



Pembuatan Aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi Berbasis *Smartphone* sebagai Media Pembelajaran Mandiri

Nurjayanti

Universitas Negeri Makassar

nurjayanti@unm.ac.id

Info Artikel

Dikirim 19 Oktober 2023

Direvisi -

Diterima 30 Oktober 2023

Abstrak

*Aplikasi kamus digital kini kian marak dikembangkan oleh pihak pengembang (developer) aplikasi untuk tujuan pendidikan. Aplikasi kamus yang dibuat dan dikembangkan tersebut, secara spesifik bertujuan sebagai media belajar masyarakat secara umum dalam berbagai bidang ilmu. Sejauh ini, belum adanya aplikasi serupa yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna pada bidang Ilmu Komunikasi. Maka dipandang perlu untuk membuat dan mengembangkan aplikasi kamus istilah Ilmu Komunikasi yang berbasis *smartphone* dengan tujuan sebagai media belajar mandiri. Metode yang digunakan dalam merancang aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi ialah pengembangan R&D (Research and Development), yang terdiri atas 7 tahapan. Salah satu tahapan ialah uji coba yang menggunakan metode statistik deskriptif untuk mengukur kepuasan pengguna aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi. Hasil dari kegiatan ini ialah sebuah produk berbentuk aplikasi berbasis *smartphone* yang diberi nama Kamus Ilmu Komunikasi. Berdasarkan hasil uji coba pada aplikasi tersebut, diperoleh hasil dapat memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna sebagai media belajar mandiri, khususnya bagi mahasiswa yang sedang mempelajari Ilmu Komunikasi.*

Kata Kunci

Aplikasi *Smartphone*, Kamus Ilmu Komunikasi, Media Belajar Mandiri, Pembuatan Aplikasi

Abstract

*Digital dictionary applications are now increasingly being developed by application developers for educational purposes. The dictionary application that was created and developed specifically aims to be a learning medium for the general public in various fields of science. So far, there has been no similar application designed to meet the needs of users in the field of Communication Science. So it is deemed necessary to create and develop a *smartphone*-based Communication Sciences term dictionary application with the aim of being an independent learning medium. The method used in designing the Communication*

Science Dictionary application is R&D (Research and Development) development, which consists of 7 stages. One of the stages is a trial that uses descriptive statistical methods to measure user satisfaction with the Communication Science Dictionary application. The result of this activity is a product in the form of a smartphone-based application called the Communication Science Dictionary. Based on the results of trials on this application, the results obtained can meet the expectations and needs of users as an independent learning medium, especially for students who are studying Communication Sciences.

Keywords

Smartphone Applications, Communication Science Dictionary, Independent Learning Media, Application Creation

Pendahuluan

Dewasa ini, proses belajar mengajar baik di bangku sekolah dasar dan menengah maupun di perguruan tinggi tidak lagi terlepas dengan pengaruh teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hadirnya TIK dalam proses belajar mengajar mampu memberikan warna baru, semangat, dan inovasi dalam bidang pendidikan. Perkembangan TIK seiring waktu juga sangat relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Dari yang semula hanya mengandalkan teks, kini dapat dipadukan dengan audio visual, sehingga melengkapi dan mempertegas penjelasan yang berujung pada peningkatan pemahaman peserta didik. Wirawan dan Supriyanto (2020) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Pembelajaran di Perguruan Tinggi menunjukkan hasil bahwa TIK membuat sistem pembelajaran di perguruan tinggi menjadi lebih efektif dan efisien serta memberikan dampak positif bagi lingkungan karena minimnya penggunaan kertas (*paperless*).

