

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki minat baca atau literasi yang cukup rendah. Padahal salah satu fondasi utama dalam perkembangan individu dan negara adalah literasi. Masyarakat yang berliterasi akan memiliki pengetahuan, kreativitas dan produktivitas. Berdasarkan hasil survei dari UNESCO, minat baca paling rendah di ASEAN adalah negara Indonesia dengan indeks membaca yang hanya mencapai 0.001 persen. Hal ini berarti bahwa dari 1.000 penduduk di Indonesia, hanya ada satu orang yang memiliki minat baca tinggi. Selain itu, berdasarkan studi *most littered nation in the world* yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada tahun 2016 menunjukkan bahwa negara Indonesia berada pada peringkat 60 dari 61 negara (Nasrullah & Tawakkal, 2021).

Namun, rendahnya minat baca di Indonesia tidak lepas dari beberapa faktor penghambat. Salah satu penghambat terbesar adalah keterbatasan akses ke perpustakaan, buku dan sumber literasi lainnya. Deni Kurniadi, Deputi Bidang Pengembangan Sumber Daya Perpustakaan Nasional RI (Perpusnas), mengatakan bahwa rasio antara jumlah capaian koleksi di perpustakaan daerah dengan jumlah penduduk di Indonesia adalah 1:90. Artinya satu judul buku memiliki antrian sebanyak 90 orang. Untuk itu, Perpusnas melakukan upaya dalam menangani kondisi darurat buku di Indonesia dengan mengembangkan layanan perpustakaan digital, yakni iPusnas (Meinita, 2022).

iPusnas adalah aplikasi perpustakaan digital yang berbasis media sosial. Aplikasi ini merupakan hasil kerja sama antara Perpusnas dengan Aksaramaya selaku pengembang aplikasi. Tujuan aplikasi tersebut adalah untuk memudahkan masyarakat Indonesia dalam mendapatkan bahan bacaan digital dengan lisensi yang legal. Dengan adanya perpustakaan digital ini, diharapkan dapat mengubah pola baca masyarakat dari yang sebelumnya cetak (*printed*) menjadi digital sehingga tidak perlu merasa repot untuk membawa buku atau datang langsung ke Perpusnas (Ryza, 2016). Namun, transformasi digital ini tidak selalu berjalan mulus. Terdapat permasalahan dari aplikasi iPusnas, terutama di bagian antarmuka dan keandalan sistem dalam menyediakan bahan bacaan. Padahal berdasarkan data dari Toptal, 94% kesan pertama akan berkaitan dengan desain. Kesan pertama dalam menggunakan aplikasi akan menjadi hal yang paling penting karena jika pengguna tidak memiliki minat awal yang kuat, maka desain yang buruk menjadi pertimbangan yang mudah untuk menyerah pada aplikasi tersebut (Philips, 2018). Ada beberapa pertimbangan dalam melakukan perancangan ulang atau *redesign* untuk antarmuka aplikasi, yakni *outdated design*, memiliki *rating* yang buruk, terdapat banyak *reviews* negatif, memiliki *metrics* di bawah standar, dan sebagainya (Mayka, 2022).

Melalui riset awal yang dilakukan pada aplikasi Twitter/X yang ditunjukkan oleh Gambar 1.1 ditemukan bahwa pengguna aplikasi iPusnas merasa *user interface* aplikasi tersebut masih perlu diperbaiki. Pengguna juga mengeluhkan bahwa aplikasi iPusnas tidak memiliki fitur *wishlist* dan fitur mengatur *font-size*. Pengguna merasa bahwa kondisi tersebut mempengaruhi kondisi mata dan suasana hati ketika membaca menggunakan aplikasi iPusnas.

