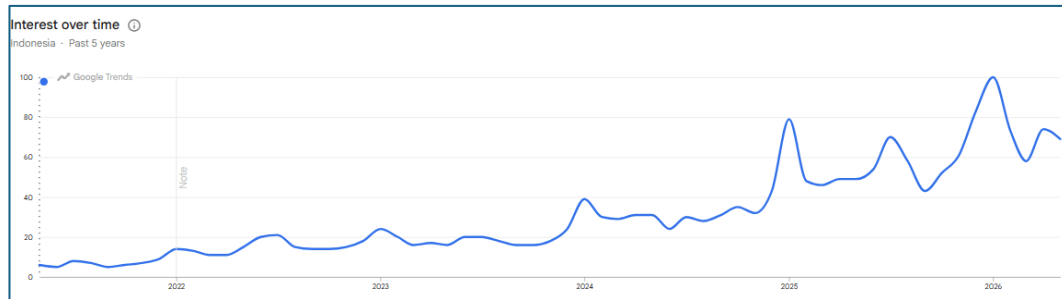


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara audiens mengonsumsi konten hiburan[1]. Platform digital dan media sosial kini tidak hanya berfungsi sebagai sarana akses terhadap film, tetapi juga sebagai sumber utama informasi yang memengaruhi keputusan menonton[1]. Ulasan daring dan penilaian yang dihasilkan pengguna berperan sebagai cerminan sentimen sekaligus pendorong pilihan konsumen terhadap suatu film[2]. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa platform ulasan film memiliki pengaruh yang besar dalam membentuk persepsi serta preferensi audiens terhadap suatu film.

Salah satu platform ulasan film yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir adalah Letterboxd. Letterboxd merupakan platform sosial berbasis film yang memungkinkan pengguna mencatat film yang telah ditonton, memberikan rating, menulis ulasan, membuat daftar film, serta berinteraksi dengan pengguna lain melalui aktivitas sosial terkait film. Platform ini dikembangkan oleh Matthew Buchanan dan Karl von Randow di Selandia Baru sejak tahun 2011. Dalam beberapa tahun terakhir, Letterboxd mengalami pertumbuhan popularitas yang signifikan, khususnya di kalangan generasi muda dan komunitas pecinta film. Letterboxd berkembang menjadi bagian dari budaya diskusi film digital modern dan mengalami peningkatan pengguna yang sangat pesat[3]. Hingga tahun 2024, jumlah pengguna Letterboxd telah mencapai lebih dari 17 juta pengguna terdaftar [3]. Popularitas tersebut juga terlihat dari tingginya aktivitas ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap platform Letterboxd.



**Gambar 1.1 Data Ketertarikan Letterboxd.com di Indonesia
(2021-2026 (Google Trends))**

Berdasarkan data Google Trends pada Gambar 1.1, minat pencarian terhadap platform Letterboxd di Indonesia menunjukkan tren peningkatan dalam lima tahun terakhir. Pada periode 2021–2023, tingkat pencarian masih relatif rendah dan stabil. Namun, mulai tahun 2024 terjadi peningkatan minat pengguna yang ditunjukkan melalui beberapa lonjakan indeks pencarian. Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada periode 2025–2026 dengan indeks pencarian yang mencapai titik tertinggi mendekati angka 100. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa popularitas dan perhatian masyarakat Indonesia terhadap Letterboxd terus mengalami pertumbuhan.

Dibandingkan dengan platform basis data film lain seperti IMDb, Letterboxd memiliki karakteristik interaksi sosial yang lebih dominan. Selain menyediakan informasi film, Letterboxd juga menekankan aktivitas sosial pengguna seperti logging film, diary, watchlist, review, dan list personal. Penelitian [4] menunjukkan bahwa platform digital seperti Letterboxd telah membuka ruang bagi siapa saja yang mencintai film, tidak hanya untuk menonton, tetapi juga untuk berbicara, berinteraksi, dan dilihat oleh orang lain. Berbeda dengan IMDb yang lebih berfokus sebagai basis data informasi film dengan sistem penilaian yang didominasi oleh pengguna umum dan agregasi ulasan profesional, Letterboxd lebih menekankan interaksi sosial serta partisipasi komunitas pengguna dalam membentuk persepsi dan nilai suatu film.[4]

Meningkatnya aktivitas dan interaksi pengguna dalam aplikasi menyebabkan kompleksitas penggunaan Letterboxd juga semakin tinggi. Kondisi ini menjadikan kualitas *usability* dan pengalaman pengguna sebagai aspek yang sangat penting dalam penggunaan aplikasi. Semakin tinggi intensitas interaksi pengguna di dalam aplikasi, semakin besar pula kebutuhan terhadap antarmuka

yang mudah digunakan[5]. Oleh karena itu, evaluasi *usability* pada aplikasi Letterboxd menjadi relevan untuk dilakukan, terutama pada platform mobile Android yang memiliki intensitas penggunaan tinggi.

