

Diterima : February 01, 2021  
Disetujui : February 05, 2021  
Diterbitkan: February 24, 2021

**Conference on Management, Business,  
Innovation, Education and Social Science**  
<https://journal.uib.ac.id/index.php/combindes>

## **Perancangan dan Pengembangan Aplikasi iOS untuk Meningkatkan Kesadaran Interupsi dalam Komunikasi Lisan secara Virtual**

**Syaeful Anas Aklani<sup>1</sup> Franky Chainoor Johari<sup>2</sup>**

Email korespondensi : Syaeful@uib.ac.id, 1731012.franky@uib.edu

<sup>1,2</sup>Falkutas Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia

### **Abstrak**

Komunikasi lisan merupakan komunikasi secara langsung kepada lawan bicara dengan cara mengungkapkan apa yang ada di pikiran dengan kata-kata secara lisan. Sering kali di dalam komunikasi lisan adanya interupsi. Interupsi adalah salah bentuk alih giliran. Banyaknya orang tidak sadar melakukan interupsi di dalam komunikasi lisan. Dengan adanya teknologi dapat mendeteksi interupsi jenis ketumpangtindihan dan dapat menginformasikan jumlah interupsi yang telah dilakukan. Dengan begitu, penelitian ini dibangun dengan metode *scrum* dan menggunakan bahasa Swift serta didukung dengan PHP. Luaran dari penelitian ini adalah aplikasi iOS yang mampu mendeteksi interupsi komunikasi lisan secara virtual.

### **Kata Kunci:**

Interupsi, Aplikasi iOS, Komunikasi Lisan, *Scrum*, dan Swift.

### **Pendahuluan**

Komunikasi sangat penting di dalam kehidupan sehari-hari. Baik itu dilakukan secara verbal, non-verbal, serta dapat terjadi dengan pola komunikasi satu arah, dua arah, ataupun multi arah (Handika et al., 2019). Dalam berkomunikasi dua arah merupakan sebuah interaksi dua orang yaitu komunikator dan komunikan yang bertukar informasi (Joko & Marta, 2017). Dalam komunikasi, kesadaran sangat paling penting. Kesadaran merupakan kondisi sadar terhadap lingkungan dan diri sendiri (Tahir, 2019). Di dalam kehidupan sehari-hari, terkadang lupa atau tidak sadar terhadap aktivitas yang sedang dilakukan.

Komunikasi lisan merupakan komunikasi secara langsung kepada lawan bicara dengan mengungkapkan apa yang ada di pikiran dengan kata-kata secara lisan. Adapun kelebihan komunikasi lisan yang dapat dirasakan ialah dapat memberikan keterangan yang lebih jelas dan rinci, mendapatkan tanggapan langsung dari lawan bicara, dan tidak perlu menunggu lebih lama untuk mengetahui respon dari lawan bicara (Permatasari, 2018).

Interupsi adalah salah satu bentuk alih giliran. Interupsi dibedakan berdasarkan jenisnya, salah satunya adalah ketumpangtindihan (*Overlap*). *Overlap* terjadi karena dua pembicara atau

lebih berbicara pada saat bersamaan. *Overlap* merupakan pelanggaran aturan hak dalam mengambil alih percakapan. Pada contohnya studi kasus percakapan dalam pembelajaran bahasa Inggris di STIKES ST. Elisabeth Semarang. Dalam proses pembelajaran, adanya percakapan yang terjadi antara dosen dan mahasiswa. Informasi yang ingin disampaikan dosen selalu tidak tersampaikan secara menyeluruh dikarenakan mahasiswa selalu mengajukan pertanyaan pada saat dosen menerangkan materi, aktivitas mahasiswa ini disebut sebagai interupsi (Priyastuti, 2017).

Pandemi COVID-19 telah melanda di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Proses bisnis dalam pekerjaan yang semulanya kerja di kantor menjadi bekerja dari rumah atau dikenal sebagai *work from home* sesuai dengan himbuan dan skema dari pemerintah (Mungkasa, 2020). Pada masa pandemi ini, budaya komunikasi telah berubah, awalnya tatap muka menjadi komunikasi virtual yang telah diteliti oleh (Putri, 2020) di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Dengan permasalahan yang telah dijabarkan, penulis melakukan penelitian ini dengan tujuan sebagai bahan evaluasi interupsi dalam komunikasi serta meningkatkan kesadaran interupsi. Evaluasi interupsi dalam komunikasi dapat dijadikan bahan untuk memperbaiki diri dalam berkomunikasi. Komunikasi secara virtual dapat membantu pemerintah dalam pencegahan penyebaran wabah COVID-19.

