

PERANCANGAN ULANG INTERFACE KAMUS BAHASA DAERAH USING - INDONESIA ONLINE DARI ASPEK USABILITY

RE-DESIGN OF INTERFACE DICTIONARY OF USING - INDONESIA ONLINE ASPECT OF USABILITY

Djuniharto

Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi
djuniarto.stikom@gmail.com

Abstrak

Informasi pada sebuah website diharapkan dapat menyampaikan dan diterima oleh pencari informasi dengan mudah. Di dalam Dunia pendidikan, informasi yang ada di dalam website juga diharapkan dapat diterima oleh para pemakainya, dengan tujuan media komunikasi online seperti website, dapat membantu para pelajar dan masyarakat menerima ilmu yang disampaikan melalui media online. Website berupa kamus bahasa daerah Using-Indonesia dibuat dengan tujuan agar pelajar dan masyarakat Banyuwangi pada khususnya dapat mencari informasi tentang bahasa Using dan belajar bahasa Using dengan mudah. Untuk dapat mengetahui seberapa mudahnya informasi itu diterima ditandai dengan seberapa mudah website kamus bahasa daerah Using-Indonesia itu dapat digunakan (usable). Untuk mengetahui seberapa mudah penggunaan suatu website digunakan perlu kiranya memperhatikan analisa usability, banyak metode yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi masalah usability terutama dari sisi interface web. Aspek usability inilah yang akan digunakan dalam penelitian ini guna menilai seberapa mudahnya website kamus bahasa daerah Using-Indonesia dalam menyampaikan informasi yang ada. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa nilai aspek usability dari web kamus Using adalah 3,73 yang artinya nilai di atas rata-rata. Nilai 3,73 mempunyai arti kamus bahasa using-Indonesia dapat diterima oleh user.

Kata Kunci : Using, Kamus Using-Indonesia, Bahasa Using

Abstract

Information on the website is expected to be delivered and received by the search information easily. In the world of education, the information on the website is also expected to be accepted by the users, with the goal of online communications media such as websites, can help students and communities receive the knowledge being delivered through online media. Website form Using dictionary-Indonesia region made with the aim that students and the community Banyuwangi in particular can find information about language and language learning Using Using easily. To be able to know how easy it is to get it accepted characterized by how easy the website Using dictionary-Indonesia region that can be used (usable). To find out how easy the use of a website used it would need to pay attention to usability analysis, many methods that can be used to identify usability problems especially from the web interface. Usability aspect is what will be used in this study to assess how easily the local language dictionary website Using Indonesia in conveying information. From the results of this study concluded that the value of the usability aspect Using web dictionary is 3.73, which means the value above the average. 3.73 value has meaning using dictionary-Indonesia would be accepted by the user.

Key Word : Using, Using-Indonesian dictionary, Using's Language

1. PENDAHULUAN

Sebagai salah satu kabupaten terluas di Jawa Timur, Banyuwangi memiliki kekayaan budaya yang melimpah, seperti dalam hal kesenian, religi, dan bahasa. Bahasa daerah yang berkembang di Banyuwangi adalah bahasa Using. Bahasa Using adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat Blambangan.[1] Oleh karena itu, masyarakat Banyuwangi sendiri lebih dikenal dengan masyarakat Using (lare Using). Karena wilayahnya yang luas, di Banyuwangi berkembang berbagai macam logat bahasa Using, seperti logat Kemirenan, Pesucenan, Penatabanan, dan Boyolanguan.

Seiring dengan berjalannya waktu, masyarakat Using yang menggunakan bahasa Using semakin sedikit. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, baik yang berasal dari dalam maupun dari luar. Salah satu penyebab semakin sedikitnya masyarakat Using yang menggunakan bahasa Using adalah adanya pengaruh bahasa Jawa. Masyarakat memandang bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan bahasa Jawa dibandingkan bahasa Using, maka *prestise* orang tersebut naik, dan sebaliknya. Selain itu, bahasa Using hanya dikenal sebagai bahasa lisan saja. Oleh karena itu, tidak mengherankan bila bahasa Using semakin terpinggirkan. Bila hal ini terjadi terus-menerus, maka bisa dipastikan bahasa Using akan mengalami kerusakan, bahkan kepunahan[2].