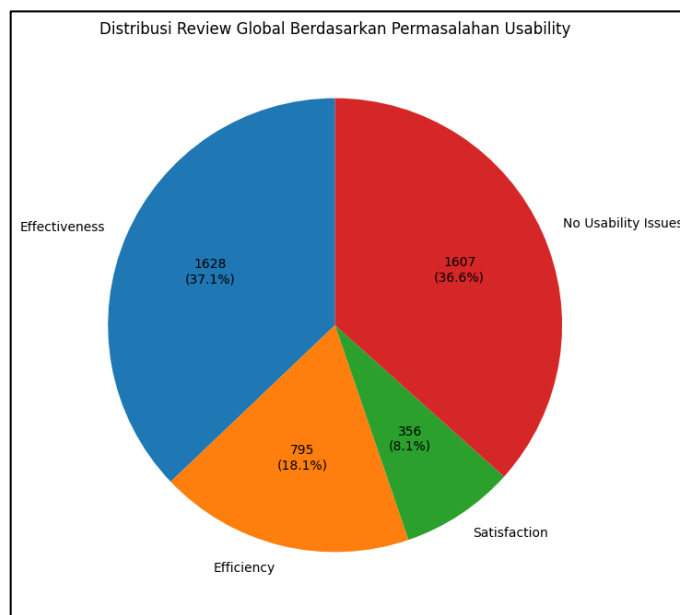
Berdasarkan ulasan pengguna Indonesia di Google Play Store pada Gambar 1.2, aplikasi Letterboxd dinilai masih memiliki beberapa permasalahan pada aspek *usability*. Pengguna melaporkan adanya fitur yang tidak berfungsi dengan baik, seperti masalah pada pemasangan avatar dan tampilan aplikasi yang berubah menjadi layar hitam. Selain itu, pengguna juga mengalami kebingungan dalam menggunakan fitur tertentu, seperti pengaturan setelah memblokir akun lain maupun cara menggunakan aplikasi secara umum. Beberapa pengguna turut mengeluhkan proses penghapusan tag film yang dinilai kurang praktis dan membingungkan.



Gambar 1.2 Tangkapan Layar Beberapa Ulasan Negatif Pada Aplikasi Letterboxd Di Playstore

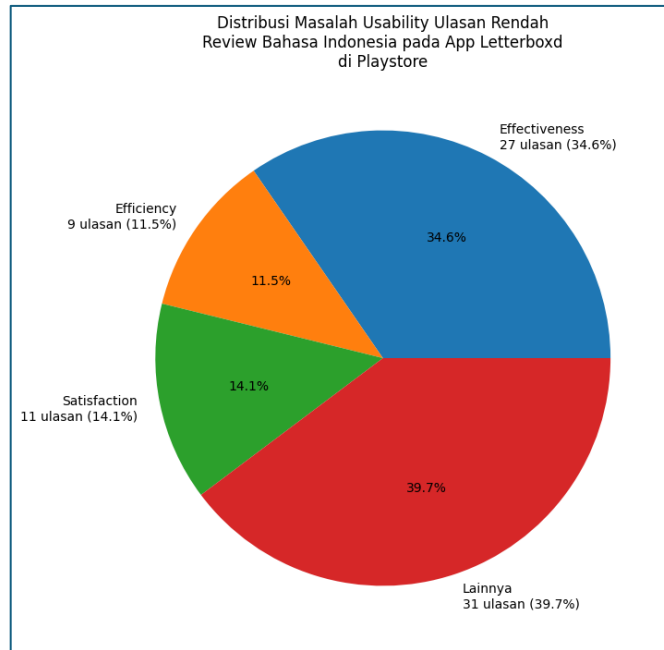
Ulasan-ulasan tersebut menunjukkan bahwa Letterboxd belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan *usability* penggunanya. Secara garis besar, *usability* menggambarkan sejauh mana suatu sistem atau produk dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan [5]. Sebagai