Banyaknya perusahaan yang memerlukan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu cara meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan cara melatih *active listening*. Dalam *active listening* mempunyai strategi untuk meningkatkan kualitas *active listening*. Salah satunya ialah menghindari mengambil kesimpulan yang terlalu cepat (Khanna, 2020). Dalam hal ini, sering kali orang menginterupsi tanpa bersabar dalam mendengarkan orang yang sedang berbicara ataupun tanpa sadar telah mengambil kesimpulan dengan cepat. Salah satu cara menyelesaikan masalah ialah mendeteksi interupsi di dalam percakapan berlangsung.

Berdasarkan keterangan di atas, penulis memutuskan untuk membuat *software* yang berbasis iOS untuk meningkatkan kesadaran interupsi dalam komunikasi lisan secara virtual. Judul yang akan dirancang ialah "Perancangan dan Pengembangan Aplikasi iOS untuk Meningkatkan Kesadaran Interupsi dalam Komunikasi Lisan secara Virtual"

## Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dikembangkan oleh (Wiratama & Santoso, 2019) dengan judul "Perancangan Sistem Aplikasi Berbasis Mobile untuk Mengurangi Tindakan Ancaman atau Kekerasan pada Pelajar (Implementasi : Sekolah Dharma Putra)". Permasalahan pada penelitian ini adalah kekerasan pada pelajar yang kurang terbuka kepada orang tua ataupun pihak sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi tindakan ancaman atau kekerasan pada pelajar dengan cara membuat aplikasi berbasis *mobile*.

Penerapan metode *scrum* yang dilakukan oleh (Warkim et al., 2020) dengan judul "Penerapan Metode *scrum* dalam Pengembangan Sistem Informasi Layanan Kawasan". Penelitian ini diawali dengan kebutuhan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang penelitian, pengembangan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan daya saing. Salah satu langkah untuk meningkatkan daya saing yaitu dengan cara mengembangkan sistem informasi layanan kawasan dengan cara menerapkan metode *scrum*.

Penelitian oleh (Priyastuti, 2017) yang berjudul "Interupsi pada Percakapan Proses Pembelajaran Bahasa Inggris di STIKES St. Elisabeth Semarang". Masalah yang terjadi pada penelitian ini adalah adanya interupsi percakapan pada proses pembelajaran bahasa Inggris di STIKES St. Elisabeth Semarang. Dengan begitu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fungsi interupsi pada percakapan yang dilakukan selama proses pembelajaran bahasa Inggris.

Penelitian yang dikembangkan oleh (Yuliani & Sari, 2019) dengan judul "Pelatihan Aplikasi Mobile iOS Menggunakan Pemrograman Swift dalam Membentuk Kompetensi bagi Siswa SMKN 34 Jakarta". Potensi pengembangan kompetensi pada siswa SMKN 34 belum optimal maka dari itu diperlukannya pelatihan agar dapat menunjang keterampilan dan kemampuan siswa dimasa yang akan datang oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman Swift untuk mengembangkan aplikasi *mobile* iOS yang ditujukan untuk membentuk kompetensi diri untuk siswa SMKN 34.

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian (Wiratama & Santoso, 2019) adalah hasil penelitian berupa aplikasi *mobile* dan (Yuliani & Sari, 2019) menggunakan bahasa Swift dalam mengembangkan aplikasi iOS. Penelitian oleh (Priyastuti, 2017) mengenai interupsi pada percakapan. Metode yang digunakan oleh (Warkim et al., 2020) ialah *scrum* untuk mengembangkan sistem informasi layanan kawasan.

