



Evaluasi Desain Antarmuka Pengguna dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa Asing: Perbandingan Hilokal, HiNative, dan Tandem

Tryana Puji Pertiwi^{1*}, Andreas Rio Adriyanto², Nurul Fitriana Bahri³

¹Universitas Telkom, Bandung, Indonesia, tryanapujipertiwi@student.telkomuniversity.ac.id

²Universitas Telkom, Bandung, Indonesia, andreasrio@telkomuniversity.ac.id

³Universitas Telkom, Bandung, Indonesia, nurulfitrianabahri@telkomuniversity.ac.id

*Corresponding Author: tryanapujipertiwi@student.telkomuniversity.ac.id

Abstract: Technological developments have driven innovation in online learning media, including language learning applications. User interface (UI) design and interaction design play an important role in shaping user experience and supporting learning effectiveness. This study evaluates the UI design of Hilokal, Hinative, and Tandem using Dmitry Faredev's eight UI principles. An in-depth analysis was conducted based on the aspects of clarity, concision, familiarity, responsiveness, consistency, aesthetics, efficiency, and forgiveness. Interaction design elements, such as intuitive navigation, visual feedback, and responsiveness to user input, are the main focus in creating an enjoyable experience that supports learning objectives. The results show Hilokal excels in Familiarity and Forgiveness, Hinative in Clarity and Responsiveness, while Tandem leads in Aesthetics and Navigation Efficiency. This research concludes that learning preferences and user needs should be the main considerations in app selection. In addition, well-designed UI design and interaction design can improve user engagement and learning effectiveness. The findings provide insights for app developers to create better interactive experiences while supporting more effective and efficient language learning.

Keywords: Interaction Design, User Interface, Language Learning, User Experience, Application Effectiveness

Abstrak: Perkembangan teknologi telah mendorong inovasi dalam media pembelajaran online, termasuk aplikasi pembelajaran bahasa. Desain antarmuka pengguna dan desain interaksi memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman pengguna serta mendukung efektivitas pembelajaran. Penelitian ini mengevaluasi desain UI Hilokal, Hinative, dan Tandem dengan menggunakan delapan prinsip UI dari Dmitry Faredev. Analisis mendalam dilakukan berdasarkan aspek Kejelasan (Clarity), Ringkas (Concision), Mudah Dikenali (Familiarity), Responsif (Responsiveness), Konsistensi (Consistency), Estetika (Aesthetics), Efisiensi (Efficiency), dan Pengampunan (Forgiveness). Elemen desain interaksi, seperti navigasi intuitif, umpan balik visual, dan responsivitas terhadap masukan pengguna, menjadi fokus utama dalam menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan mendukung tujuan

pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa Hilokal unggul dalam aspek *Familiarity* dan *Forgiveness*, HiNative menawarkan kejelasan dan tingkat responsif yang tinggi, sementara Tandem menonjol dalam estetika dan efisiensi navigasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa preferensi belajar dan kebutuhan pengguna harus menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan aplikasi. Selain itu, desain UI dan desain interaksi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan efektivitas pembelajaran. Temuan ini memberikan wawasan bagi pengembang aplikasi untuk menciptakan pengalaman interaktif yang lebih baik, sekaligus mendukung pembelajaran bahasa yang lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: Desain Interaksi, *User Interface*, Pembelajaran Bahasa, Pengalaman Pengguna, Efektivitas Aplikasi

PENDAHULUAN

Bahasa asing berperan penting dalam komunikasi lintas budaya dengan cara yang beragam. Selain itu bahasa juga menjadi salah satu keterampilan penting dalam komunikasi, dengan menguasai bahasa asing seseorang dapat membuka peluang yang lebih besar dalam lingkup pendidikan, sosial, budaya, bisnis, hingga pengembangan karir (Gafni et al., 2017). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini juga mempengaruhi sistem pembelajaran (Adriyanto et al., 2020). Perangkat dan aplikasi seluler telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat sehari-hari yang digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk tujuan pendidikan (Murdowo et al., 2021). Oleh sebab itu aplikasi seluler memiliki peran penting sebagai media pembelajaran *online* (Hashim et al., 2017).

Beberapa aplikasi populer seperti Hilokal (Korea Selatan), Hinative (Jepang), dan Tandem (Jerman) cukup unggul dalam hal ini. Ketiganya menyediakan berbagai fitur menarik dan metode interaksi untuk belajar bahasa asing. Dilansir dari data *platform* distribusi aplikasi Google Play Store tahun 2024, aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem termasuk aplikasi dengan rating tinggi yaitu memiliki penilaian diatas 4.0 dari lebih 10.000 penilaian dengan jumlah pengguna di atas 1 juta dalam kategori pembelajaran bahasa. Namun efektivitas aplikasi pembelajaran bahasa dapat dipengaruhi oleh desain antarmuka pengguna atau *User Interface* (UI). UI berfungsi sebagai perantara antara manusia dan komputer, memfasilitasi interaksi, dan kegunaan adalah alat yang menyediakan aktivitas untuk interaksi yang efektif guna mencapai tujuan yang jelas (Vlasenko et al., 2022). UI yang baik dapat berperan penting dalam memastikan navigasi yang mudah (*user friendly*), aksesibilitas fitur, serta pengalaman pengguna yang positif. Hal tersebut dapat berdampak langsung pada hasil belajar pengguna. UI yang menarik juga dapat meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Sridevi, 2014). Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perbandingan *User Interface* (UI) pada aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi bagaimana elemen UI yang serupa atau berbeda dari Hilokal, Hinative, dan Tandem mempengaruhi efektivitas aplikasi sebagai media pembelajaran digital.