upaya memperkuat data penelitian, dilakukan pengolahan ulasan aplikasi Letterboxd yang diperoleh dari Google Play, mencakup ulasan global dan ulasan pengguna Indonesia. Data ulasan tersebut diambil dalam periode lima tahun, yaitu dari 12 Mei 2021 hingga 12 Mei 2026. Ulasan yang digunakan difokuskan pada ulasan rendah dengan rating bintang satu hingga bintang tiga. Kemudian ulasan tersebut dikelompokkan ke dalam tiga kategori keyword sesuai dengan aspek-aspek usability pada ISO 9241-11[6].



Gambar 1.2 Distribusi Masalah Usability Ulasan Rendah Review Bahasa Indonesia di Playstore (Data Diolah dari App Follow)

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa dari total 4.386 ulasan global dengan rating rendah, sebanyak 2.779 ulasan (63,4%) teridentifikasi mengandung indikasi permasalahan usability. Dari jumlah tersebut, 1.628 ulasan (37,1%) berkaitan dengan aspek effectiveness, 795 ulasan (18,1%) berkaitan dengan efficiency, dan 356 ulasan (8,1%) berkaitan dengan satisfaction.



Gambar 1.2 Distribusi Masalah Usability Ulasan Rendah Review Bahasa Indonesia di Playstore (Data Diolah dari App Follow)

Selanjutnya, hasil pengolahan ulasan pengguna Indonesia menunjukkan bahwa dari total 78 ulasan dengan rating rendah, sebanyak 47 ulasan (60%) teridentifikasi mengandung indikasi permasalahan usability. Dari jumlah tersebut, 27 ulasan (34,6%) berkaitan dengan aspek effectiveness, 9 ulasan (11,5%) berkaitan dengan efficiency, dan 11 ulasan (14,1%) berkaitan dengan satisfaction. Kesamaan pola antara data global dan data pengguna Indonesia menunjukkan bahwa permasalahan usability yang dialami pengguna Indonesia merupakan bagian dari permasalahan usability yang lebih luas pada aplikasi Letterboxd. Oleh karena itu, pengguna Indonesia relevan untuk dijadikan subjek dalam proses evaluasi usability dan perancangan ulang antarmuka pada penelitian ini.

Selain melalui analisis ulasan pengguna, pengujian usability awal juga dilakukan terhadap sembilan pengguna aplikasi Letterboxd versi Android menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*, *System Usability Scale* (SUS), dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil pengujian *Cognitive Walkthrough* menunjukkan nilai success rate sebesar 75,9% yang termasuk kategori cukup, namun masih menunjukkan adanya hambatan penggunaan pada beberapa fitur. Selanjutnya, hasil pengujian SUS menunjukkan bahwa fitur detail film dan profile berada pada kategori awful, sedangkan fitur lainnya berada pada kategori poor.

Sementara itu, hasil UEQ menunjukkan bahwa seluruh aspek masih berada pada kategori average. Hasil tersebut menunjukkan bahwa usability dan pengalaman pengguna pada aplikasi Letterboxd versi Android masih perlu ditingkatkan.

Analisis terhadap celah-celah penelitian terdahulu dilakukan pada penelitian yang membahas aplikasi film serupa dengan Letterboxd. Penelitian [7] mengoptimalkan desain antarmuka pengguna website DemiFilm.co menggunakan metode design thinking dan SUS. Hasilnya menunjukkan bahwa optimalisasi desain UI menggunakan metode tersebut dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna. Namun, keterbatasan penelitian ini terletak pada uji usability awal yang tidak menggunakan metode apapun, sehingga hasil uji usability akhir tidak bisa dibandingkan secara objektif. Kekurangan kedua pada penelitian ini yaitu hanya terdapat enam scenario tugas sehingga permasalahan yang ditemukan kurang luas yaitu hanya berjumlah tiga *paint points*. Penelitian [8] memanfaatkan UCD pada pengembangan wireframe aplikasi sinopsis film. Hasil penelitian mampu memberikan tata letak yang baik. Kekurangan penelitian ini terletak pada metode UCD yang diterapkan tidak sesuai standar ISO. Penelitian juga tidak memiliki evaluasi usability dan tahap perancangan desain hanya sampai tahap wireframe.