Perkembangan informasi di dunia, mendorong munculnya *Internet*. *Internet* merupakan media yang banyak digunakan untuk mencari informasi kapanpun dan dimanapun, salah satunya tentang kosakata dalam bentuk kamus. Dengan adanya kamus bahasa daerah Using-Banyuwangi online akan memudahkan masyarakat untuk mengakses kamus tersebut dengan mudah tanpa dibatasi ruang dan waktu. Sehingga tujuan pemerintah Kabupaten Banyuwangi untuk melestarikan Bahasa Using baik melalui dunia pendidikan maupun dunia pariwisata akan tercapai.

Saat ini telah dibuat Kamus bahasa daerah using – Indonesia berbasis web dari skripsi Eka Nurdian Aprilia, mahasiswa STIKOM PGRI Banyuwangi. Hasil dari skripsi tersebut masih dipandang perlu untuk dirancang ulang khususnya dalam hal interaksi manusia dengan komputer (interface). Hal ini dilakukan karena secara umum tampilan aplikasi kamus online tersebut masih kurang memperhatikan aspek interaksi manusia dengan komputer terutama pada tampilan utama dan tampilan saat memberikan daftar kata dan deskripsi kata yang dicari. Objek yang menjadi target dari penelitian ini adalah siswa SD kelas 4, 5, 6 dan siswa SMP kelas 7, 8, 9 serta masyarakat umum. Objek tersebut dipilih karena pelajaran muatan lokal bahasa Using diajarkan di kelas tersebut. Rancang ulang interface ini dimaksudkan untuk lebih memudahkan siswa SD dan SMP berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Sehingga siswa akan lebih nyaman dan enjoy dalam menjalankannya. Harapannya para siswa akan selalu memanfaatkan kamus online tersebut ketika mendapatkan kesulitan saat mengerjakan pelajaran muatan local bahasa Using di kelasnya maupun di rumahnya. Selain itu masyarakat umum baik di Banyuwangi maupun di luar Banyuwangi merasa nyaman ketika belajar bahasa daerah Using dengan memanfaatkan kamus online tersebut.

Rancang ulang aplikasi kamus bahasa daerah Using-Indonesia online ditekankan pada aspek *usability*-nya, umumnya mengacu pada kemudahan dimana suatu sistem dapat dipelajari, seberapa efektif penggunaannya dan seberapa besar sistem tersebut bisa menghibur dari perspektif pengguna. Ini termasuk tujuan membuat produk yang memuaskan, menyenangkan, menarik, menghibur, estetis, mendukung kreativitas, emosional memuaskan, dan sebagainya. Rancang ulang aplikasi kamus Using-Indonesia akan dibuat disesuaikan dengan kamus cetakan yang sudah diterbitkan oleh pemerintah daerah. Berdasarkan penggunaan bahasanya kamus bahasa daerah using - Indonesia online yang akan dibuat adalah kamus *dwibahasa*, yaitu kamus yang menggunakan dua bahasa. Entri kata yang dijelaskan menggunakan bahasa using dan penjelasan entri kata tersebut menggunakan bahasa yang lain, yaitu bahasa Indonesia.

Berdasarkan fungsi dan kegunaannya kamus bahasa daerah using – Indonesia online dikategorikan sebagai kamus *Tesaurus*, yaitu kamus yang menerangkan kata dengan memberikan definisi, kata-kata searti (sinonim), dan dapat juga kata-kata yang berlawanan arti (antonym)[3].

2. METODE PERANCANGAN

Penyusunan kamus merupakan suatu pekerjaan yang berat dan rumit, yang biasanya dilakukan secara bertahap dan disusun secara berkelompok. Langkah-langkah yang biasanya dilakukan dalam proses penyusunan kamus adalah sebagai berikut :

1. Perancangan

Pada tahap ini, dirumuskan tujuan penyusunan kamus dan melakukan pendekatan alur atau cara kerja dari aplikasi kamus. Selain itu, dikumpulkan bahan-bahan pendukung yang digunakan untuk pembuatannya seperti tim penyusun, modal penyusunan, komputer, dan peralatan yang lain.

