), have become an inseparable part of our daily lives. User experience and user interface in digital KBBI are very important factors in ensuring its effectiveness and usability. The method used in this research is simple qualitative and quantitative descriptive methods. Descriptive methods are needed to describe the data obtained from the KBBI user survey and quantitative data is used to provide a percentage of the KBBI user survey. This research analyzes qualitative and quantitative data from users of the Big Indonesian Dictionary (KBBI) using survey filling procedures. A total of 100 students filled out this survey and data was obtained for 90 students using KBBI. Of the 90 students, 96% of them are digital KBBI users. In terms of user interface, digital KBBI users expressed satisfaction by showing an NPS score of +5 and user experience showing the number 0 on the NPS scale. However, users realize that the digital KBBI needs improvement in the future so that it can be used by all groups and has a better appearance.

## PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi yang paling mendasar dalam kehidupan manusia, dan kamus adalah sarana yang memungkinkan kita untuk memahami dan menggunakan bahasa dengan benar (Mailani et al., 2022). Dalam era digital dan teknologi yang semakin berkembang, kamus digital, seperti Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), telah menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian kita. KBBI, sebagai salah satu sumber otoritatif dalam bahasa Indonesia, telah bertransformasi menjadi format digital yang lebih mudah diakses dan praktis (Kamajaya et al., 2017). Tidak hanya itu, teknologi dapat digunakan untuk memajukan pembelajaran dan memfasilitasi pengalaman belajar dengan cara yang tidak pernah mungkin dilakukan sebelumnya (Alomari et al., 2020). Dalam konteks ini, pengalaman pengguna (*user experience*) dan antarmuka pengguna (*user interface*) dalam KBBI digital menjadi faktor yang sangat penting dalam memastikan efektivitas dan kegunaannya.

*User Experience* dan *User Interface* merupakan salah satu komponen penting ketika menciptakan sebuah software, kamus digital contohnya (Dharmayanti et al., 2018). Tujuan dari Antarmuka Pengguna adalah untuk membuat pengguna mengontrol komputer atau mesin yang berinteraksi dengannya secara efektif. Sedangkan *User Experience* adalah bagaimana pengguna menggunakan aplikasi (Pratama & Cahyadi, 2020), (Kraft, 2012). Memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan KBBI digital dan sejauh mana antarmuka pengguna memenuhi ekspektasi dan kebutuhan mereka adalah hal yang krusial. Hal ini tidak hanya mencakup kemudahan dalam pencarian kata atau frasa, tetapi juga melibatkan elemen-elemen desain yang memengaruhi persepsi pengguna terhadap kamus digital ini.

Dalam analisis ini, peneliti akan menggali lebih dalam konsep-konsep penting yang terkait dengan *user experience* dan *user interface* dalam konteks KBBI digital. Hal ini melibatkan pertimbangan desain, fungsi pencarian yang efektif, kejelasan definisi, serta responsivitas terhadap berbagai perangkat dan platform. Peneliti akan mengevaluasi kemampuan KBBI digital untuk memfasilitasi pemahaman bahasa Indonesia dengan baik, serta mencari peluang untuk meningkatkan usability dan kegunaan dari kamus ini.

Hasil dari analisis ini akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana KBBI digital dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dalam mengakses dan memahami bahasa Indonesia. Dengan fokus pada usability dan *user interface*, kita dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang mempengaruhi pengalaman pengguna positif, dan mengusulkan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas kamus digital ini (Santoso, 2018).

Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi informasi, penting bagi peneliti untuk memahami cara pengguna berinteraksi dengan alat-alat yang mendukung

bahasa dan komunikasi. Peneliti berharap bahwa analisis ini akan memberikan pandangan yang berharga bagi para desainer, pengembang, dan pemangku kepentingan dalam upaya untuk meningkatkan KBBI digital agar lebih relevan, efektif, dan mudah digunakan di era digital yang terus berubah.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu dengan subjek penelitian sejenis, yaitu (1) Pemanfaatan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI edisi V) Versi Aplikasi dalam Kegiatan Literasi di Community Learning Center Pontian Fico, Sabah Malaysia (Aswan, n.d.) dan (2) Building the Kamus Besar Bahasa Indonesia and Its Application (Moeljadi, n.d.). Hasil penelitian pertama yaitu dengan adanya pemanfaatan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI Edisi V) dapat menambah kosakata bahasa Indonesia bagi siswa di Community Learning center Pontian Fico Sabah malaysia, sedangkan pada penelitian kedua menghasilkan produk KBBI daring versi laman website dan aplikasi *mobile* yang hingga saat ini terus dikembangkan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Metode deskriptif diperlukan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh dari survei pengguna KBBI. Begitu pula dengan data kuantitatif digunakan untuk mempersentasekan survei pengguna KBBI. Data perolehan nilai survei pengguna KBBI diperoleh dari mahasiswa Universitas Bina Nusantara Kampus Malang yang terdiri atas (1) mahasiswa prodi bisnis dan kewirausahaan, (2) desain komunikasi visual, dan (3) ilmu komunikasi. Selanjutnya, isian survei yang sudah diperoleh dari *microsoft form* dianalisis dengan metode kualitatif yaitu mendeskripsikan karakteristik data berupa angka dan diagram. Kemudian pengolahan data dilanjutkan dengan menyimpulkan hasil analisis data.

## Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) yang menggabungkan analisis kuantitatif sederhana dan deskriptif kualitatif untuk memahami secara menyeluruh *user experience* (UX) dan *user interface* (UI) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) digital. Pendekatan ini memungkinkan penggalan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan KBBI digital dan sejauh mana antarmuka pengguna memenuhi kebutuhan mereka (Creswell, 2003).

## Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas beragam kelompok yang menggunakan KBBI digital dalam mata kuliah bahasa Indonesia Mata Kuliah Wajib Umum (MKWU). Pengambilan sampel dilakukan secara *stratified random sampling* untuk memastikan keragaman representasi pengguna (Gomm, 2008).

## Instrumen

Survei daring digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai pengalaman pengguna dan persepsi mereka terhadap UI KBBI digital. Survei mencakup pertanyaan terkait jumlah user KBBI dalam matakuliah bahasa Indonesia,

jenis KBBI yang digunakan, tampilan KBBI, kemudahan penggunaan, pentingnya kehadiran KBBI dalam mata kuliah bahasa Indonesia, dan tingkat kepuasan pengguna.

## Prosedur Penelitian

Responden diminta untuk mengisi survei daring yang akan dibagikan melalui pada saat forum perkuliahan dan disajikan dalam laman website *microsoft*. Data survei yang tersaji dalam bentuk diagram lingkaran dan NPS (*Net Promoter Score*). Pengukuran menggunakan NPS dipilih agar lebih mendapatkan data yang terukur secara rata dibandingkan data dalam bentuk diagram atau grafik. Sehingga angka rata-rata kepuasan responden terhadap KBBI dapat dilihat apakah di atas 0 (sebagai bentuk puas) atau di bawah 0 (sebagai bentuk tidak puas).

## Analisis Data

Data kuantitatif dari survei akan dianalisis menggunakan deskriptif. Data kualitatif dari wawancara akan dianalisis dengan pendekatan induktif untuk mengidentifikasi tema-tema dan wawasan yang muncul dari percakapan dengan pengguna (Elo et al., 2008).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis data kualitatif dan kuantitatif pengguna Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) di lingkungan Universitas Bina Nusantara dengan prosedur pengisian survey. Sebanyak 100 mahasiswa dari 3 jurusan mengisi survey ini. KBBI yang digunakan adalah KBBI versi digital baik versi laman website maupun versi aplikasi *mobile*. Dua jenis KBBI digital ini seringkali digunakan mahasiswa dalam Mata Kuliah Wajib Umum (MKWU) bahasa Indonesia daripada KBBI versi cetak karena lebih praktis dan selalu mendapatkan pembaharuan kosa kata setiap enam bulan sekali.

Tampilan KBBI versi laman website cukup mudah diakses karena tidak memerlukan akses unduh. Tampilan KBBI digital versi laman website dapat diperhatikan pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Pengguna KBBI versi laman website

Selain KBBI digital versi laman website, mahasiswa juga mengunduh KBBI digital versi aplikasi. KBBI versi aplikasi ini cukup mudah digunakan karena tidak memerlukan akses peramban (*browser*) untuk membukanya dan selalu melakukan *update* terutama

jika terdapat tambahan kosa kata baru. Tampilan KBBI digital versi aplikasi dapat diperhatikan pada gambar 2.