## Metodologi Penelitian

Pembuatan aplikasi dalam penelitian ini menggunakan metode *scrum*. *Scrum* merupakan salah satu metode *agile development* yang sering digunakan di dalam pembuatan ataupun pengembangan aplikasi. *Scrum* memiliki beberapa aktivitas yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut:

### a. *Sprint Planning*

Pada tahap *sprint planning*, penulis akan membahas dan membuat *product backlog* yang akan di lakukan selama *sprint* berlangsung. *Product backlog* akan dikerjakan serta dikontrol setiap hari pada *daily scrum*. Adapun *product backlog* yang akan dilakukan penulis ialah membuat serta merancang *database*, membuat API, membuat fungsi *speech to text* di aplikasi, mengubah hasil transkrip menjadi *file json*, mengupload *file json* ke API, melakukan *request* hasil transkrip yang telah diolah menjadi laporan interupsi, melakukan *request* pembuatan *session* baru melalui API, *join session* dengan API, mengirimkan perintah *start session* atau *end session* melalui API dan mengecek *status session* melalui API.

### b. *Daily Scrum*

c.

*Daily scrum* ini bertujuan untuk mengetahui apa saja yang akan dikerjakan di awal hari serta dapat menceritakan kendala yang dihadapi. Penulis melakukan *daily scrum* melalui aplikasi Zoom bersama tim dan *scrum master*. Pada tahap ini, penulis mempunyai beberapa kendala seperti cara mengupload *file* dari aplikasi iOS melalui API. Kendala ini dibantu dan di selesaikan oleh tim *development* dengan cara memberi contoh *source code* yang terdapat di github untuk mengupload *file* dari aplikasi iOS melalui API.

#### d. *Sprint Review*

*Sprint review* ini adalah sesi di mana penulis akan menunjukkan hasil pekerjaannya kepada *product owner* untuk di *review*. *Sprint review* dilakukan secara *online* melalui aplikasi Zoom serta uji coba menggunakan aplikasi testflight yang telah disediakan dari perusahaan Apple secara resmi untuk menguji aplikasi yang masih dalam tahap perkembangan. Pada tahap ini, penulis menerima umpan balik yang dapat diperbaiki serta dikembangkan lebih baik.

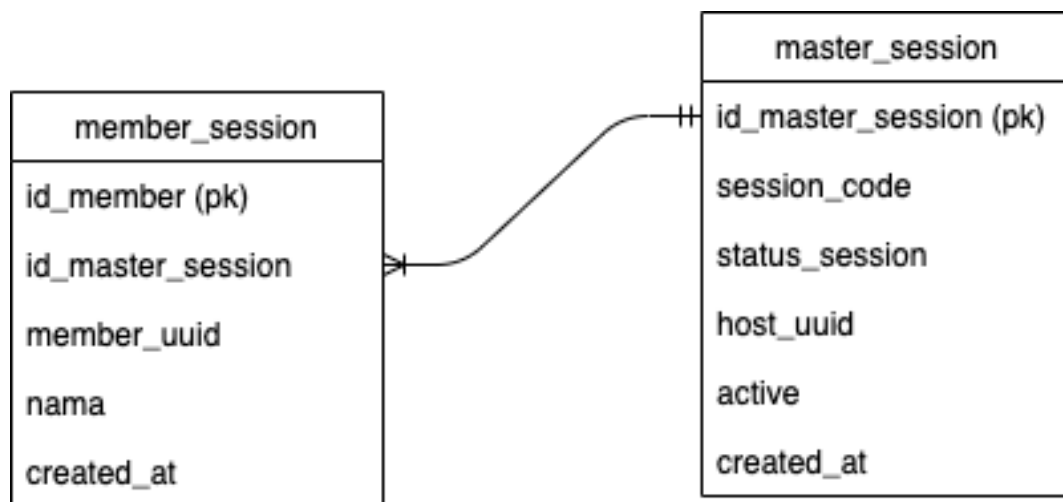
#### e. *Sprint Rectrospective*

Pada tahap ini, penulis akan melakukan *review* kembali hasil dari *sprint review* yang telah dilalui serta melakukan *backlog refinement*. Penulis akan menyusun kembali *product backlog* yang akan dikerjakan serta memprioritaskan setiap *product backlog*.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Perancangan Sistem