Perkembangan TIK yang besar hingga saat ini, dimulai dari pemanfaatan komputer pertama kali untuk menunjang pekerjaan manusia hingga gawai yang terus bermunculan dalam berbagai bentuk, fungsi serta spesifikasi yang semakin canggih. Sebut saja ponsel berbasis android, iOS dan windows atau yang familiar disebut sebagai *smartphone* yang pertama kali diproduksi pada tahun 2008 yang kini bertransformasi menjadi kebutuhan primer manusia. Kemanapun dan di manapun, manusia tidak bisa lepas dari ponsel pintar tersebut. Segala informasi kini berada dalam satu genggam. Wijayanti dan Ahmadi (2022) mengungkapkan bahwa responden dalam penelitiannya yang merupakan mahasiswa menganggap bahwa ponsel pintar adalah kebutuhan primer yang harus dimiliki pada era digital saat ini. Karena ponsel pintar bagi mahasiswa merupakan sumber yang sangat dibutuhkan dalam menunjang aktivitas perkuliahan yaitu untuk memperoleh pengetahuan serta informasi dari sumber yang tepat. Selain itu, menurut Srivastava (2005) ponsel pintar lebih

dipilih mahasiswa dibandingkan laptop karena berbagai kelebihan yang dimilikinya, di antaranya ialah wujud fisiknya yang kecil dan mudah dibawa ke mana-mana serta harga yang bervariasi, dari yang paling murah hingga yang paling mahal, sehingga siapapun dapat memilikinya.

Ponsel pintar memungkinkan mahasiswa mengakses materi perkuliahan dalam berbagai bentuk. Baik itu dalam bentuk teks, audio, maupun perpaduan antara audio dan visual, yang semakin memudahkan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan, serta memudahkan mahasiswa dalam memperluas dan memperdalam materi belajar yang dibutuhkan. Bentuk media belajar konvensional seperti buku ajar, buku referensi, modul, kamus, ensiklopedia, dan sebagainya, kini melalui ponsel pintar, semua bentuk media tersebut bertransformasi menjadi media kontemporer serba digital, seperti *e-book*, *e-modul*, aplikasi kamus dan sebagainya.

Aplikasi kamus digital kini kian marak dikembangkan oleh pihak pengembang (*developer*) aplikasi untuk tujuan pendidikan. Aplikasi kamus yang dibuat dan dikembangkan tersebut, secara spesifik bertujuan sebagai media belajar masyarakat secara umum dalam berbagai bidang ilmu. Ada aplikasi kamus untuk memperkaya kosa kata seseorang terhadap suatu bahasa tertentu, seperti Kamus Besar Bahasa Indonesia, kamus Bahasa Inggris, kamus Bahasa Bugis, kamus Bahasa Arab, bahkan terdapat aplikasi kamus penerjemah semua bahasa, dan sebagainya. Ada pula aplikasi kamus yang dibuat untuk mencari arti dari suatu istilah dalam bidang ilmu tertentu, seperti kamus Ilmu Hukum, kamus Informatika, kamus Ilmu Kedokteran, kamus Istilah Politik, kamus Istilah Pelayaran, kamus Istilah Ekonomi, dan masih banyak lagi aplikasi kamus serupa yang dapat didownload melalui *Play Store*, *App Store* dan berbagai penyedia atau toko aplikasi *smartphone* lainnya.

Berdasarkan observasi awal tim pengabdian, diperoleh hasil bahwa belum ada aplikasi kamus istilah yang dibuat untuk bidang Ilmu Komunikasi. Sehingga, untuk mencari suatu istilah tertentu, mahasiswa masih perlu mencari arti atau makna istilah tersebut melalui buku yang tentunya menguras waktu. Erlinda dan Masriadi (2020) mengemukakan bahwa aplikasi kamus *mobile* memudahkan pengguna karena dapat melakukan pencarian arti dan istilah bidang tertentu secara digital yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat.