Dalam penelitian lain yaitu [9] menjelaskan tentang evaluasi dan perancangan ulang aplikasi prime video mobile menggunakan usability testing kepada lima responden. Hasil penelitian ini yaitu rekomendasi untuk meningkatkan nilai usability aplikasi prime video. Namun, penelitian ini tidak menggunakan metode apapun dalam tahap redesign. Setelah dilakukan tahap redesign, tidak dilakukan tahap uji usability ulang, sehingga hasil rekomendasi perbaikan belum dapat dikatakan berhasil meningkatkan usability pengguna. Penelitian selanjutnya yaitu [10] meneliti tentang masalah usability pada aplikasi mobile yang memiliki impact pada desain navigasi. Salah satu aplikasi mobile tersebut adalah imdb, yaitu platform sosial media berbasis komunitas pecinta film seperti Letterboxd. Metode SUS digunakan pada tahap usability awal. Hasil penelitian menilai bahwa IMDB memiliki sistem navigasi yang sedang. Setelah dilakukan redesign yaitu menambahkan Functional Action Button, ikon dan label, serta menyederhanakan menu menghasilkan peningkatan pada seluruh aspek usability. Namun, penelitian

ini tidak menggunakan metode apapun pada tahap redesign dan hanya berfokus ke aspek navigasi.

Dengan demikian, masih terdapat celah penelitian yang terletak pada tahapan evaluasi dan perancangan yang belum dilakukan secara optimal. Beberapa penelitian tidak menggunakan metode tertentu pada uji usability awal sehingga hasil sebelum dan sesudah perbaikan tidak dapat dibandingkan secara objektif. Selain itu, jumlah skenario tugas yang digunakan masih terbatas sehingga permasalahan yang berhasil diidentifikasi juga kurang luas. Pada sisi perancangan, penerapan metode UCD belum sepenuhnya sesuai dengan standar ISO, bahkan sebagian penelitian hanya sampai pada tahap wireframe tanpa dilanjutkan ke desain akhir. Di samping itu, terdapat penelitian yang melakukan redesign tanpa menggunakan metode perancangan yang terstruktur serta tidak melakukan uji usability ulang setelah perbaikan dilakukan, sehingga keberhasilan rekomendasi perbaikan belum dapat dibuktikan

Untuk menjawab berbagai celah penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan mengevaluasi usability dan melakukan perancangan ulang antarmuka aplikasi jejaring sosial pecinta film yaitu Letterboxd versi android dengan seluruh fiturnya yang berjumlah tujuh fitur yaitu fitur Search, Detail Film, Watchlist, Log, Rating & Review, Activity, List, dan Profile. Untuk memastikan proses perbaikan berjalan sistematis dan berpusat pada kebutuhan pengguna, penelitian ini menggunakan *User-Centered Design* (UCD) dan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*, SUS, dan UEQ sebagai metode untuk evaluasi usability pada desain sebelum dan sesudah perbaikan. Metode-metode tersebut sangat sesuai karena berfokus pada pengalaman nyata pengguna dan mampu memberikan umpan balik terukur dalam proses perbaikan desain.

Kesesuaian tersebut dibuktikan pada penelitian Subiyakto et al. (2022), di mana UCD digunakan untuk mengevaluasi UI melalui evaluasi usability menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*, SUS, dan UEQ, lalu merancang ulang solusi berdasarkan temuan tersebut. Setelah proses redesign berbasis UCD, terjadi peningkatan signifikan pada *Cognitive Walkthrough* yang meningkat dari 90.55% menjadi 98.80%, skor SUS naik dari 67.50 menjadi 80.17, dan seluruh aspek UEQ juga naik secara drastis menunjukkan bahwa UCD mampu

memvalidasi perbaikan secara terukur dan sesuai kebutuhan pengguna. Metode ini memiliki kelebihan karena bersifat iteratif, berbasis data pengguna, dan efektif dalam menyelesaikan masalah desain saat ini. Namun, UCD juga memiliki kekurangan, yaitu membutuhkan waktu dan sumber daya lebih besar, keterlibatan pengguna yang intensif, serta ketergantungan pada kualitas interpretasi dan representativitas partisipan. Meskipun demikian, dalam konteks redesign, keunggulan UCD dalam menghasilkan peningkatan usability menjadikannya metode yang paling efektif.