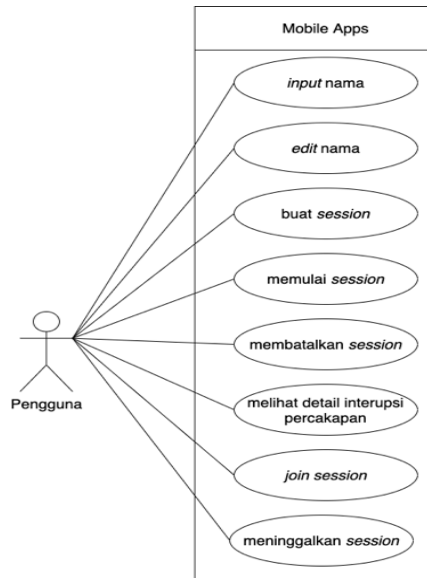
#### 1. *Entity Relation Diagram*



**Gambar 1. *Entity Relation Diagram***

Gambar 1 adalah gambar *entity relationship diagram* yang dirancang oleh penulis untuk membuat aplikasi iOS yang berfungsi untuk meningkatkan kesadaran interupsi di dalam komunikasi lisan secara virtual. Pada gambar 1 menggambarkan relasi antara *member\_session* dan *master\_session*. *Entity relationship diagram* ini dirancang untuk mengontrol pembuatan *session*, ketersediaan *session*, *status session*, serta nama dari *user* yang terdaftar di *session*.

## 2. Use Case Diagram

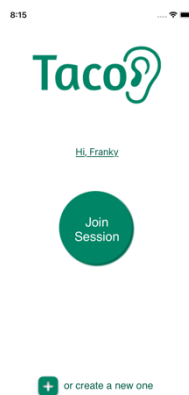


**Gambar 2. Use Case Diagram**

*Use case diagram* merupakan diagram yang menjelaskan interaksi pengguna dengan sistem. Pada gambar 2 menunjukkan *use case diagram* yang akan dibuat oleh penulis di dalam aplikasi iOS. Dari gambar 2 dapat dilihat bahwa pengguna dapat melakukan *input nama*, *edit nama*, *membuat session*, *membatalkan session*, *melihat detail interupsi percakapan*, *join session*, dan *meninggalkan session*.

## B. Implementasi

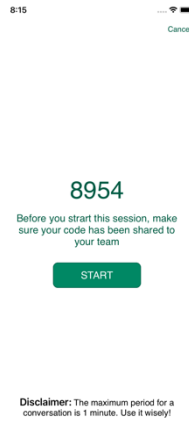
### 1. Main Screen



**Gambar 3. Main Screen**

Pada *Main Screen* yang ditunjukkan pada gambar 3, *user* dapat mengubah nama dengan menekan nama *user* dan kemudian disimpan. *User* dapat menekan tombol *join session* untuk bergabung pada *session* yang telah dibuat dengan memasukkan 4 digit kode. *User* dapat membuat *session* baru dengan menekan simbol tambah ataupun tulisan "*or create a new one*" yang akan menampilkan *create session screen*.

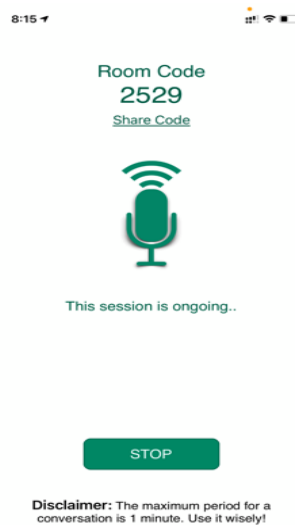
## 2. Create Session Screen



**Gambar 4. Create Session Screen**

Pada *screen* ini yang terlihat pada gambar 4, akan menampilkan 4 digit kode untuk dibagikan kepada *user* lainnya untuk bergabung dalam *session*. Apabila *user* yang lain telah bergabung, maka *user* dapat menekan tombol "*start*" untuk memulai *session*.

## 3. Ongoing Session Screen



**Gambar 5. Ongoing Session Screen**

Pada *screen* yang dapat dilihat pada gambar 5, *user* memulai percakapan dan aplikasi akan menerjemahkan dari suara menjadi *text* yang tidak ditampilkan di *screen*.