Comparative Analysis digunakan dalam pendekatan penelitian yang didasarkan pada 8 aspek *User Interface* yang dikemukakan oleh Dmitry Faredev (2011) (Rochmawati, 2019). Aspek *User Interface* tersebut antara lain Kejelasan (*Clarity*), Ringkas (*Concision*), Mudah Dikenali (*Familiarity*), Responsif (*Responsiveness*), Konsistensi (*Consistency*), Estetika (*Aesthetics*), Efisiensi (*Efficiency*), dan Pengampunan (*Forgiveness*). Antarmuka pengguna atau lebih dikenal dengan *User Interface* (UI) dapat diartikan sebagai cara sebuah program berinteraksi dengan pengguna dalam sebuah rangkaian tampilan atau visual grafis (Auliaddina Siti, 2021). *User Interface* merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga terbaca oleh sistem operasi

komputer dan beroperasi sebagaimana mestinya (Darmawan, 2013). Data diperoleh melalui observasi langsung terhadap fitur-fitur dalam desain antarmuka masing-masing aplikasi pada pilihan akses gratis, ditambah dengan analisis ulasan pengguna dari Google Play Store. Penilaian dilakukan untuk mengidentifikasi bagaimana elemen *User Interface* mendukung atau menghambat efektivitas penggunaan aplikasi dalam pembelajaran bahasa asing.

Hilokal adalah aplikasi yang menghubungkan setiap pengguna langsung dengan penutur asli melalui percakapan langsung yang fokus pada interaksi sosial dan budaya (Cahyaningrum, 2023). Hinative merupakan aplikasi yang dapat digunakan pengguna untuk bertanya mengenai bahasa dan budaya kepada komunitas global dan penutur asli di seluruh dunia. Tandem adalah aplikasi yang dapat digunakan pengguna untuk belajar bahasa asing langsung dengan penutur asli melalui media percakapan pesan atau *chat* secara *real-time* (Nushi & Khazaei, 2020). Perbedaan fitur yang diberikan dari masing-masing aplikasi memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran bagi pengguna. Fasilitas pembelajaran berupa fitur-fitur yang ada dalam aplikasi juga dapat memberikan efek stimulasi terhadap proses pembelajaran, serta berkontribusi terhadap kemauan untuk terus menggunakan aplikasi bahkan merekomendasikannya kepada orang lain.

Meskipun aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem sudah banyak digunakan namun penelitian mengenai perbandingan UI dan dampaknya pada efektivitas pembelajaran masih terbatas karena belum dievaluasi secara mendalam untuk melihat bagaimana UI menjadi salah satu peran penting yang mendukung tujuan pembelajaran bahasa asing. Dari ketiganya tentu memiliki cara kerja yang cukup berbeda dalam pembelajaran bahasa asing dan akan memberikan pengalaman dan pengaruh yang berbeda terhadap pengguna selama pembelajaran bahasa asing. Penelitian bertujuan untuk dapat memberikan rekomendasi bagi pengguna dalam memilih aplikasi pembelajaran bahasa asing yang sesuai dengan kebutuhan belajar pengguna berdasarkan aspek *User Interface*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembang aplikasi dalam merancang aplikasi bahasa khususnya dalam hal *User Interface* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa asing secara digital.

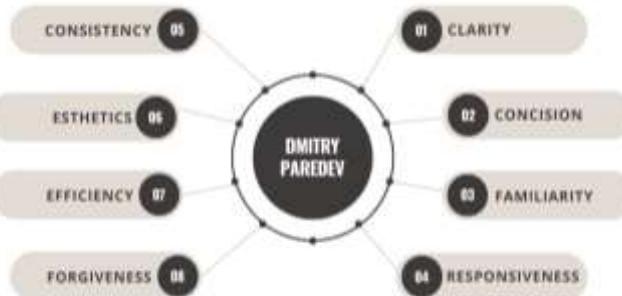
METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dilakukan untuk menjelaskan penelitian secara nyata menggunakan serangkaian praktik material dan interpretatif dalam upaya memahami atau menafsirkan fenomena berdasarkan makna yang diberikan oleh orang-orang terhadapnya (Creswell, 2019). Metode ilmiah adalah pendekatan yang digunakan oleh ilmu pengetahuan untuk menyusun fakta-fakta sehingga informasi yang dihasilkan akan memiliki ciri-ciri yang terkait dengan ilmu pengetahuan yaitu rasional, teruji, dan dapat diandalkan (Soewardikoen, 2021). Observasi merupakan salah satu dasar fundamental dari semua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, khususnya dalam perilaku manusia (Hasanah, 2017). Observasi visual dilakukan dengan memfokuskan penelitian dalam bentuk visual atau gambaran dari objek penelitian.

Pemilihan objek penelitian ditentukan menggunakan *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel non-probabilitas dengan memilih objek secara sengaja yang memiliki karakteristik relevan dengan topik penelitian (Irfan et al., 2022). Adapun aplikasi pembelajaran bahasa yang digunakan sebagai objek pada penelitian ini adalah aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem. Pemilihan aplikasi tersebut berdasarkan dengan rating yang dimiliki ketiganya yaitu diatas 4.0 dari lebih 10.000 penilaian dengan jumlah *downloader* di atas 1 juta dalam kategori pembelajaran bahasa.

Comparative Analysis digunakan sebagai metode pendekatan penelitian berdasarkan 8 aspek *User Interface* yang dikemukakan oleh Dmitry Faredev (2011). Aspek *User Interface* tersebut antara lain Kejelasan (*Clarity*), Ringkas (*Concision*), Mudah Dikenali (*Familiarity*),

Responsif (*Responsiveness*), Konsistensi (*Consistency*), Estetika (*Aesthetics*), Efisiensi (*Efficiency*), dan Pengampunan (*Forgiveness*).



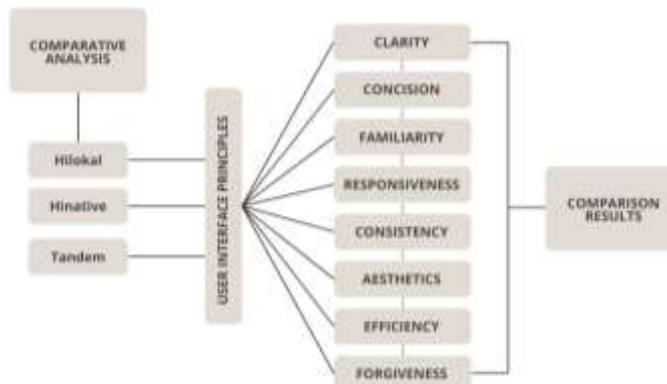
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Gambar 1. Diagram Prinsip *User Interface* Dmitry Paredev