Tapi dari segi **ui/ux**, **ipusnas** kalah jauh 😞 sampai sekarang masih gak paham sistem peminjamannya gimana, apakah siapa cepat dia dapat atau berdasarkan antrian? Terus gak bisa masukin buku ke wishlist juga (atau apa saya gak tau caranya?). Masih banyak yg perlu di upgrade

🗨️ 1 ↻ ❤️ 📊 302 📌 ⬆️

/lt numpang curhat gaess :) jujur aku bersyukur bgttt dgn adanya **ipusnas**. tapi gabisa boong juga kalo greget sm aplikasinya alias ini itunya masih bisa diperbaiki lagi :) mulai dr **ui/ux**, backend server, dll. menurut kalian kenapa ya **ipusnas** ga lebih dibenahi (cont..)

🗨️ 5 ↻ 2 ❤️ 21 📊 📌 ⬆️

jelek bgt interface **ipusnas** huaa **gamood** bgt baca buku

🗨️ 1 ↻ ❤️ 📊 83 📌 ⬆️

Tapi **user interface** nya **Ipusnas** jelek banget. Tulisan nya kecil kecil lagi ga bisa di gedein. Jadi sakit mata membaca

🗨️ 1 ↻ ❤️ 📊 📌 ⬆️

Gambar 1.1 Ulasan Pengguna iPusnas di Twitter/X

Selain itu, pada kolom *ratings and reviews* aplikasi iPusnas di Play Store ditemukan bahwa pengguna Android memberikan *rating* 3.4 dari 5 dan di App Store untuk pengguna iOS memberikan *rating* 2.7 dari 5. Kemudian, terdapat ulasan seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 1.2 dan Gambar 1.3 yang mengatakan bahwa tampilan aplikasi iPusnas dinilai terlalu *outdated* atau *old-fashioned*, membosankan dan membingungkan. Beberapa pengguna juga mengeluhkan tidak adanya fitur yang dapat memenuhi kebutuhan mereka, seperti tidak adanya fitur *sort and filter*, fitur menghapus *history*, penggunaan *term* bahasa yang tidak konsisten, serta tampilan buku yang terlalu besar.

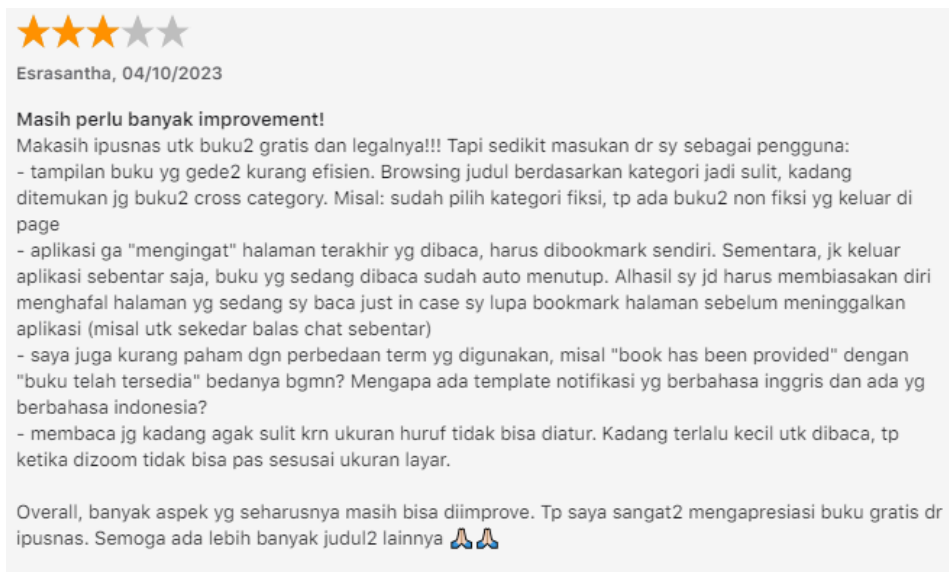
★★★★★ November 1, 2021

This Is An Excellent App! A Great Place To Read Tons And Tons Of Books/Novels. I Seriously Can't Believe It's For Free! 🤖 Personally, I Would Be Honoured If You Add A Feature In Which We Could Delete Our History (Fitur Menghapus Histori), Since I'm Tryna Make My Profile Much More Appealing, Oh Also, Maybe Making The Notifications Visible?! Overall, It's Fantastic, I'll Continue To Look Forward For Some Future Updates. 🍷