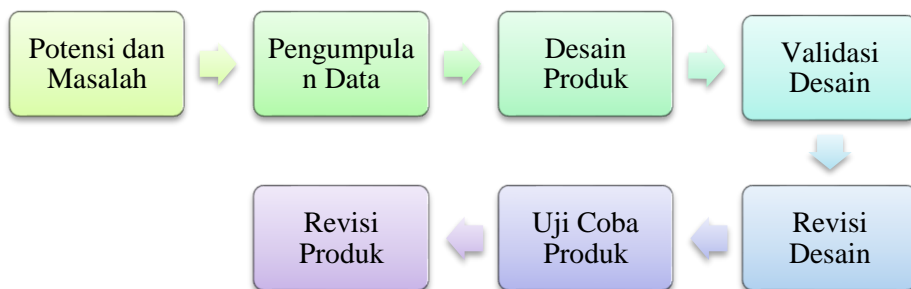
Sejauh pengamatan tim pengabdian, aplikasi yang tersedia pada *Play Store* untuk bidang Ilmu Komunikasi berupa modul atau buku digital, dan belum ada aplikasi yang didesain layaknya kamus. Sementara itu, hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara terhadap beberapa mahasiswa dan dosen program studi atau jurusan Ilmu Komunikasi dan Desain Komunikasi Visual yang ada di kota Makassar, menunjukkan bahwa aplikasi kamus istilah Ilmu Komunikasi sangat dibutuhkan sebagai media belajar mandiri dalam memahami banyak istilah dalam bidang Ilmu Komunikasi tersebut. Atas hal itu, maka dipandang perlu untuk membuat dan mengembangkan aplikasi kamus istilah Ilmu Komunikasi yang berbasis *smartphone*.

Metode

Pembuatan aplikasi kamus Ilmu Komunikasi ini dibuat dengan menggunakan metode atau pendekatan pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan akhir kegiatan yakni menghasilkan luaran produk, dalam hal ini ialah aplikasi kamus yang dapat diinstal pada perangkat ponsel pintar.

Menurut Sugiyono (2013), terdapat 7 langkah dalam metode pengembangan R&D yang relevan diimplementasikan dalam kegiatan pembuatan aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi ini. Langkah tersebut digambarkan pada bagan berikut:

Gambar 1. Bagan Proses Pembuatan dan Pengembangan Aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi



Adapun teknik pengambilan data yang digunakan dalam kegiatan ini ialah melalui observasi dan wawancara terhadap dosen dan mahasiswa jurusan atau program studi Ilmu Komunikasi dan Desain Komunikasi Visual yang ada di kota Makassar terkait media alternatif pembelajaran berbasis *smartphone* yang digunakan selama ini. Selain itu, digunakan juga teknik kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna saat tahap uji coba produk dilakukan.

Kegiatan pembuatan aplikasi ini juga melibatkan proses pengumpulan database istilah Ilmu Komunikasi yang dilakukan dengan mengumpulkan referensi berupa buku referensi, buku ajar, dan modul yang digunakan berbagai kampus pada jurusan atau program studi Ilmu Komunikasi yang ada di kota Makassar dan berbagai referensi lain yang digunakan secara umum di Indonesia.

Teknik analisis data pada kegiatan ini menggunakan teknik statistik dengan pendekatan *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yang melibatkan 5 variabel pengukuran, yaitu: *Content* (isi), *Accuracy* (keakuratan), *Format* (bentuk/tampilan), *Easy of Use* (kemudahan penggunaan), dan *Timeliness* (ketepatan waktu). Kelima variabel ini akan diwujudkan dalam sebuah kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi saat tahap uji coba. Jenis

kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup berbentuk pilihan ganda, dan menggunakan skala likert dengan pilihan “sangat tidak setuju”, “tidak setuju”, “netral”, “setuju”, dan “sangat setuju”.

Pembahasan

Aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi dibuat untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan yang diberikan secara mandiri. Rahmat, dkk (2019) mengemukakan bahwa aplikasi berbasis *mobile learning* memiliki karakteristik yang dapat dimanfaatkan di mana dan kapan saja yang memungkinkan peserta didik melakukan pembelajaran secara mandiri, dalam hal ini dapat menggunakan aplikasi untuk mengulangi materi di rumah.

Bagian ini menjelaskan tentang tahapan atau langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi. Tahapan atau langkah pembuatan aplikasi berdasar pada metode yang digunakan, yaitu pengembangan R&D (*Research and Development*) yang mencakup 7 langkah sebagai berikut:

1. Penentuan Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang terdapat dalam kegiatan ini ialah belum adanya media alternatif pembelajaran berupa aplikasi kamus berbasis *smartphone* yang selama ini dapat digunakan oleh mahasiswa jurusan atau program studi Ilmu Komunikasi dan Desain Komunikasi Visual khususnya yang ada di kota Makassar dan di Indonesia secara umum dalam rangka meningkatkan pemahaman terhadap istilah-istilah dalam bidang ilmu tersebut.