Seperti pada Gambar 1, analisis difokuskan pada tampilan menu utama dan menu chatting dalam masing-masing aplikasi berdasarkan prinsip-prinsip User Interface yang akan diteliti dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Kejelasan (*Clarity*) adalah kemampuan UI menyajikan kemudahan pada informasi, fungsi, dan navigasi.
2. Ringkas (*Concision*) penyampaian informasi dengan singkat, padat, dan jelas.
3. Mudah dikenali (*Familiarity*), penggunaan elemen, istilah, dan pola yang familiar dan mudah dikenali.
4. Responsif (*Responsiveness*), pemberian umpan balik yang cepat dan tepat terhadap interaksi pengguna.
5. Konsistensi (*Consistency*), keseragaman penggunaan elemen desain, pola, dan tata letak yang beragam di seluruh bagian aplikasi.
6. Estetika (*Aesthetics*), aspek visual pada warna, tata letak, tipografi, ikonografi, dan elemen grafis lainnya.
7. Efisiensi (*Efficiency*), kemudahan yang diberikan pada UI untuk memudahkan pengguna dalam berinteraksi.
8. Pengampunan (*Forgiveness*), kemampuan sistem dalam memperbaiki kesalahan tanpa memberi kerusakan yang berat.

Skema penelitian analisis perbandingan User Interface aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem dengan pendekatan prinsip-prinsip UI dari Dmitry Peredev yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Gambar 2. Diagram Analisis Perbandingan *User Interface*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem merupakan tiga dari aplikasi pembelajaran bahasa populer di masyarakat berdasarkan *rating* dan *review* di platform Play Store. *User Interface* yang ada pada masing-masing aplikasi menjadi penentu bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem. *UI* yang baik dapat berperan penting dalam memastikan navigasi yang mudah (*user friendly*), aksesibilitas fitur, serta pengalaman pengguna yang positif. Hal tersebut dapat berdampak dalam meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Ketiga aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem memiliki beberapa kesamaan antara lain:

1. Tujuan pembelajaran adalah untuk membantu pengguna belajar bahasa asing dengan cara yang lebih interaktif dan praktis. Beragam metode pembelajaran dapat digunakan untuk melatih berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis yang disesuaikan dengan target pengguna.
2. Ketiganya memiliki kesempatan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan penutur asli bahasa yang ingin dipelajari. Hal tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dengan sistem yang dimiliki masing-masing aplikasi.
3. Masing-masing aplikasi memiliki fitur pembelajaran yang beragam berupa kelas dan sesi pembelajaran, tersedia materi pembelajaran, dan adanya umpan balik dari penutur asli mengenai cara penulisan maupun pengucapan.
4. Adanya komunitas yang dapat digunakan pengguna untuk saling mendukung dan berkomunikasi berbagi pengalaman belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna.
5. Aksesibilitas aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat *mobile* dan memungkinkan pengguna untuk dapat belajar kapan dan di mana saja.
6. Ketiganya memiliki fitur gratis dan berbayar, namun dalam penelitian ini difokuskan hanya pada fitur akses gratis.

Berdasarkan analisis perbandingan *User Interface* yang dilakukan pada tiga aplikasi bahasa Hilokal, Hinative, dan Tandem menggunakan analisis perbandingan visual pada bagian menu utama dan menu fitur utama pada masing-masing aplikasi, didapatkan beberapa hasil sebagai berikut:

Kejelasan (Clarity)

Pada aspek Kejelasan, kemampuan UI pada tiap aplikasi dalam menyajikan informasi, fungsi, dan navigasi dengan cara yang mudah menjadi poin penting sehingga dapat memudahkan interaksi pengguna. Ketiganya menyajikan informasi dan navigasi yang berbeda yang disesuaikan dengan konsep dari aplikasi tersebut. Unsur kejelasan yang dianalisis adalah berdasarkan tampilan menu utama pada masing-masing aplikasi seperti pada Gambar 3.



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Gambar 3. Aspek Kejelasan (*Clarity*) Aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem

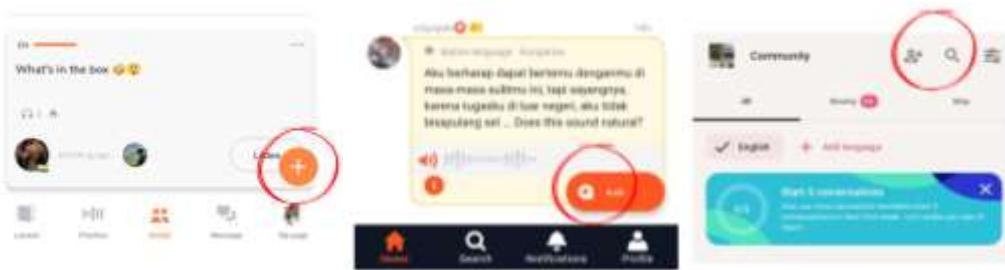
Aspek kejelasan pada aplikasi Hilokal sudah memenuhi aspek kejelasan dalam UI. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan pembagian fungsi dari masing-masing bagian. Seperti dijelaskan pada gambar di samping, pada tampilan utama Hilokal dipisahkan menjadi empat bagian antara lain *other option*, *menu bar*, *table menu*, dan *main menu*.

Adanya kejelasan untuk setiap bagiannya dapat memudahkan pengguna dalam penggunaannya sesuai fungsi. Pemetaan menu pada tampilan utama Hinative sudah memenuhi aspek kejelasan dalam UI, seperti dapat dilihat pada gambar di samping terdapat perbedaan atau pemisah yang jelas untuk setiap bagian berdasarkan kegunaannya. Pemetaan menu bar menjadi *menu bar*, *user status*, *other option*, *question bar*, dan *main menu* dapat memudahkan pengguna dalam berinteraksi dan menentukan aksi selanjutnya yang mereka perlukan. Namun menu *user status* dirasa menjadi hal yang tidak penting bagi pengguna karena tidak semua aktif *user* tersebut berkaitan dengan bahasa yang dipelajari oleh pengguna.