2. Pembinaan data korpus/dokumen

Hanya kata-kata yang pernah digunakan oleh masyarakat secara umum yang akan dimasukkan ke dalam kamus, maka tim penyusun kamus akan membaca sejumlah dokumen untuk mendapatkan kata-kata kutipan yang akan dimasukkan ke dalam kamus. Kata-kata ini akan dicatat ke dalam kartu. Satu kartu berisi satu kata. Semua kata-kata yang pernah muncul dalam dokumen yang terbaca akan dicatat. Pekerjaan ini merupakan pekerjaan yang berat, tetapi dapat di permudah dengan bantuan komputer. Yang terpenting lagi adalah daftar kata yang akan digunakan akan lebih baik apabila sudah ada kamus cetaknya, yang sudah diterbitkan.

3. Pengisian dan pengabjadan data

Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting. Setiap kata yang telah dicatat akan disusun menurut abjad, dapat menggunakan komputer atau manual dengan mencatat kata di dalam kartu. Jika tidak disusun menurut abjad, maka kamus tersebut menjadi tidak berguna karena akan sangat menyulitkan dalam mencari arti suatu kata. Setelah itu, kartu-kartu ini akan disimpan dalam katalog.

4. Pengolahan data

Setelah data kata-kata dikumpulkan dan di abjatkan, maka data ini harus di analisis. Pada tahap ini, tim penyusun akan mengklasifikasikan kata-kata tersebut menjadi beberapa kategori:

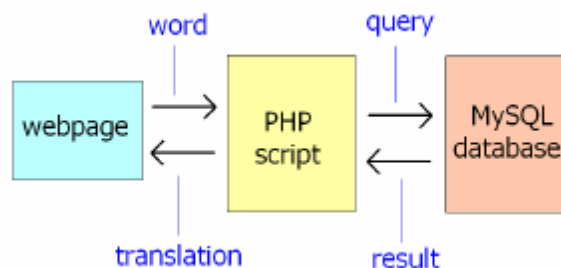
- Kata-kata yang tidak perlu
- Kata-kata baru
- Kata-kata neologisme (kata-kata baru yang jarang digunakan)
- Kata-kata yang mengalami perubahan makna
- Dan kategori lainnya sesuai kebutuhan penyusunan kamus

Setelah itu, penyusun kamus akan membuang kata-kata yang tidak perlu, mendokumentasikan kata-kata neologisme, dan mengambil kata-kata baru dan kata-kata yang mengalami perubahan makna ke peringkat “pemberian makna”

5. Pemberian makna

Setelah kategori kata ditentukan, kata tersebut diberikan makna. Pada tahap ini, digunakan ilmu semantik dan pragmatik. Penyusun kamus dapat menggunakan bahan rujukan seperti kamus yang sudah ada, daftar istilah dan sebagainya untuk mencari arti suatu kata.

Dalam pembuatan antar muka dari kamus *online* berbasis *web* mereka menggunakan *script* PHP dan basis data MySQL dengan alur kerja ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1: Alur kerja pembuatan antar muka kamus online (Stoel, 2007)[4]

Definisi usability menurut Shackel adalah: *The capability of human functional terms to be used easily and effectively by the specified range of users, given specific training and user support, to fulfil the specified range of tasks, within the specified range of environment scenario.*

Definisi tersebut masih kental dari sudut pandang anthropometric ataupun biomekanis. Artinya kenyamanan fisik lebih dititik beratkan sehingga Chapanis mendefinisikan usability lebih jauh sebagai :

The usability of computer is measured by how easily and effectively the computer can be used by a specific set of users, given particular kinds of supports, to carry out.

Dari kedua definisi tersebut jelas suatu pengukuran usabilitas tidak dilakukan ketika pengguna baru memakai sistem. Tetapi dilakukan setelah pengguna melalui masa pelatihan dan mendapat dukungan yang cukup (manual dan sebagainya). Pada sudut pandangan teknologi informasi usability dapat diformulasikan sebagai berikut [5].