2. Pengumpulan Data

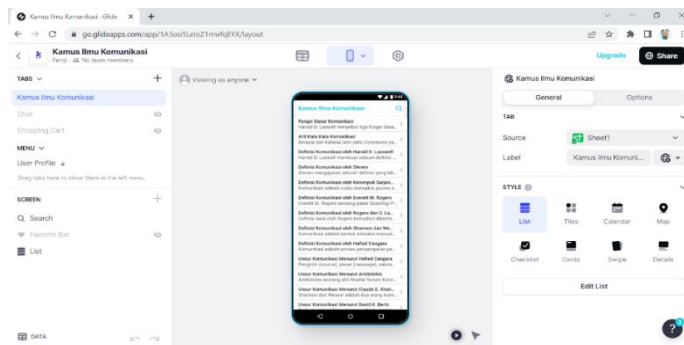
Pengumpulan data yang dilakukan dalam kegiatan ini ialah dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap dosen dan mahasiswa jurusan atau program studi Ilmu Komunikasi dan Desain Komunikasi Visual yang ada di kota Makassar terkait media alternatif pembelajaran berbasis *smartphone* yang digunakan selama ini. Hasil observasi dan wawancara tersebut menunjukkan bahwa belum ada aplikasi serupa yang digunakan selama ini. Media pembelajaran yang selama ini dapat diakses oleh mahasiswa melalui *smartphone* baru berupa e-modul pada satu mata kuliah tertentu. Untuk itu, tim pengabdian membuat solusi atas permasalahan tersebut yaitu pembuatan aplikasi berbasis *smartphone* yang diberi nama Kamus Ilmu Komunikasi.

Adapun database istilah dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber referensi berupa buku referensi, buku ajar, dan modul yang digunakan di berbagai perguruan tinggi baik di Indonesia. Terdapat 30 judul buku yang berhasil dikumpulkan pada tahap awal ini. Dari 30 judul buku tersebut, telah dikumpulkan sebanyak 236 istilah beserta arti atau maknanya yang akan terus ditambahkan pada database tersebut.

3. Desain Produk

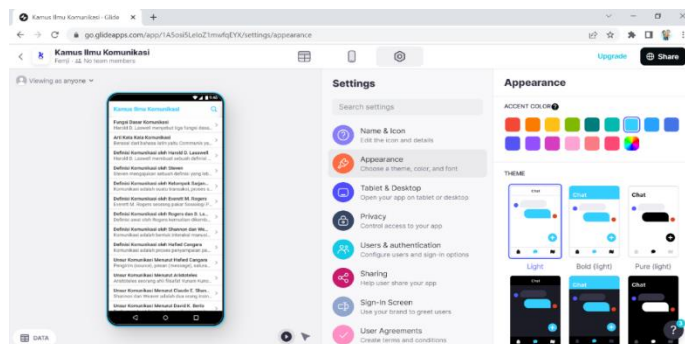
Aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi ini didesain dengan memanfaatkan situs perancangan aplikasi *smartphone* bernama Glide Apps. Glide Apps dipilih karena penggunaannya yang mudah, murah, sederhana, dan mampu mewujudkan aplikasi kamus yang dimaksud. Desain *User Interface* (UI) dan *User Interface* (UX) pada Glide Apps dilakukan tanpa melakukan *coding* atau tanpa menuliskan kode pemrograman komputer.

Gambar 2. Proses Desain Fitur/Menu pada Glide Apps



Sumber: Tangkapan Layar pada Glide Apps, 2023.

Gambar 3. Proses Pemilihan Warna Tema Aplikasi pada Glide Apps



Sumber: Tangkapan Layar pada Glide Apps, 2023.

Adapun database kamus ini dibuat dengan menggunakan Google Spreadsheet yang dapat disinkronisasikan dengan Glide Apps. Database dibuat dengan mengumpulkan sumber berupa buku referensi, buku ajar, maupun modul yang digunakan oleh mahasiswa jurusan atau program studi Ilmu Komunikasi dan Desain Komunikasi Visual di kota Makassar. Dari buku tersebut, dikumpulkan istilah serta arti atau makna istilah dalam bidang Ilmu Komunikasi.