★☆☆☆☆ June 2, 2020

I like this application because I can borrow books for free, but the interface looks very old-fashioned and this application very often force close on its own. Another problem happened when I've done downloaded books, but it cannot be opened and disappeared suddenly less than hours from my borrowed list. Very annoying. I hope this application can be performed better considering everything is funded from tax money. Thanks

Gambar 1.2 Ulasan Pengguna iPusnas pada Play Store



Gambar 1.3 Ulasan Pengguna iPusnas di App Store

Adapun contoh aplikasi perpustakaan digital lainnya adalah Ruang Buku Kominfo. Pada kolom *rating and reviews* aplikasi Ruang Buku Kominfo di Play Store ditemukan bahwa pengguna Android memberikan *rating* 4.0 dari 5 dan di App Store untuk pengguna iOS memberikan *rating* 3.1 dari 5. Kemudian, terdapat ulasan seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 1.4 yang mengatakan bahwa aplikasi Ruang Buku Kominfo mengalami perubahan yang justru menyulitkan

pengguna seperti tidak adanya informasi ketersediaan buku sehingga perlu mengecek secara satu persatu.

★ ★ ★ ★ ★ 2 Januari 2024

Setelah di update banyak yang berubah. Lebih suka tampilan yang dulu lebih sederhana dan mudah menemukan buku mana saja yang masih tersedia. Setelah update fitur kemudahan itu justru berubah, untuk tau tersedia atau ga bukunya harus di klik, tidak ada lagi pembeda antara buku tersedia dengan yang sedang dipinjam, kalau yg dulu pembedanya sederhana saja buku yg kosong stok berwarna abu-abu tapi yang sekarang malah menyulitkan user harus buka satu-satu buku mana yg masih tersedia. Sangat kecewaa

Gambar 1.4 Ulasan Pengguna Ruang Buku Kominfo di Play Store

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang pernah membahas tentang perancangan ulang atau *redesign* menggunakan metode *User-Centered Design* adalah penelitian yang berjudul Penerapan Metode *User-Centered Design* dalam Perancangan Ulang Desain *Website* MAN 1 Pasuruan. Penelitian tersebut bertujuan untuk memberikan rekomendasi desain sebagai upaya membangun citra positif sebagai lembaga pendidikan berbasis islam sehingga mampu bersaing dengan sekolah umum secara kompetitif. Penelitian ini dimulai dengan melakukan pengukuran *System Usability Scale* (SUS) hingga tahap evaluasi. Didapatkan nilai *System Usability Scale* (SUS) sebelum *redesign* adalah 27.35, sedangkan setelah *redesign*, nilai *System Usability Scale* (SUS) yang didapatkan adalah 88.33 dan berada pada *rating* "Excellent" yang berarti tampilan *website* telah memenuhi kebutuhan pengguna (Cahyani & Indriyanti, 2022).

Penelitian lain tentang *redesign* yang menggunakan metode *User-Centered Design* berjudul Analisis *User Experience* dan *Redesign User Interface Website* Lembaga Bantuan Hukum Jakarta dengan Metode *Heuristic Evaluation*. Penelitian tersebut bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap pengalaman pengguna serta membuat ulang tampilan antarmuka yang mampu memenuhi

tingkat kegunaan dari *website* LBH Jakarta. Penelitian ini dimulai dengan melakukan wawancara bersama *stakeholder*, mengevaluasi tampilan *user interface* menggunakan *Heuristic Evaluation* hingga evaluasi akhir. Pada tahap evaluasi didapatkan hasil 55 temuan isu sebelum *redesign website* dilakukan dan hanya 6 temuan isu setelah *redesign website* dilakukan (Rahmawan & Krisnanik, 2023).