Kemudian untuk perancangan solusi desain antarmuka, penelitian ini menggunakan prinsip *Shneiderman's Eight Golden Rules*. Penggunaan prinsip ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa prinsip *Shneiderman's* efektif digunakan sebagai *guideline* pada tahap *design solution* metode UCD[11]. Selanjutnya, prinsip *Nielsen Heuristics* digunakan sebagai acuan dalam proses validasi desain setelah tahapan User-Centered Design (UCD) selesai dilakukan. Penempatan heuristic evaluation pada tahap akhir dilakukan karena metode ini melibatkan penilaian dari ahli UI/UX (*expert-based evaluation*), yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan usability berdasarkan prinsip-prinsip usability yang telah terstandarisasi. Hal ini melengkapi pendekatan UCD yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna. Dengan demikian, penggunaan kedua pendekatan ini saling melengkapi, di mana UCD berperan dalam menggali kebutuhan pengguna, sedangkan heuristic evaluation berfungsi untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan telah memenuhi prinsip usability secara menyeluruh.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka skripsi memiliki judul **“Evaluasi Usabilitas dan Perancangan Ulang Desain Pada Aplikasi Letterboxd Versi Android Menggunakan Pendekatan *User Centered Design* (UCD)”**. Kontribusi penelitian ini secara praktis adalah untuk memberikan pandangan mendalam mengenai kebutuhan dan harapan pengguna terhadap aplikasi Letterboxd, serta menjawab permasalahan konkret terkait *review* negatif pengguna dengan membuat perbaikan desain untuk meningkatkan *usability* pengguna. Secara teoritis, penelitian ini akan memperkaya literatur mengenai pengembangan desain

aplikasi berbasis UCD, dengan menunjukkan keunggulan dan relevansi pendekatan ini dalam meningkatkan kualitas aplikasi berdasarkan masukan langsung dari pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya rumusan masalah pada skripsi ini yaitu Bagaimana perancangan ulang desain antarmuka pada aplikasi Letterboxd berbasis Android dengan metode *User Centered Design* (UCD).

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah pada skripsi ini:

1. Partisipan pada penelitian berjumlah 9 orang.
2. Kriteria partisipan adalah orang-orang yang pernah menggunakan Letterboxd versi android pada rentang usia 18 sampai 55 tahun.
3. Metode yang dipilih untuk evaluasi usability di awal dan akhir adalah metode *Cognitive Walkthrough*, *System Usability Scale* (SUS), dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).
4. Metode yang dipilih untuk proses perancangan ulang aplikasi adalah metode *User Centered Design* (UCD).
5. Prinsip usability yang digunakan dalam perancangan solusi desain adalah *Shneiderman's Eight Golden Rules*, sedangkan prinsip yang digunakan dalam proses heuristic evaluation adalah *Nielsen's Heuristics*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, skripsi ini memiliki tujuan utama, yaitu perancangan ulang desain antarmuka pada aplikasi Letterboxd berbasis Android dengan metode *User Centered Design* (UCD).

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis dan secara praktis sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan pembaca mengenai topik pengembangan desain antarmuka untuk aplikasi jejaring sosial.

2. Mengisi celah penelitian terdahulu terkhusus penelitian mengenai evaluasi usability dan pembaruan desain antarmuka pada aplikasi jejaring sosial.
3. Memperkaya penelitian menggunakan metodologi UCD dan menjadi referensi untuk keperluan penelitian-penelitian yang akan datang.
4. Mengidentifikasi masalah-masalah pengalaman pengguna pada aplikasi Letterboxd
5. Membantu pihak Letterboxd dalam proses pengembangan aplikasi Letterboxd sehingga dapat memenuhi aspek usability dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna sesuai apa yang pengguna butuhkan

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang pendahuluan penelitian yang terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang penelitian terdahulu untuk membandingkan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini, dasar teori yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan pembahasan dari setiap tahapan metodologi penelitian yang dilakukan yang terdiri dari studi pendahuluan, evaluasi usability, perancangan ulang menggunakan metode UCD, dan implementasi front-end.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan skripsi serta saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka terdiri dari daftar referensi yang digunakan sebagai kutipan dalam proses penyusunan laporan skripsi

LAMPIRAN

Lampiran terdiri dari data atau gambar yang menjadi data pendukung dalam penyusunan laporan skripsi.

Halaman ini sengaja dikosongkan