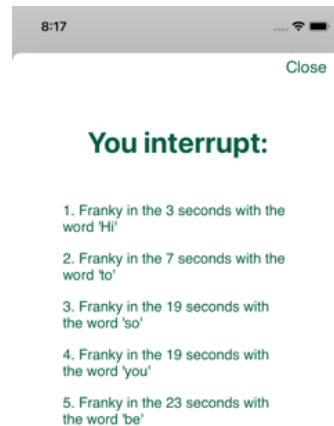
#### 4. Result Screen



**Gambar 6. Result Screen**

Tampilan *screen* ini dapat dilihat pada gambar 6 yang merupakan tampilan hasil dari percakapan yang berlangsung selama *session* dan memberitahukan ada berapa interupsi *overlap* yang terjadi selama percakapan berlangsung. *User* dapat menutup *screen* ini dengan cara menekan tombol "*close*" dan untuk melihat detail interupsi dengan menekan tombol "*see detail*".

#### 5. Detail Result Screen



**Gambar 7. Detail Result Screen**

Detail *result screen* merupakan *screen* yang menampilkan detail-detail interupsi yang telah terjadi. Detail result screen berisikan tentang kepada siapa *user* berinterupsi, menampilkan waktu saat berinterupsi serta menampilkan kata apa yang diucapkan yang terdeteksi pada interupsi *overlap*. Detail *result screen* dapat dilihat pada gambar 7.

## Kesimpulan

Dari perancangan dan pengembangan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran interupsi dalam komunikasi lisan dengan virtual dalam aplikasi *mobile* yang berbasis iOS. Aplikasi ini dirancang menggunakan teknologi yang telah disediakan oleh perusahaan Apple, serta ditulis dengan menggunakan bahasa pemrograman Swift dan PHP. Hasil uji percobaan aplikasi ini dengan menggunakan metode *scrum* mempunyai keakuratan 80 persen dalam mendeteksi interupsi *overlap*. Aplikasi ini dapat membantu orang dalam meningkatkan kesadaran interupsi dalam komunikasi lisan secara virtual, di mana hasil dari laporan interupsi dapat digunakan sebagai refleksi diri untuk tidak melakukan interupsi lagi di dalam komunikasi lisan.

## Daftar Pustaka

- Handika, K. D., Sudarma, I. K., & Murda, I. N. (2019). Analisis Penggunaan Ragam Bahasa Indonesia Siswa dalam Komunikasi Verbal. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 358–368.
- Joko, S., & Marta, R. F. (2017). Etnografi Komunikasi Pada Tiga Generasi Anggota Perkumpulan Marga Ang Di Bagansiapi-Api. *Komunikatif*, 6(1), 51–59.
- Khanna, P. (2020). Techniques and Strategies to Develop Active Listening Skills: The Armour for Effective Communication across Business Organizations. *The Achievers Journal: Journal of English Language, Literature and Culture*, 6(3), 50–60.
- Mungkasa, O. (2020). Bekerja dari Rumah (Working From Home/WFH): Menuju Tatanan Baru Era Pandemi COVID 19. *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, 4(2), 126–150.
- Permatasari, I. (2018). *Karakteristik Keterampilan Komunikasi Lisan Calon Guru Fisika Pada Mata Kuliah Fisika SMP*. 01(02), 43–48.
- Priyastuti, M. T. (2017). Interupsi pada Percakapan Proses Pembelajaran Bahasa Inggris di STIKES ST. Elisabeth Semarang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(1), 315–326.
- Putri, F. A. (2020). Budaya Komunikasi Virtual pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Kajian Islam*, 7(2), 253–269.
- Tahir, A. M. (2019). Patofisiologi Kesadaran Menurun. *UMI Medical Journal*, 3(1), 80–88.
- Warkim, W., Muslim, M. H., Harvianto, F., & Utama, S. (2020). Penerapan Metode SCRUM dalam Pengembangan Sistem Informasi Layanan Kawasan. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(2), 365–378.



- Wiratama, J., & Santoso, H. (2019). *Mobile Untuk Mengurangi Tindakan Ancaman Atau Kekerasan Pada Pelajar ( Implementasi : Sekolah Dharma Putra )*. 3(2), 134–143.
- Yuliani, N., & Sari, Y. (2019). *Pelatihan Aplikasi Mobile iOS Menggunakan Pemrograman Swift dalam Membentuk Kompetensi Diri bagi Siswa SMKN 34 Jakarta*. 2(3), 161–174.