

PERANCANGAN UI/UX PROTOTYPE MOBILE APPS UNTUK PENATAAN BUKU DIGITAL

Alisya Zeita Nisa Adnaya¹, Dicky Hidayat², Diena Yudiarti³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
alisyaZeita@student.telkomuniversity.ac.id, dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id,
dienayud@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Pola hidup manusia berubah secara perlahan mengikuti pesatnya perkembangan teknologi dan gaya hidup masyarakat. Untuk menghadapi perubahan tersebut, pola pikir dan kebiasaan dalam penggunaan teknologi digital harus dipersiapkan. Dengan dasar tersebut, suatu fenomena bernama transformasi digital muncul. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perancangan *UI/UX mobile Apps* untuk menata dan mengkategorikan file serta buku digital di Indonesia. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu serta mempermudah para pembaca dalam membaca serta mengoleksi file dan buku digital. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Data yang telah diperoleh kemudian akan dianalisis dengan menggunakan analisis matrik perbandingan, dengan mengacu pada lima pokok bahasan yaitu multimedia, aplikasi *mobile*, *user Interface*, *user experience*, dan desain komunikasi visual. Kajian digunakan untuk memahami tentang bagaimana merancang *User Interface dan User Experience* yang tepat untuk mewujudkan tujuan yang ditentukan. Penelitian serta perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat bagi permasalahan yang ada.

Kata Kunci : Mobile Apps, User Interface, User Experience, Desain Komunikasi Visual, File dan Buku Digital

Abstract : Human life patterns are changing slowly following the rapid development of technology and people's lifestyles. To deal with these changes, mindsets and habits in using digital technology must be prepared. With this basis, a phenomenon called digital transformation emerged. This study aims to describe the *UI/UX mobile Apps* design for organizing and categorizing digital files and books in Indonesia. The results of the research are expected to help and facilitate readers in reading and collecting digital files and books. This study uses a descriptive qualitative research method. The data collection process was carried out by means of observation, interviews, questionnaires, and a literature study. The data will then be analyzed using a comparative matrix analysis, with reference to five subjects, namely multimedia, mobile applications, user interfaces, user experience, and visual communication design. The references are studied to understand how to design the right *User Interface and User Experience* to realize the stated goals. This research and design are expected to solve existing problems correctly.

Keywords : Mobile Apps, User Interface, User Experience, Visual Communication Design, File dan Digital Book

PENDAHULUAN

Memasuki era industri 4.0 dan cepatnya arus digitalisasi ini, pola hidup manusia berubah secara perlahan mengikuti pesatnya perkembangan teknologi dan gaya hidup masyarakat. Untuk menghadapi perubahan tersebut, pola pikir dan kebiasaan dalam penggunaan teknologi digital harus dipersiapkan. Dengan dasar tersebut, suatu fenomena bernama transformasi digital muncul. Transformasi Digital merupakan suatu proses dimana perubahan-perubahan penting diwujudkan dalam berbagai bidang kehidupan melalui pemanfaatan teknologi digital sehingga kebutuhan dapat terpenuhi dengan lebih cepat, mudah dan praktis.

Mengikuti transformasi digital tersebut, berbagai buku sudah banyak yang diunggah dalam bentuk online/digital, yang disebut dengan *E-book*. Beberapa media seperti koran dan majalah sudah mulai beralih ke ranah digital dan sekarang sudah jarang melihat versi fisiknya. Banyak aplikasi dan website menulis dan membaca sudah mudah serta bebas untuk di akses semua orang seperti *Wattpad*, *ArchiveOfOurOwn*, *Medium* atau *Kindle*.

Dalam kenyataannya, seringkali jika sudah menyimpan *e-book* ataupun dokumen digital dalam gadget elektronik, file nya akan menumpuk tidak teratur di file storage. Lalu ketika akan membutuhkan file tersebut, pemilik buku atau file kesulitan untuk mencarinya sehingga memakan waktu cukup lama. Selain itu, penampilan kurang menarik dari penyimpanan gadget elektronik pun membuat kurang menyenangkan bagi pembaca. Karena itulah, untuk membantu peralihan dunia literatur ke media online/digital, dibutuhkan suatu aplikasi yang bisa menyimpan, menata dan membuat file juga dokumen tersebut menarik untuk ditunjukkan.