Aspek kejelasan (*Clarity*) pada aplikasi Tandem sudah cukup terpenuhi dengan pemetaan fitur pilihan yang ditawarkan dengan bagian yang terpisah jelas seperti pada gambar di samping. Terdapat bagian *other option*, *menu bar*, *user info*, dan *main menu* yang dapat dengan jelas memberikan informasi kepada pengguna untuk mengetahui tindakan selanjutnya yang perlu dilakukan. Adanya pemetaan fitur menu yang jelas untuk setiap bagiannya dapat memudahkan pengguna dalam penggunaannya sesuai fungsi. Analisis kelebihan dan kekurangan pada aspek kejelasan.

Ringkas (*Concision*)

Aspek Ringkas merupakan fungsi *UI* untuk menyampaikan informasi dengan singkat, padat, dan jelas sehingga dapat menjangkau sasaran yang tepat tanpa informasi yang berlebihan atau penggunaan elemen visual yang tidak perlu. Unsur yang dianalisis adalah penggunaan ikon-ikon yang akrab bagi pengguna sebagai instruksi penggunaan pada fitur tampilan utama (Gambar 4).



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Gambar 4. Aspek Ringkas (*Concision*) Aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem

Penempatan menu pada Hilokal dibuat ringkas dan sederhana dengan menggunakan ikon yang umum digunakan dalam UI. Seperti penggunaan ikon “tambah (+)” yang lebih ringkas daripada menuliskan “tambah grup obrolan baru”. Pesan yang diberikan secara ringkas, dan mudah dimengerti oleh pengguna. Namun hal tersebut juga dapat memberikan dua pengertian yang berbeda yaitu selain untuk “menambah grup obrolan baru”, namun untuk “menambah teman”.

Informasi yang disampaikan Hinative dibuat ringkas dengan menggunakan ikon-ikon yang akrab bagi pengguna dan penulisan yang jelas. Seperti pada ikon dengan huruf “Q ask” digunakan sebagai tombol membuat pertanyaan baru dengan tujuan untuk membantu pengguna memahami UI dan menyelesaikan tugas dengan efisien tanpa terganggu oleh teks atau elemen yang tidak relevan.

Penggunaan ikon-ikon yang akrab bagi pengguna pada Tandem seperti ikon kaca pembesar sebagai pencarian, dan ikon manusia dengan tanda plus sebagai ikon tambah atau undang teman dapat meringkas keterangan interaksi yang dapat dilakukan pengguna hanya dengan melihat ikon-ikon tersebut. Hal ini dapat memberi pesan secara ringkas dan mudah dimengerti oleh pengguna karena ikon tersebut sudah akrab bagi pengguna

Mudah Dikenali (*Familiarity*)

Familiarity adalah kemampuan UI untuk menggunakan elemen, istilah, dan pola desain yang sudah akrab oleh pengguna sehingga dapat dengan mudah dipahami tanpa perlu mempelajarinya lagi. Hal ini dapat menjadi intuitif karena pengguna dapat langsung mengenali fungsi dan navigasi berdasarkan pengalaman pengguna dengan aplikasi serupa. Pilihan penggunaan navigasi standar pada masing-masing aplikasi dianalisis untuk mengetahui tingkat kemudahan untuk dikenali terhadap pengalaman pengguna (Gambar 5).



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Gambar 5. Aspek Mudah Dikenali (*Familiarity*) Aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem

Penggunaan menu navigasi dan ikon standar Hilokal dengan memberi keterangan tulisan seperti *Lesson*, *Practice*, *social*, *message*, dan *My Page* dapat memudahkan pengguna dalam berinteraksi dan mencari menu yang mereka cari dengan mudah. Penggunaan warna yang berbeda juga menjadi hal yang penting sehingga pengguna mengetahui menu apa yang sedang ditampilkan pada layar.

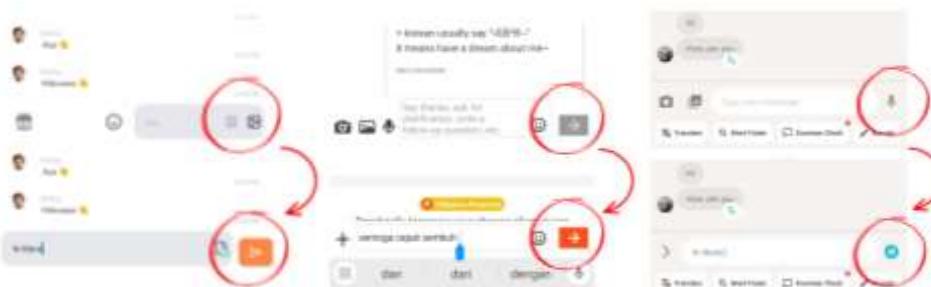
Menu navigasi standar digunakan Hinative dengan ikon dan tulisan yang akrab bagi

pengguna seperti menu *home*, *search*, *notification*, dan *profile* memudahkan pengguna untuk mengenali instruksi dan memutuskan tindakan selanjutnya. Penggunaan warna yang berbeda juga menjadi hal yang penting sehingga pengguna mengetahui menu apa yang sedang ditampilkan pada layer.

Navigasi standar digunakan pada aplikasi Tandem dengan tujuan untuk dapat memudahkan pengguna dalam berinteraksi dan mencari menu sesuai kebutuhan pengguna. Penempatan menu utama menggunakan ikon familiar dengan memberi keterangan seperti *community*, *chats*, *social*, dan *pro* dan perbedaan warna background menjadi hal penting untuk memberi petunjuk pengguna mengenai menu apa yang sedang muncul di layar.

Responsif (*Responsiveness*)

Aspek Responsif adalah salah satu kemampuan UI untuk memberikan respon atau memberi umpan balik yang cepat dan tepat terhadap interaksi pengguna. Hal ini dapat memastikan bahwa UI berfungsi dengan baik di berbagai perangkat, ukuran layar, dan kondisi jaringan. Dari masing-masing aplikasi, sistem umpan balik pada menu pengiriman pesan dianalisis sebagai aspek responsif pada interaksi pengguna dan pengalaman yang dirasakan (Gambar 6).