Gambar 4. Tampilan Database Istilah pada Google Spreadsheet

A	B	C
220	Media Format Kecil	Leaflet, brosur, selebaran, sliper, buletin (Cangara, Hafed, Komunikasi Politik: Konsep, Teori, dan Strategi, edisi revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
221	Media Luar Ruang (Outdoor Media)	Baliho, spanduk, reklame, elections board, banner, jumbo, dll. bapo, kopy, nama, kasi, oblong, iklan mobil, genteng kereta api, kalimati, kuffi buku, block note, pulpen, gantungan kunci, payung, dos jinjingan dan segala sesuatunya yang bisa digunakan untuk membangun citra (image building) (Cangara, Hafed, Komunikasi Politik: Konsep, Teori, dan Strategi, edisi revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
222	Objective Reporting	Laporan yang obyektif (Cangara, Hafed, Komunikasi Politik: Konsep, Teori, dan Strategi, edisi revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
223	Watchdog	Salah satu fungsi media sebagai anjing penjaga bagi pemerintah agar tercipta good governance yang transparan dan akuntabel (Cangara, Hafed, Komunikasi Politik: Konsep, Teori, dan Strategi, edisi revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
224	Content Analysis	Penelitian tentang sumber atau pengirim pesan (Cangara, Hafed, Komunikasi Politik: Konsep, Teori, dan Strategi, edisi revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
225	Media Research	Penelitian tentang media (Cangara, Hafed, Komunikasi Politik: Konsep, Teori, dan Strategi, edisi revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
226	Audience Research	Penelitian tentang khalayak (Cangara, Hafed, Komunikasi Politik: Konsep, Teori, dan Strategi, edisi revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
227	Effect Analyse	Penelitian tentang pengaruh (Cangara, Hafed, Komunikasi Politik: Konsep, Teori, dan Strategi, edisi revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
228	Code of Conduct	Di Inggris, terdapat code of conduct yang diadopsi pada 18 Agustus 1981 tentang amati keumuman atas pengawasan yang dilakukan oleh para wartawan (Cangara, Hafed, Komunikasi Politik: Konsep, Teori, dan Strategi, edisi revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
229		
230		
231		
232		
233		
234		
235		
236		
237		
238		
239		
240		
241		
242		
243		
244		
245		
246		
247		
248		
249		
250		
251		
252		
253		
254		
255		
256		
257		
258		
259		
260		
261		
262		
263		
264		
265		
266		
267		
268		
269		
270		
271		
272		
273		
274		
275		
276		
277		
278		
279		
280		
281		
282		
283		
284		
285		
286		
287		
288		
289		
290		
291		
292		
293		
294		
295		
296		
297		
298		
299		
300		
301		
302		
303		
304		
305		
306		
307		
308		
309		
310		
311		
312		
313		
314		
315		
316		
317		
318		
319		
320		
321		
322		
323		
324		
325		
326		
327		
328		
329		
330		
331		
332		
333		
334		
335		
336		
337		
338		
339		
340		
341		
342		
343		
344		
345		
346		
347		
348		
349		
350		
351		
352		
353		
354		
355		
356		
357		
358		
359		
360		
361		
362		
363		
364		
365		
366		
367		
368		
369		
370		
371		
372		
373		
374		
375		
376		
377		
378		
379		
380		
381		
382		
383		
384		
385		
386		
387		
388		
389		
390		
391		
392		
393		
394		
395		
396		
397		
398		
399		
400		

Sumber: Tangkapan Layar pada Google Spreadsheet, 2023.

4. Validasi Desain

Setelah aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi didesain pada Glide Apps dan siap untuk digunakan pada perangkat *smartphone*, maka validasi aplikasi dilakukan oleh 3 orang pakar yang berpengalaman dalam bidang desain, serta berkompeten dalam memberikan penilaian pada desain aplikasi kamus tersebut. Tahap validasi ini menghasilkan catatan perbaikan untuk langkah berikutnya, yaitu tahap revisi desain. Selain itu, para pakar juga memberikan catatan terhadap kekuatan pada desain aplikasi untuk dapat dipertahankan atau dikembangkan pada kesempatan berikutnya.