Usability is emergent quality of an optimum design which is reected itthe efective and satisfying use of the IT

Menurut Jacob Nielsen karakteristik usability terbagi menjadi 5 yaitu :

- Learnibility, yaitu bagaimana waktu yang digunakan pengguna untuk dapat mengerti dan menggunakan aplikasi.
- Effeciency, yaitu seberapa cepat pengguna dapat mengerti dan menggunakan task.
- Memorability, yaitu bagaimana pengguna dapat mengingat cara kerja sistem setelah tidak berinteraksi.
- Erorris, yaitu berapa banyak error yang dilakukan oleh pengguna.
- Satisfaction, yaitu bagaimana kepuasan yang diterima oleh pengguna setelah berinteraksi dengan sistem yang digunakannya.

Metode pengumpulan data primer dilakukan dengan metode penyebaran angket/kuesioner melalui media survei untuk mendapatkan data. *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang merupakan skala kontinum bipolar, pada ujung sebelah kiri (angka rendah) menggambarkan suatu jawaban yang bersifat negative. Sedang ujung sebelah kanan (angka tinggi), menggambarkan suatu jawaban yang bersifat positif. *Skala Likert* dirancang untuk meyakinkan responden menjawab dalam berbagai tingkatan pada setiap butir pertanyaan atau pernyataan yang terdapat dalam kuesioner[5]. Data tentang dimensi dari variabel-variabel yang dianalisis dalam penelitian ini yang ditujukan kepada responden menggunakan skala 1 s/d 5 untuk mendapatkan data yang bersifat ordinal dan diberi skor sebagai berikut :

Table 1.
Skala penilaian

PK	KMS	KM	CM	M	SM
NILAI	1	2	3	4	5

Keterangan:

PK = Pertanyaan Kuisisioner

KMS= Kurang Mudah Sekali

KM = Kurang Mudah

CM = Cukup Mudah

M = Mudah

SM = Sangat Mudah

3. HASIL PEMBAHASAN

Secara garis besar, proses-proses dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 (tiga) tahap, yaitu tahap pra-pemrosesan / pengumpulan data, tahap pemrosesan / implementasi, dan tahap evaluasi/pengujian. Berikut penjelasan masing-masing tahap :

1. Tahap pengumpulan data

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data-data dan sumber daya penelitian sampai terbentuk file kamus (dapat dilakukan paralel dengan tahap perancangan kamus), yang dapat dirinci sebagai berikut :

- a. Pengumpulan data berupa pencarian kamus bahasa daerah using – indonesia bentuk cetakan/buku.
- b. Pembuatan database kamus dengan menggunakan DBMS PHPMyAdmin.
- c. Memasukkan data kamus bahasa using ke database yang telah dibuat atau melalui antar muka yang telah disediakan.
- d. Menggali data dari kamus yang sudah jadi untuk dijalankan oleh pemakai dan diukur tingkat kepuasannya.

2. Tahap perancangan ulang interface kamus bahasa daerah Using – Indonesia online

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan ulang antar muka kamus bahasa daerah using - indonesia online menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS PHPMyAdmin.

Perancangan ulang interface kamus online dilakukan dengan cara:

- 2.1 Memberikan penilaian terhadap desain aplikasi terdahulu dengan cara memberikan questioner kepada responden.
- 2.2 Hasil dari questioner akan dijadikan salah satu pedoman untuk merancang interface yang baru.
- 2.3 Memberikan penilaian terhadap desain baru dengan cara memberikan questioner kepada responden.

Task-task usability testing

1. Masuk ke halaman web kamus bahasa using
2. Melakukan pencarian kata bahasa using berdasar kategori yang telah ada kemudian melihat hasil yang telah dicari

Penjelasan masing-masing Task:

1. User diminta untuk mengetikkan pada browser alamat web dari kamus bahasa using kemudian menutupnya. Selanjutnya user diminta untuk mengetikkan kembali pada browser alamat dari kamus bahasa using.
2. User diminta untuk melakukan pencarian kata dari bahasa using pada halaman web kamus bahasa using. Cara melakukan pencarian kata pada halaman web disesuaikan dengan petunjuk yang telah disediakan, yaitu:
 - a. User diminta untuk memilih salah satu dari ketiga kategori yang ada.
 - b. User memasukkan kata yang akan dicari ke dalam kotak input teks.
 - c. User menekan tombol “cari”
 - d. User melihat hasil dari kata yang telah dicari pada layar bagian bawah.