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Gambar 6. Aspek Responsif (*Responsiveness*) Aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem

Hilokal memberikan interaksi yang responsif contohnya pada perubahan yang terjadi saat pengguna menuliskan pesan, ikon “panah” yang digunakan untuk tombol mengirim pesan akan muncul dengan warna yang mencolok. Hal tersebut memberikan informasi yang responsif pada pengguna dengan mengetahui tahapan selanjutnya yang harus dilakukan. Namun hal tersebut juga dapat membuat pengguna bingung karena tombol kirim tidak ada sebelum mengetik pesan.

Interaksi responsif yang digunakan pada Hinative adalah dengan menggunakan perubahan warna yang mencolok pada tombol kirim sebelum dan setelah penulis mengetik pesan, Hal tersebut memberikan informasi yang responsif pada pengguna dengan mengetahui tahapan selanjutnya yang harus dilakukan.

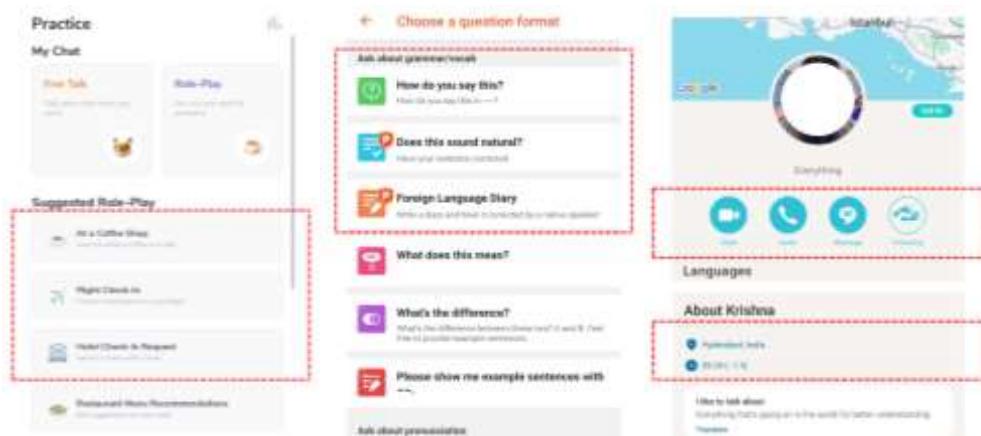
Interaksi dengan pengguna untuk aspek responsif pada aplikasi Tandem ditunjukkan pada perubahan yang terjadi hanya saat pengguna telah menuliskan pesan, ikon “pesawat kertas” yang digunakan untuk tombol mengirim pesan akan muncul dengan warna yang mencolok. Hal tersebut memberikan informasi yang responsif pada pengguna dengan mengetahui tahapan selanjutnya yang harus dilakukan. Namun hal tersebut juga dapat membuat pengguna bingung karena tombol kirim tidak ada sebelum mengetik pesan.

Konsistensi (*Consistency*)

Konsistensi merupakan penggunaan elemen-elemen desain, pola, dan tata letak yang beragam di seluruh aplikasi sehingga memudahkan pengguna dalam memahami dan mengingat cara kerjanya. Analisis konsistensi difokuskan pada bagaimana masing-masing aplikasi

menggunakan sistem yang sama dalam interaksinya dengan pengguna (Gambar 7).

Konsistensi Hilokal dalam penggunaan *style*, bentuk, *icon*, *font*, ukuran, dan warna yang spesifik di setiap pilihan menu latihan bahasa dan penggunaan ikon sesuai dengan judul pada interaksi dengan pengguna sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami dan mengingat cara kerjanya. Konsistensi dalam UI dapat mengurangi kebingungan dan meningkatkan efisiensi dalam penggunaan.



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Gambar 7. Aspek Konsistensi (*Consistency*) Aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem

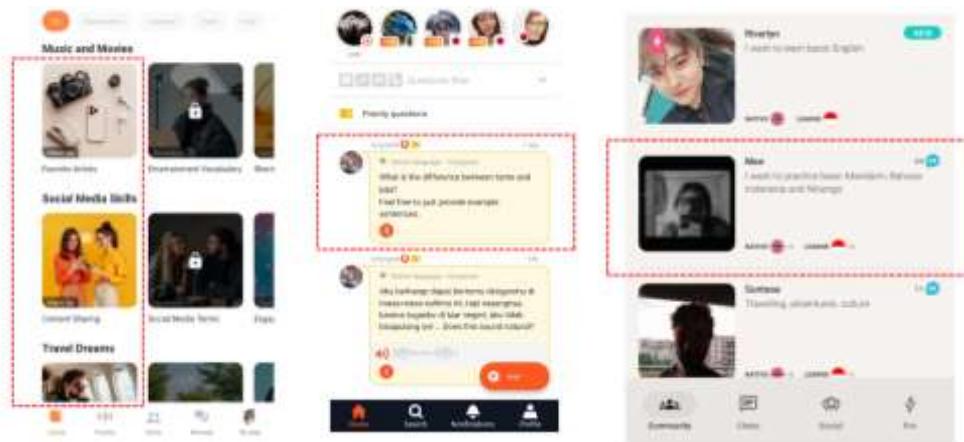
Hinative menggunakan *style*, *font*, dan warna yang konsisten dalam setiap tampilannya pada menu pilihan pertanyaan serta menggunakan ikon mendukung dengan warna berbeda. hal ini dapat memudahkan pengguna dalam memutuskan aksi selanjutnya sesuai dengan kebutuhan. Konsistensi tersebut dapat mengurangi kebingungan pengguna dan meningkatkan efisiensi dalam penggunaan.

Tandem memiliki aspek konsistensi dalam penggunaan *style*, bentuk, *icon*, *font*, ukuran, dan warna yang spesifik pada keseluruhan sistem, beberapa bagian dibedakan dengan menggunakan warna biru untuk memberi kesan tertentu dan menjadi perhatian pengguna saat berinteraksi. Konsistensi dalam UI dapat mengurangi kebingungan dan meningkatkan efisiensi dalam penggunaan karena pengguna dapat dengan mudah memahami dan mengingat cara kerjanya.