5. Revisi Desain

Catatan perbaikan (revisi) dari para pakar selanjutnya diterapkan untuk meminimalisir segala kekurangan pada desain aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi. Beberapa hal yang direvisi di antaranya adalah penggunaan jenis huruf serta penambahan visualisasi yang lebih menarik pada database kamus yang akan muncul pada hasil pencarian pengguna. Visualisasi yang dimaksud berupa gambar yang relevan dengan materi untuk membantu dalam memberikan pemahaman kepada pengguna.

6. Uji Coba Produk

Setelah melalui tahap revisi desain, maka terciptalah sebuah produk yang siap diuji cobakan kepada target pengguna, namun dalam skala yang terbatas. Pengujian aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi ini dilakukan kepada mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual pada Universitas Negeri Makassar yang sedang mengambil mata kuliah Ilmu Komunikasi, dengan tujuan bahwa mahasiswa tersebut telah memiliki pengetahuan tentang istilah-istilah yang terdapat dalam bidang ilmu tersebut.

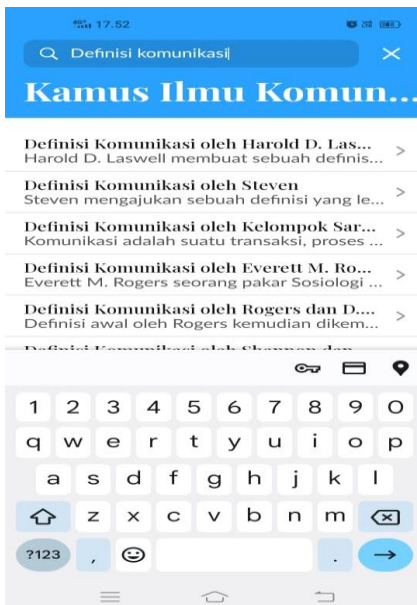
Gambar 5. Tampilan Aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi



Tampilan Pembuka Aplikasi



Tampilan Awal saat Aplikasi Dibuka. Tampil istilah yang telah dimasukkan pada database secara keseluruhan



Tampilan Kotak Dialog Pencarian Istilah pada Bagian Atas Layar



Tampilan Hasil Pencarian

Sumber: Tangkapan Layar Aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi, 2023.

Kegiatan pengujian dilakukan setelah pertemuan sosialisasi atau pengenalan aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi. Setelah mahasiswa selesai mencoba menggunakan aplikasi tersebut dari *smartphonenya* masing-masing, mahasiswa selanjutnya diminta mengisi kuesioner untuk mengukur kepuasan pengguna aplikasi tersebut.

Untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi, digunakan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)* yang terdiri atas 5 (lima) variabel pengukuran, yaitu: *Content* (isi), *Accuracy* (keakuratan), *Format* (bentuk/tampilan), *Easy of Use* (kemudahan), dan *Timeliness* (ketepatan waktu) (Darwati & Fitriyani, 2022). Kuesioner/Instrumen dengan menggunakan metode EUCS ini telah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas. Sehingga, kuesioner/instrumen ini dianggap mampu dijadikan alat ukur tingkat kepuasan pengguna suatu aplikasi.

Jumlah populasi dalam pengukuran tingkat kepuasan pengguna ini ialah sebanyak 54 orang mahasiswa. Jumlah ini daftar hadir mahasiswa yang mengikuti sosialisasi penggunaan atau pengenalan aplikasi. Karena jumlah populasi termasuk dalam jumlah populasi kecil, sehingga ditentukan untuk mengambil semua populasi tersebut sebagai sampel pengujian atau pengukuran kepuasan pengguna aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi. Pengukuran kepuasan tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

a. *Content* (Isi)

Pada variabel isi ini, rata-rata hasil dari 3 pertanyaan diperoleh 32,73% responden sangat setuju, 53,10% responden setuju, 14,83% responden netral, tidak ada responden yang tidak setuju, dan 0,63% responden yang sangat tidak setuju bahwa aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi memenuhi kebutuhan informasi, memberikan informasi yang mudah dipahami, serta memberikan informasi yang lengkap bagi pengguna.