Task ini dianggap selesai apabila user telah menemukan arti kata yang telah dicari. Task ini diulang sebanyak 3 kali pengulangan sesuai dengan banyak kategori yang telah disediakan. Setelah user menyelesaikan task yang dilakukan maka langkah selanjutnya adalah membagikan kuisisioner kepada user. Kuisisioner berisi beberapa pertanyaan yang mewakili dari kelima aspek usability. User mengisi kuisisioner berdasarkan pengalaman yang dirasakannya pada saat melakukan task atau tugas-tugas yang telah dikerjakan sebelumnya.

Penilaian akan ditunjukkan dalam skala 5, aspek-aspek dalam usability menurut Jacob Nielsen mencakup 5 hal, yaitu:

- a. *Learnability*, merupakan tingkat kemudahan pengguna ketika menggunakan sistem untuk mengerjakan task pertama kalinya.

- b. *Efficiency*, merupakan tingkat kecepatan user dalam mengerjakan task untuk pertama kalinya ketika menggunakan sistem tersebut.
- c. *Memorability*, merupakan tingkat ingatan pengguna dalam mengoperasikan sistem dengan baik setelah beberapa saat tidak menggunakannya.
- d. *Errors*, merupakan kemungkinan terjadinya kesalahan yang dilakukan oleh pengguna dalam menggunakan sistem dan seberapa mudah mereka dalam mengatasinya.
- e. *Satisfaction*, merupakan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem ketika melakukan task yang telah dikerjakan.

Tabel 2
Pertanyaan yang diajukan kepada user:

No	Pertanyaan	Nilai
<i>Learnability</i>		
1.	Apakah mudah untuk mengakses web kamus bahasa using?	
2.	Apakah urutan untuk mencari kata bahasa using di website mudah untuk dilakukan pertama kalinya?	
3.	Apakah letak menu bantuan, kategori pencarian, kotak input text dan tombol pencarian sudah sesuai dengan urutannya?	
<i>Efficiency</i>		
4.	Apakah mudah untuk membaca menu bantuan urutan tugas yang dikerjakan?	
5.	Apakah urutan tugas dalam mencari kata bahasa using di website cepat untuk dikerjakan?	
<i>Memorability</i>		
6.	Apakah alamat web mudah untuk diingat?	
7.	Apakah urutan tugas untuk mencari kata mudah untuk diingat?	
8.	Apakah menu dan gambar mudah untuk diingat?	
<i>Errors</i>		
9.	Ketika user melakukan kesalahan dalam mengerjakan task, apakah sistem memberikan peringatan?	
10.	Ketika kata yang dicari oleh user tidak ditemukan, apakah langkah untuk mencari kata selanjutnya mudah dan cepat untuk dilakukan?	
<i>Satisfaction</i>		
11.	Apakah website kamus bahasa using ini mudah untuk digunakan?	
12.	Apakah website ini menjadi tujuan rujukan pertama kali untuk mencari kata berbahasa using?	
13.	Apakah website kamus bahasa using ini layak untuk dikembangkan lagi?	

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah **data sekunder**, karena peneliti mendapatkan data yang sudah jadi yang dikumpulkan oleh pihak lain dengan berbagai cara atau metode baik secara komersial maupun non komersial. Data sekunder yang berupa kata-kata bahasa using yang didapat peneliti dari kamus bahasa daerah using versi buku. Formula untuk kelima usability, Learnability (L), Efficiency (Ef), Memorability (M), Errors (Er), Satisfaction (S) adalah