Estetika (*Aesthetics*)

Estetika dalam *User Interface* adalah aspek visual yang mencakup aspek-aspek seperti desain warna, tata letak, tipografi, ikonografi, dan elemen grafis lainnya untuk menciptakan tampilan yang menarik dan meningkatkan pengalaman pengguna. *User Interface* yang estetik dapat meningkatkan ketertarikan pengguna untuk berinteraksi dengan produk dan memberi kesan kualitas yang tinggi. Unsur Estetika yang dianalisis difokuskan pada tata letak, *style*, jenis tulisan dan warna pada tampilan menu pada tampilan utama dari masing-masing aplikasi.

Tampilan halaman utama Hilokal memiliki estetika yang menarik (Gambar 8). Beragam kategori pembelajaran ditampilkan dengan topik pembelajaran dan gambar yang mendukung. Hal tersebut menarik perhatian pengguna dan memberikan kesan professional. Pengguna dapat menentukan topik atau tema pembelajaran yang mereka minati dan dapat melihat alternatif pembelajaran sejenis.



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

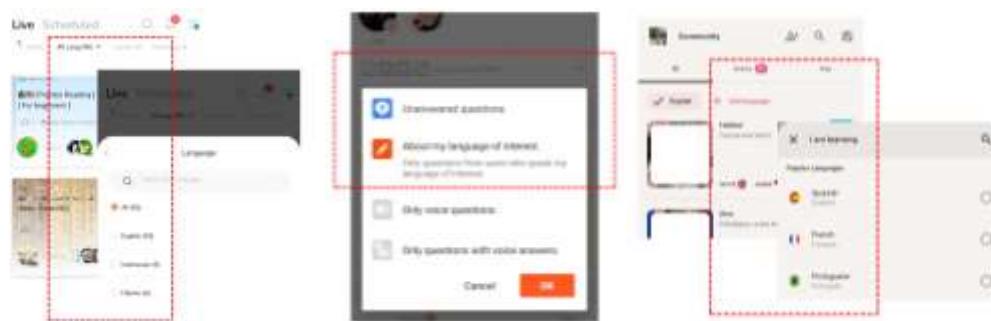
Gambar 8. Aspek Estetika (Aesthetics) Aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem

Tampilan menu utama (*home*) pada Hinative dibuat dengan tampilan yang cukup memenuhi aspek estetika dengan memetakan pertanyaan prioritas dari pengguna lain dengan balon kata berwarna cerah, namun hal tersebut dapat ditingkatkan dengan tata letak, tipografi, dan penggunaan elemen grafis untuk meningkatkan kesan visual dan ketertarikan pengguna dalam berinteraksi.

Tandem menampilkan fitur tampilan utama dengan format tertentu untuk daftar pengguna lain dengan warna biru sebagai aksen penjelas. Hal ini cukup memberi aspek visual yang baik namun memberi kesan monoton sehingga masih bisa ditingkatkan untuk menambah daya tarik dari segi estetika dengan menggunakan elemen grafis dan navigasi yang jelas untuk menarik dan memberi kesan baik pada pengguna.

Efisiensi (*Efficiency*)

Efisiensi dalam *User Interface* merupakan kemampuan UI untuk memberikan kemungkinan bagi pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan cepat dan usaha yang minim. Meminimalkan langkah yang diperlukan, mengurangi waktu proses dan menyederhanakan navigasi dengan tujuan agar pengguna tidak kebingungan. Aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem memiliki cara dan gaya tersendiri dalam aplikasi aspek efisiensi di dalamnya (Gambar 9).



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Gambar 9. Aspek Efisiensi (*Efficiency*) Aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem

Penempatan menu bar pada Hilokal berdasarkan beberapa kategori khususnya pada menu *all language* memberikan kemudahan bagi pengguna dalam pencarian grup berdasarkan bahasa yang dipelajari secara spesifik. Hal ini memenuhi aspek efisiensi dalam UI karena pengguna dapat mengatur dan menyortir sendiri grup bahasa mana yang sesuai dengan bahasa

yang sedang pengguna pelajar.

Pada menu *other option* dalam Hinative, pengguna dapat memilih kategori yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan belajar mereka seperti yang ditampilkan pada gambar. Hal tersebut memenuhi aspek efisiensi dalam UI karena pengguna dapat mengatur dan menyortir sendiri tipe pertanyaan yang ingin digunakan untuk belajar dan menjawab pertanyaan pengguna lain.

Tandem memiliki fitur untuk memilih bahasa yang dipelajari pengguna dengan menampilkan menu “*add language*”. Hal ini dapat mengefisiensikan pencarian pengguna lain sebagai rekan belajar bahasa. Hal ini memenuhi aspek efisiensi dalam UI karena pengguna dapat mengatur dan menyortir sendiri bahasa apa saja yang akan dipelajari dan hanya memunculkan user dari negara tersebut sebagai penutur asli.

Pengampunan (*Forgiveness*)

Forgiveness atau pengampunan merujuk pada kemampuan sistem untuk memaafkan atau memperbaiki kesalahan yang dilakukan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Analisis akan fokus pada *feedback* yang diberikan masing-masing aplikasi pada pengguna saat pengguna melakukan kesalahan tanpa memberikan kerusakan yang berat (Gambar 10).



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Gambar 10. Aspek Pengampunan (*Forgiveness*) Aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem

Penerapan aspek pengampunan pada Hilokal adalah dengan memunculkan keterangan “cancel/leave” untuk konfirmasi tindakan yang akan dilakukan pengguna. Ini dapat memberi kesempatan pengguna untuk membatalkan tindakan jika berubah pikiran atau tidak sengaja menekan tombol.

Aspek pengampunan pada Hinative adalah dengan memunculkan keterangan “cancel/delete” untuk konfirmasi tindakan yang akan dilakukan pengguna. Adanya konfirmasi untuk menghapus konten yang dipilih ini dapat memberi kesempatan pengguna untuk membatalkan tindakan jika berubah pikiran atau tidak sengaja menekan tombol. Berbeda dari Hilokal, dan Hinative, aspek pengampunan pada Tandem dimunculkan ketika pengguna menekan fitur berbayar pada Tandem. Hal ini dapat membantu pengguna dalam mengetahui fitur mana saja yang tidak dapat digunakan oleh pengguna dengan akses gratis. Namun di dalamnya tidak menampilkan keterangan untuk konfirmasi tindakan ketika pengguna tidak sengaja menekan tombol atau berubah pikiran. Hal ini dapat ditambahkan pada fitur sehingga memberikan kesempatan pada pengguna saat melakukan kesalahan dalam berinteraksi.