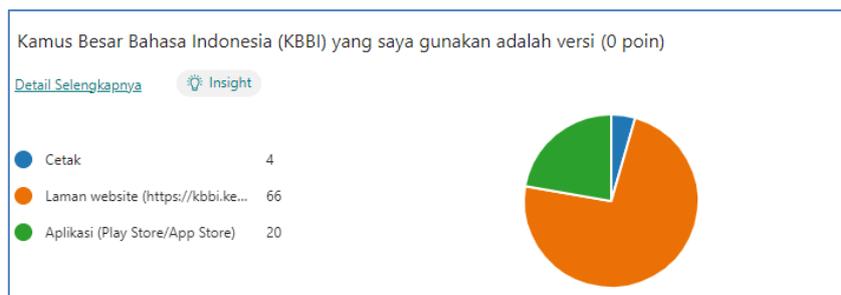
**Gambar 2. Tampilan Pengguna KBBI versi aplikasi**

Pada awal survey, peneliti mendapatkan data, dari 100 mahasiswa yang mengisi survey, 90 mahasiswa pernah menggunakan KBBI dan 10 mahasiswa tidak pernah menggunakan KBBI. Prosentase pengguna pada survey ini 90% menggunakan KBBI dan 10% tidak menggunakan KBBI dalam mata kuliah bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat pada hasil survey gambar 3.



**Gambar 3. Survey Pengguna KBBI**

Pertanyaan selanjutnya ditujukan kepada mahasiswa yang menjawab “ya” atau menggunakan KBBI selama melaksanakan kuliah bahasa Indonesia. Terdapat 90 mahasiswa yang menggunakan KBBI selama kuliah bahasa Indonesia, dan didapatkan data sebanyak 4 mahasiswa menggunakan KBBI versi cetak, 20 mahasiswa menggunakan KBBI versi aplikasi, dan 66 mahasiswa menggunakan KBBI versi laman website terbitan kemendikbud. Jika diubah dalam bentuk prosentase maka diperoleh data 4% mahasiswa mengakses KBBI versi cetak, 21% mahasiswa mengakses KBBI versi aplikasi, dan 75% mahasiswa mengakses KBBI versi laman website. Hal ini sesuai dengan hasil survey pada gambar 4.



**Gambar 4. Jenis KBBI yang digunakan mahasiswa**

Pada hasil survey selanjutnya, data yang diperoleh berkaitan dengan *user interface* KBBI digital yang digunakan mahasiswa. Data disajikan dalam bentuk NPS (*Net Promoter Score*). Data yang didapatkan dari isian survey mahasiswa menunjukkan bahwa KBBI digital sudah cukup baik. Hal ini terlihat pada hasil survey yang menunjukkan +5 dari 86 mahasiswa yang mengisi survey. Data tersebut dapat dilihat pada gambar 5.



**Gambar 5. Pengukuran *user interface* KBBI digital**

Survey selanjutnya mengukur tingkat kepuasan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX). Pada pertanyaan survey ini, disajikan dengan NPS untuk mengetahui data yang terukur secara rata. Pada hasil survey menunjukkan UI dan UX menunjukkan angka 0 yang mendeskripsikan bahwa secara UI dan UX KBBI digital berimbang/netral, tidak menunjukkan angka minus (-) ataupun plus (+) tetapi dalam kondisi yang tetap dapat digunakan sebagaimana mestinya. Hal ini dapat dilihat pada gambar 6.



**Gambar 6. Pengukuran *user interface* dan *user experience* KBBI digital**

Survey selanjutnya mengukur seberapa penting penggunaan KBBI dalam mata kuliah bahasa Indonesia. Menggunakan NPS, ukuran data yang diperoleh sangat baik, yaitu skor 62. Hal ini menunjukkan peran KBBI dalam mata kuliah bahasa Indonesia sangat penting. Meskipun pada survey sebelumnya tampilan UI dan UX nya tidak menunjukkan skor NPS yang baik (hanya 0) namun kehadiran KBBI sangat diperlukan pada mata kuliah bahasa Indonesia ini. Pentingnya kehadiran KBBI dalam perkuliahan ini bisa dilihat pada gambar 7.



**Gambar 7. Survey penting dan tidaknya KBBI dalam mata kuliah bahasa Indonesia**

Pada survey selanjutnya, peneliti mengukur kembali UI/UX KBBI. Tepatnya pada fitur yang perlu ditambahkan pada KBBI sebagai bentuk *improvement* KBBI di masa yang akan datang. Menurut isian survey, 34 mahasiswa memerlukan fitur tambahan dan 52 mahasiswa tidak memerlukan fitur tambahan. Maka jika diubah dalam bentuk prosentase didapatkan sejumlah 39,5% mahasiswa merasa memerlukan fitur tambahan dan 60,5% mahasiswa merasa tidak perlu fitur tambahan dalam KBBI.