$$L, Ef, M, Er, S (100\%) = \frac{\sum_{i=1}^n Xi}{n} \times 100\%$$

Xi = Nilai masing-masing task per aspek

N = jumlah task

Untuk mengetahui nilai Usability maka menggunakan rumus

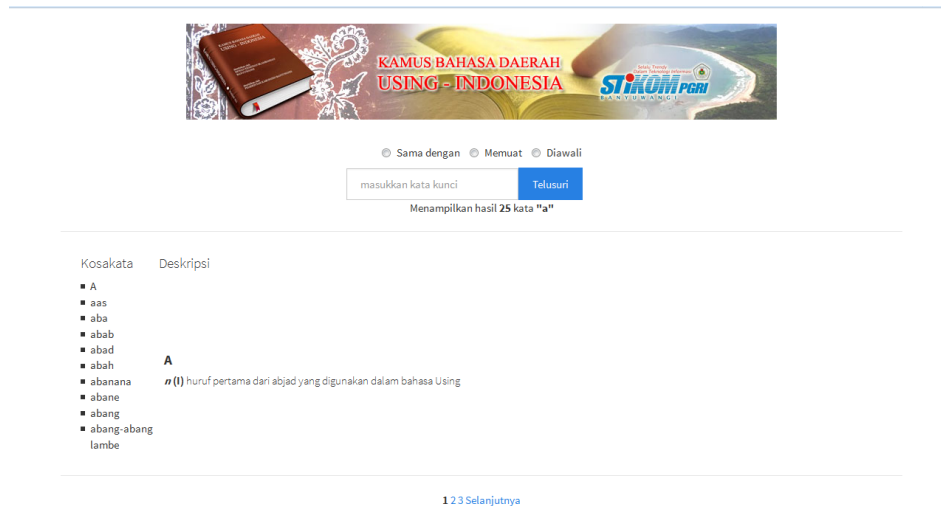
$$Usability (100\%) = \frac{L, Ef, M, Er, S}{5} \times 100\%$$

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah **metode observasi** karena peneliti akan mencatat informasi sebagaimana yang peneliti saksikan selama penelitian. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian adalah **kamus bahasa daerah using - indonesia berbentuk buku**. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah istilah-istilah yang terdapat pada kamus tersebut.

4. IMPLEMENTASI WEB KAMUS



Gambar 2 : Tampilan Awal Pencarian



Gambar 3 : Tampilan Hasil Pencarian

Pada halaman hasil pencarian kosakata user, form pencarian disertakan kembali untuk memudahkan user jika ingin memulai pencarian kosakata yang baru setelah melakukan proses pencarian yang dilakukan pada halaman utama sebelumnya.

Apabila kosakata yang dicari ada dalam database kamus maka akan ditampilkan hasil pencariannya dengan menampilkan jumlah kosakata yang ada dari kuncinya dan kosakata hasil pencarian akan dimunculkan di bagian sebelah kiri halaman hasil yang ditampilkan menggunakan pagination untuk memudahkan user agar tidak perlu kesulitan untuk menggulung halaman web ketika hasil pencarian yang ditampilkan berjumlah banyak. Hasil daftar kosakata tersebut dapat diseleksi oleh user dengan satu kali klik untuk menampilkan deskripsi dari kosakata yang dipilih tersebut di bagian sebelah kanan halaman web. Deskripsi yang ditampilkan berupa artikulasi serta deskripsi dari kosakata tersebut dalam bahasa Indonesia dengan keterangan jenis kosakata, penjelasan dan contoh singkat penggunaan kosakata dalam kalimat. Hasil pencarian kosakata yang sesuai dengan tipe pencarian dan kunci dapat dilihat pada gambar 4

5. HASIL UJI COBA

Pada bab hasil uji coba ini akan menjelaskan bagaimana uji coba dilakukan dan bagaimana hasilnya. Uji coba dilakukan sesuai dengan task-task yang sudah ditentukan yang diberikan kepada 74 responden. Dari 74 responden tersebut didapatkan hasil seperti pada tabel 3.