Ketiga aplikasi (Hilokal, Hinative, dan Tandem) secara umum telah memenuhi prinsip-prinsip *User Interface* namun dari ketiganya memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing yang kemudian dapat dijadikan pertimbangan penggunaan aplikasi dibanding aplikasi lainnya yang terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Kelebihan dan Kelemahan UI pada Aplikasi Hilokal, Hinative, dan Tandem

Prinsip UI	Hilokal	Hinative	Tandem
Kejelasan (<i>Clarity</i>)	Kelebihan: Navigasi jelas (<i>other option, menu bar, table menu, main menu</i>), pembagian fungsi pada menu utama memudahkan pengguna. Kelemahan: tidak ada	Kelebihan: pembagian fungsi jelas (<i>menu bar, user status, question bar, main menu</i>), navigasi mudah dipahami. Kelemahan: menu status pengguna kurang relevan.	Kelebihan: pemisahan fitur jelas (<i>other option, menu bar, user info, main menu</i>), mudah dipahami pengguna. Kelemahan: tidak ada
Ringkas (<i>Concision</i>)	Kelebihan: menggunakan ikon yang umum digunakan, penyampaian pesan jelas. Kelemahan: ikon (+) bisa memiliki beberapa persepsi.	Kelebihan: penggunaan ikon (Q “ask”) untuk tambah pertanyaan, pesan jelas. Kelemahan: tidak ada	Kelebihan: menggunakan ikon yang umum, pesan disampaikan dengan jelas. Kelemahan: tidak ada
Mudah Dikenali (<i>Familiarity</i>)	Kelebihan: Navigasi dan ikon standar dengan keterangan masing-masing, dan warna berbeda untuk penanda menu yang ditampilkan. Kelemahan: tidak ada	Kelebihan: penggunaan ikon dan menu akrab, warna membantu mengenali menu yang aktif bagi pengguna. Kelemahan: tidak ada	Kelebihan: navigasi standar dengan ikon akrab, warna yang berbeda untuk menu aktif memudahkan pengguna berinteraksi. Kelemahan: tidak ada
Responsif (<i>Responsiveness</i>)	Kelebihan: Ikon pengiriman pesan muncul setelah mengetik pesan, memberikan informasi responsif. Kelemahan: tombol kirim yang tidak terlihat dapat membingungkan pengguna untuk pertama kali.	Kelebihan: Tombol kirim berubah warna setelah mengetik pesan, memberi informasi responsif pada pengguna. Kelemahan: tidak ada	Kelebihan: Ikon kirim pesan (pesawat kertas) muncul setelah mengetik pesan, memberi informasi responsif. Kelemahan: sama seperti Hilokal, hal tersebut dapat membingungkan pengguna untuk pertama kali.
Konsistensi (<i>Consistency</i>)	Kelebihan: <i>style, ikon, font, ukuran, dan warna</i> yang digunakan konsisten pada seluruh aplikasi. mengurangi kebingungan.	Kelebihan: konsistensi dalam penggunaan <i>style, font, warna</i> pada menu pilihan dan ikon pendukung dapat mempermudah pengguna.	Kelebihan: konsistensi <i>style, ikon, dan warna</i> sebagai aksen perhatian. memudahkan pengguna mengingat dalam berinteraksi.

	Kelemahan: tidak ada	Kelemahan: tidak ada	Kelemahan: tidak ada
Estetika (Aesthetics)	Kelebihan: tata letak dan gambar mendukung kategori pembelajaran. memberi kesan profesional dan menarik.	Kelebihan: tampilan cukup estetik dengan balon kata warna cerah untuk menampilkan pertanyaan dari pengguna lain.	Kelebihan: Tampilan visual sederhana dengan warna biru sebagai aksen di beberapa bagian.
Efisiensi (Efficiency)	Kelebihan: menu bar dan kategori “all language” memberikan kebebasan pengguna dalam pencarian grup bahasa secara spesifik.	Kelebihan: menu “other option” memudahkan pengguna dalam menyortir kategori belajar yang diinginkan.	Kelebihan: tampilan cenderung monoton, perlu elemen grafis lebih menarik.
Pengampunan (Forgiveness)	Kelebihan: terdapat keterangan tertentu seperti “cancel/leave” yang muncul untuk konfirmasi tindakan, hal ini membantu pengguna membatalkan kesalahan.	Kelebihan: keterangan tertentu seperti “cancel/delete” yang muncul untuk konfirmasi tindakan dapat membantu pengguna saat melakukan kesalahan.	Kelebihan: memberikan tampilan fitur berbayar yang tidak bisa diakses pengguna saat pengguna menekan beberapa fitur <i>pro</i> .

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Berdasarkan hasil analisis kelebihan dan kelemahan masing-masing aplikasi pada 8 aspek *User Interface*. Ada lima aspek yang memiliki kelemahan antara lain:

1. Aspek Kejelasan (*Clarity*) pada Hinative yaitu menu status pengguna pada tampilan utama kurang relevan.
2. Aspek Ringkas (*Concisions*) pada Hilokal yaitu penggunaan ikon (+) sebagai fitur membuat grup baru bisa memiliki beberapa persepsi.
3. Aspek Responsif (*Responsiveness*) pada Hilokal dan Tandem yaitu tombol kirim yang