Sebenarnya sudah ada beberapa aplikasi penyimpanan dan pembelian *e-book* sebelumnya, seperti *Google Books*, *Apple Books* atau *Amazon Kindle*. Namun, dua aplikasi ini belum menyediakan fitur pengguna untuk menata koleksi sendiri ataupun membuat penataan kategori sendiri. Selain itu tampilannya masih sangat simple sehingga untuk pengguna Gen Z dengan rentang 17 hingga 25 tahun, yang lebih

terstimulasi dengan visual, merasa kurang menarik. Hal ini ini dijelaskan oleh Millward Brown dalam artikel Ayunda (2021) untuk *kompas.com*, yang mengatakan bahwa Gen Z lebih menyukai konten dalam bentuk visual karena membuat mereka tidak cepat bosan dengan satu aktifitas saja. Mengacu dari kekurangan di atas, aplikasi ini akan lebih bermain dengan visual agar lebih menarik di pandangan pengguna.

Berdasarkan pemaparan di atas, solusi yang dipilih untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah untuk membuat suatu aplikasi dalam gadget elektronik yang memiliki fitur membagi buku ke berbagai genre dan kategori, pengguna diharapkan bisa lebih mudah menyimpan serta mencari bacaannya. Fitur juga diharapkan bisa membuat pengguna merasakan sebagian pengalaman yang sama seperti mengoleksi buku secara fisik yaitu menata file/buku mereka sesuai kebutuhan dan keinginan. Kemudian, dengan dilengkapi oleh ilustrasi dan tampilan yang berbeda di setiap kategorinya, bisa membuat pengguna merasa senang dan nyaman menggunakan aplikasinya.

METODE PENELITIAN

Menurut Sulzby dalam jurnal milik Permatasari dkk. (2022), Literasi terbagi lagi menjadi enam komponen, yaitu literasi baca-tulis, literasi numerisasi, literasi sains, literasi budaya-kewarganegaraan, literasi finansial dan literasi *digital*. Namun, literasi masyarakat Indonesia masih relatif rendah. Hal ini disebutkan dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan. Perpustakaan Nasional (Perpusnas), melakukan survei tentang tingkat kegemaran membaca (TGM) di Indonesia terhadap 11.158 responden yang tersebar di 102 kabupaten/kota. Berdasarkan survei tersebut, TGM masyarakat Indonesia mencapai 63,9 poin pada 2022. Skor tersebut meningkat 7,4% dibandingkan tahun 2021 yang sebesar 59,52 poin. Peningkatan tersebut bisa dipengaruhi oleh meningkatnya penggunaan internet untuk membaca buku.

Kesimpulan tersebut dikuatkan juga oleh argumen milik Anwas dkk yang disebutkan dalam jurnal milik Permatasari dkk. (2022), yang menyebutkan bahwa siswa

dan generasi Z saat ini lebih senang mencari referensi bacaan dan membaca dari perangkat *digital* daripada buku teks. Hal tersebut tentu saja dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat dan menjadi berpengaruh juga dalam penggunaan buku cetak. Walaupun memang buku cetak masih terasa lebih familiar daripada buku elektronik/*digital*, tetapi saat ini buku *digital* sudah banyak tersedia dan tersebar di berbagai platform media (aplikasi maupun website).

Setelah melakukan observasi, penataan file/buku *digital* ini adalah suatu masalah yang terlihat ringan tapi ternyata efeknya besar. Karena dianggap sebelah mata, belum ada yang mendapat urgensi menyelesaikan masalah ini. Karena itulah perancangan aplikasi ini dibutuhkan. Selain untuk membantu menyelesaikan masalah mengenai penataan file/buku *digital* dalam gadget *digital*, diharapkan aplikasi ini juga menambah niat masyarakat untuk mulai mengalihkan bacaannya menjadi *digital*.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode Kualitatif Deskriptif sendiri menurut Moleong dalam jurnal Oktavia dan Mastanora (2020) adalah sebuah metode pengumpulan data yang menggunakan kata dan gambar, bukan angka. Data tersebut dapat diperoleh dari hasil melakukan observasi pribadi, wawancara, kuisioner dan studi Pustaka.

Observasi

Observasi pun dilakukan kepada tiga aplikasi yang sudah ada sebelumnya. Aplikasi yang dipilih untuk diteliti adalah Google Play *Books*, Apple *Books* dan Amazon Kindle. Hasil yang didapatkan dari observasi adalah ketiganya tergolong aplikasi untuk membeli dan membaca *e-Book*. Kelebihan ketiganya adalah memiliki store untuk membeli buku, mengkategorikan buku dan memiliki *design* yang minimalis.

