

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi sekarang ini memberikan banyak perubahan dari era informasi ke era digital di segala bidang kehidupan manusia[1]. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi di era digital yaitu dengan memanfaatkan buku digital. Di era digital, penggunaan kertas menjadi lebih sedikit karena penyimpanan dokumen digital lebih aman daripada penyimpanan dokumen dalam bentuk kertas[2]. Buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, video ataupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang bisa dibaca di komputer atau perangkat elektronik lainnya[2].

Buku digital memiliki potensi yang besar untuk berkembang di Indonesia karena kelompok usia 15-30 tahun dan di atas 40 tahun memiliki ketertarikan pada buku digital[3]. Kelompok ini merupakan kandidat yang baik untuk menggunakan aplikasi buku digital karena mereka memiliki kebutuhan yang dapat dipenuhi produk dan berada di pasar sasaran untuk produk tersebut[4]. Buku digital juga merupakan pilihan yang tepat untuk meningkatkan minat baca[2].

Saat ini terdapat beberapa aplikasi buku digital, seperti: Gramedia Digital dan iPusnas. Namun penggunaan aplikasi buku digital tersebut masih terdapat kekurangan. Berdasarkan review aplikasi buku digital tersebut, beberapa pengguna mengeluhkan permasalahan pada aplikasi buku digital yang belum memenuhi kebutuhan pengguna. Beberapa keluhan meliputi kesulitan pengguna untuk menganalisis buku yang sedang dibaca karena fitur yang ada belum lengkap, pengguna menjadi malas untuk melanjutkan membaca buku karena tidak dapat mengatur format tulisan dan menjadi sulit untuk dibaca. Selain itu pengguna juga tidak dapat menyimpan buku yang akan dibaca.

Berdasarkan hasil wawancara, *usability testing* beserta penyebaran kuesioner dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ) kepada pengguna, ditemukan skor yang masih berada di *below average* yaitu pada komponen *dependability* dan *novelty* yang artinya pengguna masih sulit untuk mengontrol aplikasi, serta aplikasi masih kurang inovatif dan kreatif. Selain itu ditemukan pula kendala yang dialami pengguna yaitu: (1) Fitur *highlight* dan anotasi belum lengkap; dimana fitur tersebut merupakan bagian dari aktivitas pengguna saat membaca buku fisik, (2) Format tulisan yang kecil, tampilan yang kurang nyaman, dan pencahayaan yang belum sesuai yang

mengakibatkan pengguna kesulitan membaca buku, sehingga pengguna membutuhkan pengaturan format tulisan dan pengaturan cahaya pembacaan yang bisa disesuaikan dengan kenyamanan membaca pengguna, (3) Penggunaan waktu yang lebih lama dalam mencari katalog buku, (4) Kategori buku dan koleksi buku yang belum terorganisir dalam jumlah banyak yang membuat pengguna kesulitan dalam pencarian buku.

Dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memodelkan *user experience* agar pengguna mudah dalam menggunakan produk untuk mencapai tujuan pengguna. Metode *goal directed design* digunakan untuk membantu pengguna mencapai tujuan mereka dalam menggunakan aplikasi buku digital[4]. Hal ini karena masalah yang dialami pengguna tidak selaras dengan tujuan yang ingin dicapai[4]. Metode ini digunakan agar pengguna dapat memenuhi tujuannya karena metode tersebut menyediakan proses lengkap untuk memahami tujuan, kebutuhan, dan motivasi pengguna[4].

Selanjutnya untuk mengetahui apakah model *user experience* sesuai dengan tujuan pengguna, dilakukan *usability testing* dengan menggunakan evaluasi *user experience questionnaire* (UEQ). *Usability testing* dilakukan untuk mengukur seberapa baik pengguna dapat menyelesaikan tugas dan masalah apa yang dihadapi ketika menggunakan produk[4]. UEQ dilakukan untuk mengukur *user experience* pengguna, karena UEQ dapat memberikan hasil komprehensif tentang pengalaman pengguna yang dapat mengekspresikan perasaan, kesan dan perilaku dalam menggunakan produk dengan cara langsung dan sederhana[5].

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil kajian terhadap aplikasi buku digital yang dijadikan sebagai sampel, masih belum memenuhi tujuan yang dicapai. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Diantaranya pengguna merasa fitur yang tersedia belum lengkap, tidak dapat mengatur format tulisan dan menjadi sulit untuk dibaca. Selain itu, penggunaan waktu lebih lama yang dibutuhkan pengguna dalam mencari katalog buku, koleksi buku yang belum terorganisir, serta pengguna tidak dapat menyimpan buku yang akan dibaca. Oleh karena itu, dibutuhkan model *user experience* agar pengguna dapat mudah dalam menggunakan produk untuk mencapai tujuan pengguna. Berdasarkan rumusan masalah di atas, pertanyaan penelitian yang bisa diidentifikasi adalah:

1. Seperti apa model *user experience* aplikasi buku digital yang sesuai dengan tujuan pengguna dalam penelitian ini menggunakan metode *goal-directed design*?
2. Bagaimana hasil analisis *usability* menggunakan *usability testing* dengan *tools* UEQ? Apakah pemodelan *user experience* menjadi lebih baik dari aplikasi buku digital yang sudah ada?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Target pengguna penelitian ini adalah kelompok usia dalam rentang 15-30 tahun maupun di atas 40 tahun, karena mereka termasuk dalam kelompok yang memiliki ketertarikan pada buku digital[3]. Mereka merupakan kandidat yang baik untuk menggunakan aplikasi buku digital karena mereka memiliki kebutuhan yang dapat dipenuhi produk dan berada di pasar sasaran untuk produk tersebut[4].
2. Hasil penelitian berupa model UX berdasarkan permasalahan *user experience* pengguna pada penelitian ini menggunakan metode *Goal-Directed Design* yang memenuhi tujuan yang ditentukan.

1.4. Tujuan

Berdasarkan permasalahan di atas maka didapatkan tujuan yaitu memodelkan *user experience* aplikasi buku digital sesuai dengan tujuan yang ditentukan menggunakan metode *goal-directed design* dan menganalisis *usability* menggunakan *usability testing* dengan *tools* UEQ.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini memiliki beberapa bagian yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini terdapat penjelasan terperinci dukungan dasar dan teori pada tugas akhir ini.

3. Bab III Alur Pemodelan

Bab ini menjelaskan sistem yang dibangun dan apa saja yang dibahas pada rancangan yang dibangun.

4. Bab IV Evaluasi

Bab ini menjelaskan evaluasi dari rancangan yang dibuat pada tugas akhir ini.

5. Bab V Kesimpulan

Bab ini menjelaskan kesimpulan pada tugas akhir ini.