**Gambar 8. Harapan mahasiswa terhadap KBBI di masa yang akan datang**

Pada survey terakhir ini ditujukan kepada 34 mahasiswa yang menjawab “ya” (KBBI memerlukan fitur tambahan). Survey ini mencoba untuk menggali gagasan mahasiswa terkait fitur tambahan yang seharusnya ada pada KBBI di masa yang akan datang. Dari hasil survey didapatkan fitur tambahan yang diharapkan oleh mahasiswa adalah adanya fitur bahasa isyarat sebanyak 8 mahasiswa dan fitur pembaca imersif

sebanyak 20 mahasiswa yang ditujukan untuk memudahkan penyandang disabilitas dapat menggunakan KBBI digital tersebut. Sisanya sebanyak 6 mahasiswa menjawab fitur lainnya. Fitur lainnya yang diharapkan adalah koreksi, ejaan, dan pengucapan. Hal ini terlihat pada hasil survey gambar 8.

## SIMPULAN

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki fungsi yang strategis dalam berbagai bidang terutama bidang pengajaran. Dalam Mata Kuliah Wajib Umum (MKWU), KBBI berperan sentral dalam memudahkan pencarian kosakata, lema, atau istilah berikut juga dengan makna di dalamnya. Peran sentral KBBI tentu mempermudah MKWU bahasa Indonesia sebagai implementasi Peraturan Pemerintah Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan (Presiden Republik Indonesia, 2021) yang mewajibkan mata kuliah ini diajarkan di seluruh jurusan serta perguruan tinggi di Indonesia.

KBBI telah dikembangkan sejak 1988 dan telah hadir dalam bentuk digital pada era saat ini. Kehadiran KBBI digital selalu berkembang baik dari segi penambahan lema dan kosa kata serta tampilan UI/UX yang terus disesuaikan sesuai dengan kebutuhan penggunanya. KBBI digital baik versi laman website maupun versi aplikasi sudah baik. Namun, pengguna dalam hal ini mahasiswa netral dalam hal kepuasan meskipun KBBI digital dapat digunakan secara normal dan membantu perkuliahan bahasa Indonesia. Selain itu, meskipun dalam hal kepuasan bersifat netral, mahasiswa menyadari betapa pentingnya keberadaan KBBI digital dalam mata kuliah bahasa Indonesia. Di luar itu, KBBI digital tidak memerlukan fitur tambahan. Namun, sebagai *improvement* di masa yang akan datang pengguna KBBI digital semakin meluas dan mencakup kalangan disabilitas, maka fitur-fitur seperti bahasa isyarat atau pembaca imersif penting untuk disematkan di dalamnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alomari, H. W., Ramasamy, V., Kiper, J. D., & Potvin, G. (2020). A User Interface (UI) and User eXperience (UX) evaluation framework for cyberlearning environments in computer science and software engineering education. *Heliyon*, 6(5), e03917.
- Aswan. (n.d.). *123 Seminar Internasional Riksa Bahasa XIII Pemanfaatan Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi Edisi V) Versi Aplikasi Dalam Kegiatan Literasi Di Community Learning Center Pontian Fico, Sabah Malaysia*. Retrieved September 25, 2023.
- Creswell, J. W. (2003). *Research Design Qualitative, Quantitative. and Mixed Methods Approaches Second Edition Sage Publications International Educational and Professional Publisher Thousand Oaks London New Delhi*.
- Dharmayanti, D., Bachtiar, A. M., & Wibawa, A. P. (2018). Analysis of User Interface and User Experience on Comrades Application. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 407(1).
- Elo, S., Kyngäs, H., & Kyngä, H. (2008). The qualitative content analysis Counseling of of chronically ill patients and people with overweight View project Wellnes profile of older people View project The qualitative content analysis process. *Article in Journal of Advanced Nursing*, 62(1), 107–115.
- Gomm, R. (2008). Social Research Methodology. *Social Research Methodology*.
- Kamajaya, I., Moeljadi, D., & Amalia, D. (2017). KBBI Daring: A Revolution in The Indonesian. *ELex 2017: Lexicography From Scratch, October*, 513–530.
- Kraft, C. (2012). User Experience and Why It Matters. In *User Experience Innovation*.

- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., Lazuardi, J., & Komunikasi, P. I. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1–10.
- Moeljadi, D. (n.d.). *Building the Kamus Besar Bahasa Indonesia ( KBBI ) Database and Its Applications*.
- Pratama, M. A. T., & Cahyadi, A. T. (2020). Effect of User Interface and User Experience on Application Sales. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 879(1).
- Presiden Republik Indonesia. (2021). *Standar Nasional Pendidikan*. 102501.
- Santoso, J. (2018). Usability User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Kamus Kolok Bengkala Berbasis Android. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, 12(2), 174–181.