- hanya terlihat setelah mengetik pesan dapat membingungkan pengguna untuk pertama kali.
4. Aspek Estetika (*Aesthetics*) pada Hinative dan Tandem yaitu tampilan cenderung monoton. Tata letak, tipografi, dan elemen grafis perlu ditingkatkan untuk daya tarik yang lebih besar.
 5. Aspek Pengampunan (*Forgiveness*) pada Tandem yaitu tidak adanya *feedback* tampilan saat pengguna melakukan kesalahan. maka perlu ditambahkan fitur tersebut untuk membantu interaksi pengguna saat melakukan kesalahan atau berubah pikiran.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurlifa (2014), penggunaan susunan menu secara linier, penggunaan ikon yang akrab, dan tampilan navigasi yang menarik dapat membantu pengguna pemula dan meningkatkan keterampilan dalam berinteraksi dengan sistem. selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Swasty dan Adriyanto (2017) menyebutkan bahwa panduan penerapan kode warna, seperti tombol yang menggunakan warna tertentu ditujukan untuk menarik perhatian, dapat diterapkan dalam desain UI. Warna juga memiliki dampak bisnis, di mana beberapa merek menjadi identik dengan warna tertentu. Sehingga kelima aspek yang masih memiliki kelemahan tersebut dapat dijadikan acuan dalam pengembangan aplikasi bahasa ke depannya. Perbaikan yang dapat dilakukan seperti pada aspek konsistensi yaitu dengan penggunaan warna, tipografi, dan tata letak yang konsisten untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Pengujian *usability* dapat dilakukan secara berkala untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna untuk mengidentifikasi bagian yang perlu diperbaiki. Selain itu penyediaan panduan pengguna juga dapat membantu pengguna baru dalam memahami fitur dan fungsi aplikasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap tiga aplikasi pembelajaran bahasa Hilokal, Hinative, dan Tandem menggunakan delapan prinsip *User Interface* (UI) yang dikemukakan oleh Dmitry Faredev (2011), dapat disimpulkan bahwa ketiga aplikasi tersebut secara keseluruhan telah menerapkan prinsip UI dengan baik khususnya pada aspek UI Mudah Dikenali (*Familiarity*), Konsistensi (*Consistency*), dan Efisiensi (*Efficiency*). Keunggulan dan kelemahan UI masing-masing aplikasi mempengaruhi pengalaman pengguna dan efektivitas pembelajaran. Hilokal dengan estetika dan fitur interaktifnya dapat meningkatkan motivasi pengguna. Fitur kategorisasi grup pada menu utama mendukung efisiensi pengguna dalam menemukan grup pembelajaran yang relevan. Hinative dengan konsistensi dan kejelasan ikon-ikon familiar mendukung pengalaman belajar yang intuitif. Tandem dengan fitur filter bahasa menawarkan efisiensi tinggi dalam menemukan pengguna lain sebagai mitra belajar.

Pemilihan aplikasi berdasarkan efektivitas pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran pengguna. Hilokal menjadi pilihan yang baik digunakan untuk pengguna yang membutuhkan pengalaman belajar yang menarik secara visual dan antarmuka yang interaktif, Hinatif untuk pengguna yang mencari konsistensi navigasi dengan tata letak sederhana dengan fitur komunitas yang mudah digunakan, dan Tandem untuk pengguna yang mengutamakan efisiensi pencarian mitra belajar.

REFERENSI

- Abdallah Umar, S. A., & Isyawati Permata Ganggi, R. (2019). *Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada iJateng*. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/26854>
- Adriyanto, A.R., Santosa, I., & Syarie, A. (2020). Evaluasi Heuristik Sistem Pengelolaan Pembelajaran Daring Perguruan Tinggi di Indonesia. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 6(2), 215-234. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4517>

- Auliaddina Siti. (2021). Perbandingan Analisa *Usability Desain User Interface* pada Website Shopee dan Bukalapak Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*. DOI: <http://dx.doi.org/10.31602/tji.v12i3.5183>
- Bahasa, K. (2024, July 3). Dampak Bahasa Asing bagi Bahasa Indonesia. <https://kantorbahasamaluku.kemdikbud.go.id/2024/07/dampak-bahasa-asing-bagi-bahasa-indonesia/>. Diakses pada tanggal 3 Oktober 2024
- Bahri Syamsul. (2011). Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya. <https://doi.org/10.22373/JIIF.V11I1.61>
- Cahyaningrum, A. (2023). *Hilokal Audio-Based Language Learning Application As A New Breakthrough To Improve Speaking Skill*. Proceedings Of International Conference On Education Teacher Training & Education Faculty Universitas Serambi Mekkah NO. ISSN 2987-4564
- Creswell, & Poth. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. London: Sage Publication
- Darmawan, R. (2013). Pengalaman, *Usability*, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 4(2), 95–102. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.4.2.1>
- Hilokal. (2024). *Hilokal - AI Languange Learning* (12.0.9). hilokal. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hilokal>
- Hinative. (2024). *Hinative - Language Learning* (13..14.0). Lang-8, Inc. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lang8.hinative>
- Irfan, Satriadi, & Jalil. (2022). *Logo Maker App User Interface Analysis History Artikel*. 7. <https://doi.org/10.26858/p.v7i2.37752>
- Marlena, M., Adityawan, A., & Susilo, G. (2020). Analisis Perbandingan *User Interface* Pada Tiga Aplikasi Bahasa Isyarat Berbasis Mobile Application. *Rupaka*, 3(1).
- Murdowo, D., Rachmawati, R., Adriyanto, A.R., & Prahara, G.A. (2021). Perancangan Prototipe Mobile Learning “Wawasan Kebangsaan” berbasis Android bagi Milenial sebagai Solusi Pembelajaran Situasi Pandemi. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 375-338. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4517>
- Nushi, M., & Khazaei, V. (2020). *Tandem Language Exchange: An App to Improve Speaking Skill*. In *Journal of Foreign Language Education and Technology* (Vol. 5, Issue 2). <http://jflet.com/jflet/>
- Rochmawati, I. (2019). Analisis *User Interface* Situs Web Iwearup.Com. DOI: 10.33375/vslt.v7i2.1459
- Soewardikoen, D. W. (2021). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual–Edisi Revisi. Yogyakarta: PT Kanisius
- Sridevi, S. (2014). *User Interface Design*. In *The International Journal of Computer Science and Information Technology Research* (Vol. 2). <https://www.researchpublish.com/papers/user-interface-design>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta
- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does Color Matter on Web User Interface Design? In *Communication & Information Technology* Journal (Vol. 11, Issue 1).
- Tandem. (2024). *Tandem: Language Exchange* (5.44.0). Tripod Technology GmbH. <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.tandem>
- Vlasenko, K., et al. (2022). *UI/UX design of educational on-line courses*. https://www.researchgate.net/publication/358641531_UIUX_design_of_educational_on-line_courses