Penelitian lain tentang *redesign* untuk aplikasi *mobile* yang menggunakan metode *User-Centered Design* selanjutnya berjudul *Investigating User Experience to Redesign User Interface Using User-Centered Design Approach*. Penelitian tersebut bertujuan untuk memberikan referensi desain sebagai upaya peningkatan performa dalam pelayanan prima dari asuransi Jasa Raharja (JRku) kepada masyarakat Indonesia. Penelitian ini dimulai dengan melakukan identifikasi masalah dengan metode *Cognitive Walkthrough*, *System Usability Scale (SUS)* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)* hingga evaluasi akhir. Pada tahap evaluasi didapatkan nilai sebelum *redesign*, *Cognitive Walkthrough* sebesar 90.55%, dan nilai *System Usability Scale (SUS)* sebesar 67.5, sedangkan nilai setelah *redesign*, *cognitive walkthrough* sebesar 98.8% dan nilai *System Usability Scale (SUS)* sebesar 80.17 dan berada pada *rating "Good"* yang berarti tampilan aplikasi telah memenuhi kebutuhan pengguna (Subiyakto *et al.*, 2022).

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang dan penelitian sebelumnya dapat menjadi dasar penelitian ini dilakukan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *User-Centered Design*. *User-Centered Design* merupakan pendekatan dalam pengembangan sebuah sistem interaktif dengan tujuan untuk membuat sistem yang dapat digunakan dan berfokus pada pengguna dengan memperhatikan kebutuhan pengguna, penerapan faktor manusia atau ergonomi,

pengetahuan dan teknik kegunaan. Pendekatan ini dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi dan aksesibilitas. Selain itu, pendekatan ini juga dapat meningkatkan kepuasan pengguna terhadap sistem (ISO 9241-210, 2019).

Hasil dari penelitian ini berupa prototipe desain antarmuka pengguna aplikasi perpustakaan digital iPusnas dengan tujuan untuk menciptakan solusi antarmuka yang menjawab permasalahan berdasarkan pengalaman pengguna. Harapannya adalah agar dapat menghasilkan rekomendasi perbaikan yang dapat memenuhi kebutuhan dan dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna aplikasi iPusnas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana permasalahan dan kebutuhan pengguna aplikasi iPusnas?
2. Bagaimana proses perancangan ulang desain antarmuka pengguna dan hasil yang dirancang untuk aplikasi iPusnas?
3. Bagaimana hasil evaluasi untuk prototipe desain antarmuka pengguna aplikasi iPusnas?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang sesuai dengan perumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan ulang desain antarmuka menggunakan metode *User-Centered Design* sebagai metodologi penelitian.

2. Objek penelitian ini adalah pengguna aplikasi perpustakaan digital iPusnas yang menggunakan *handphone* atau *tablet*.
3. Pengambilan data melalui kuesioner dilakukan kepada 45 responden dan melalui wawancara dilakukan kepada perwakilan *stakeholder* secara tertulis dan wawancara untuk *user research* dan *user testing* dilakukan kepada maksimal lima responden untuk mewakili persona pengguna iPusnas.
4. Hasil akhir dari penelitian ini berupa desain *high-fidelity prototype* untuk pengguna *mobile phone* dan hasil *generate user interface* untuk proses meminjam buku.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mengetahui permasalahan dan kebutuhan pengguna terkait tampilan antarmuka pengguna aplikasi iPusnas.
2. Membuat solusi desain antarmuka aplikasi iPusnas menggunakan metode *User-Centered Design*.
3. Mengetahui hasil evaluasi dari solusi desain perancangan ulang aplikasi iPusnas.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini digunakan sebagai acuan dalam mencapai tujuan penulisan laporan skripsi agar sesuai dengan apa yang diharapkan. Langkah-langkah dalam proses penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang dasar teori yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas dan studi literatur penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian dan menyelesaikan masalah yang dihadapi serta diuraikan secara jelas.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari setiap langkah-langkah dalam penelitian. Pada bab ini akan menjelaskan pengumpulan data dan kebutuhan, redesain hingga evaluasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang daftar referensi-referensi yang dipakai dalam penulisan laporan skripsi yang mendukung dalam perancangan solusi desain.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi tentang data pelengkap yang menunjang penelitian