b. *Accuracy* (Keakuratan)

Pada variabel keakuratan, rata-rata hasil dari 2 pertanyaan diperoleh 36,10% responden sangat setuju, 40,75% responden setuju, 20,53% responden netral, 3,70% responden yang tidak setuju, dan tidak ada responden yang sangat tidak setuju bahwa aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi menampilkan hasil pencarian yang tepat dan benar serta tidak pernah terjadi *error* atau tidak pernah salah dalam menampilkan hasil pencarian.

c. *Format* (Bentuk)

Pada variabel bentuk, rata-rata hasil dari 2 pertanyaan diperoleh 39,80% responden sangat setuju, 43,50% responden setuju, 13,90% responden netral, 1,90% responden yang tidak setuju, dan 0,90% responden yang sangat tidak setuju bahwa aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi memiliki tampilan yang menarik

dan tidak membosankan serta memiliki tata letak menu pencarian dan hasil pencarian yang jelas dan tersusun dengan baik.

d. *Easy of Use* (Kemudahan Penggunaan)

Pada variabel kemudahan penggunaan, rata-rata hasil dari 2 pertanyaan diperoleh 44,40% responden sangat setuju, 44,45% responden setuju, 11,15% responden netral, tidak ada responden yang tidak setuju, dan tidak ada juga responden yang sangat tidak setuju bahwa aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi mudah digunakan dan mudah diakses di mana dan kapan saja.

e. *Timeliness* (Ketepatan Waktu)

Pada variabel ketepatan waktu, rata-rata hasil dari 2 pertanyaan diperoleh 36,10% responden sangat setuju, 43,50% responden setuju, 21,30% responden netral, tidak ada responden yang tidak setuju, dan tidak ada juga responden yang sangat tidak setuju bahwa aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi menampilkan informasi yang pengguna cari dengan cepat dan menampilkan informasi terbaru (*up-to-date*).

7. Revisi Produk

Tahapan ini melibatkan proses perbaikan aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi secara kontinyu dan berkelanjutan di masa yang akan datang. Hal ini berarti bahwa tim pengembang aplikasi ini terbuka dalam menerima masukan untuk meminimalisir berbagai kekurangan sesuai kebutuhan pengguna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap kepuasan pengguna aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi di atas, semua item pernyataan dalam kuesioner EUCS menunjukkan persentase tertinggi pada pilihan jawaban setuju, di mana semua item pernyataan menggunakan kalimat positif. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi mampu memenuhi harapan pengguna. Dengan demikian, aplikasi Kamus Ilmu Komunikasi dapat disebarluaskan dan dimanfaatkan sebagai media belajar mandiri bagi mahasiswa jurusan atau program studi Ilmu Komunikasi dan Desain Komunikasi Visual yang secara spesifik mempelajari bidang ini, serta kepada seluruh mahasiswa pada jurusan lain secara umum yang memasukkan mata kuliah Ilmu Komunikasi ke dalam kurikulumnya.

Referensi

- Darwati, L. & Fitriyani. (2022). Analisis Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi OVO Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 12(2), 34-42.
- Erlinda & Masriadi. (2020) Perancangan Aplikasi Mobile Kamus Istilah Komputer untuk Mahasiswa Baru Bidang Ilmu Komputer Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Open Source*, 3(1), 30-43.
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, & Yunus, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116-126.
- Srivastava, L. (2005). Mobile Phones and the Evolution of Social Behaviour. *Behaviour and Information Technology*, 24(2), 111-129.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanti, S., & Ahmadi, L. P. (2022). Smartphone Menjadi Kebutuhan Primer Mahasiswa dalam Aktivitas Perkuliahan. *MIZANIA: Jurnal Ekonomi dan Akuntansi*, 2(2), 190-195.
- Wirawan, M. A., & Supriyanto, A. (2020). Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *Konferensi: Seminar Nasional Arah Manajemen Sekolah pada Masa dan Pasca Pandemi Covid-19 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang Tahun 2020*, 189-196.