Taabel 3 : hasil questioner

No	Pertanyaan	Nilai
<i>Learnability</i>		
1.	Apakah mudah untuk mengakses web kamus bahasa using?	3,97
2.	Apakah urutan untuk mencari kata bahasa using di website mudah untuk dilakukan pertama kalinya?	3,72
3.	Apakah letak menu bantuan, kategori pencarian, kotak input text dan tombol	3,57

	pencarian sudah sesuai dengan urutannya?	
<i>Efficiency</i>		
4.	Apakah mudah untuk membaca menu bantuan urutan tugas yang dikerjakan?	3,68
5.	Apakah urutan tugas dalam mencari kata bahasa using di website cepat untuk dikerjakan?	4,03
<i>Memorability</i>		
6.	Apakah alamat web mudah untuk untuk diingat?	3,77
7.	Apakah urutan tugas untuk mencari kata mudah untuk diingat?	3,61
8.	Apakah menu dan gambar mudah untuk diingat?	3,97
<i>Errors</i>		
9.	Ketika user melakukan kesalahan dalam mengerjakan task, apakah sistem memberikan peringatan?	2,93
10.	Ketika kata yang dicari oleh user tidak ditemukan, apakah langkah untuk mencari kata selanjutnya mudah dan cepat untuk dilakukan?	3,42
<i>Satisfaction</i>		
11.	Apakah website kamus bahasa using ini mudah untuk digunakan?	4,07
12.	Apakah website ini menjadi tujuan rujukan pertama kali untuk mencari kata berbahasa using?	3,82
13.	Apakah website kamus bahasa using ini layak untuk dikembangkan lagi?	4,43

Dari tabel 3 terlihat bahwa nilai usability oleh user mempunyai nilai 3,73 (sudah berada di atas nilai 3 atau di atas nilai tengah) dalam skala 5. Hal ini dapat diartikan bahwa aplikasi kamus bahasa using-indonesia mudah dijalankan oleh user.

Apabila disesuaikan kembali hubungannya dengan masing-masing aspek usability dalam tabel 3, dapat dikatakan bahwa aplikasi kamus bahasa using-indonesia telah memiliki nilai *Usability*, yaitu : *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfaction* yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai hasil usability pada kelima atribut, sebagai berikut:

1. Nilai aspek *Learnability* sebesar 3,75
2. Nilai aspek *Efficiency* sebesar 3,85
3. Nilai aspek *Memorability* sebesar 3,78
4. Nilai aspek *Errors* sebesar 3,18
5. Nilai aspek *Satisfaction* sebesar 4,11

6. KESIMPULAN

Dari hasil uji coba yang dilakukan pada web kamus bahasa Using-Indonesia maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Perancangan ulang web kamus Using-Indonesia dari aspek usability dengan nilai 3,73 dapat diterima oleh user karena mudah digunakan.
2. Nilai 3,73 dikatakan nilai di atas rata-rata karena rentang nilai yang ditentukan adalah 5.
3. Nilai dari unsur-unsur usability (5 unsur : *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, *satisfaction*) semuanya adalah di atas 3, itu artinya di atas nilai rata-rata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Herawati, Isni. (2004). *Kearifan Lokal di Lingkungan Masyarakat Using Banyuwangi Jawa Timur*. Yogyakarta: Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata.

- [2] Dian Pratiwi. (2007). *Kemampuan Menulis Karangan Narasi Berbahasa Using Berdasarkan Media Gambar Berseri Siswa Kelas V SDN 1 Jambesari Kecamatan Giri Kabupaten Banyuwangi*. Malang. Universitas Negeri Malang.
- [3] Dept. Pendidikan Nasional. (2008). *Tesaurus Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta.
- [4] Stoel, Ruben. (2007). Creating an Online Dictionary as a Tool for Language Maintenance. Dalam *Workshop on Computational Lexicography*, Innsbruck, Austria (26/10/2007)
- [5] Dedi Rianto Rahadi. 2014. *Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android*. Jurnal Sistem Informasi (JSI), VOL. 6, NO. 1, April 2014, ISSN Print : 2085-1588.
- [6] Kristanti Tanti, Limandinata Sianny. 2009. *Pembuatan Aplikasi Kamus Indonesia – Mandarin*. Jurnal Informatika vol. 5 No. 2: 187 – 201.