Kekurangan dari ketiganya adalah *design* UI/UX yang terlalu minimalis sehingga terkesan terlalu formal untuk kalangan remaja-dewasa. Kemudian meskipun bisa menata dan mengkategorikan sendiri, pilihannya terbatas.

Kemudian, aspek User Interface dan User Experience ketiga aplikasi tersebut dibandingkan dengan metode analisis matrix. Hasil yang didapatkan dari perbandingan

itu adalah bahwa semua aspek *User interface* (UI) dibuat untuk kenyamanan *User Experience* (UX). Keberagaman fitur, kenyamanan menggunakan, layout yang menarik dan keberagaman buku menjadi aspek pertimbangan utama untuk aplikasi ini. Fitur-fitur seperti pengkategorian buku, fitur *customized*, pilihan membaca dalam keadaan *online/offline* dan fitur *Bookmark* menjadi pertimbangan dalam pembuatan aplikasi ini. Layout yang rapi, sederhana, konsisten dan enak dipandang oleh pengguna juga menjadi acuan untuk kenyamanan penggunaan. Warna aplikasi juga kesesuaian tipografi mempengaruhi pandangan pengguna terhadap aplikasinya.

Wawancara

Selanjutnya pengumpulan serta penelitian data dilakukan dengan melakukan wawancara dengan dua profesional dalam bidang UI/UX. Wawancara dilakukan dengan Bapak Dr. Andreas Rio Adriyanto, SE., M.Eng. dan Bapak Aria Ar Razi, S.Ds., M.Ds. Menurut Pak Rio dan Pak Aria, hal penting yang harus diperhatikan saat membuat aplikasi adalah *designer* perlu memahami mengenai UX, kebutuhan pengguna dan competitor. Lalu harus memperhatikan juga kesesuaian elemen grafis yang dibuat dengan aplikasi yang akan dibuat. Selanjutnya, setelah aplikasi diluncurkan, *designer* harus mempromosikan aplikasinya agar sampai ke pengetahuan target pengguna. Pak Aria juga menyebutkan jika aplikasi yang baik atau sukses adalah aplikasi yang digunakan sesuai kegunaan dan kebutuhan pengguna.

Kuisisioner

Adapun target pengguna aplikasi ini adalah perempuan dan laki-laki berumur 17 hingga 25 tahun dengan profesi sebagai pelajar serta pekerja di seluruh Indonesia. Demografis ini dipilih berdasarkan hasil laporan datareportal.com, per Januari 2023 yang menyatakan terdapat 167 juta pengguna social media di Indonesia dan 153,7 juta merupakan pengguna di usia 18 tahun keatas.

Mengikuti data tersebut, target psikografis dan behaviouristik pengguna adalah Pengguna Gadget Elektronik, Familiar dengan penggunaan aplikasi, Membaca buku serta file *digital* dalam kesehariannya, Familiar dengan aplikasi yang menyangkut buku,

Tertarik dengan teknologi/aplikasi terbaru. Selanjutnya, pembagian kuisioner dengan target dari data khalayak sasaran ini dilakukan dari 22 Desember 2022 hingga 3 Mei 2023.

Hasil yang didapatkan dari penyebaran kuisioner terhadap 101 responden adalah calon pengguna menunjukkan beberapa hal penting yang harus dimiliki sebuah aplikasi penataan dan pengkategorian file/buku *digital*. Beberapa keinginan tersebut adalah tentu saja fitur untuk menata dan mengkategorikan file sesuai keinginan pengguna sendiri. Lalu diharapkan juga ada fitur search yang memudahkan untuk mencari file/buku *digital*. Kemudian memiliki fitur untuk customized file/buku kita sendiri, dilihat dari jenis font, warna untuk *highlight*, layout bahkan cover buku.

Studi Pustaka

Teori yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah Teori Perancangan dan Design Thinking, Teori Multimedia, Teori Smartphone, Teori Aplikasi, Teori User Interface, Teori User Experience dan Teori Desain Komunikasi Visual.

Perancangan menurut Sofyan, Gustomi dan Fitrianto (2016), adalah suatu proses pengaplikasian berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan suatu perangkat, suatu proses atau sistem secara detail untuk merealisasikan fisiknya. Salah satu teknik perancangan adalah *Design thinking*. *Design thinking* menurut Kelley dan Brown (2018) adalah suatu pendekatan yang berfokus kepada manusia mengenai inovasi yang diambil dari alat perancang untuk memenuhi kebutuhan orang-orang, perkembangan teknologi dan syarat dari kesuksesan bisnis.

Multimedia menurut Munir dalam jurnal milik Hidayat dan Desa (2019), multimedia merupakan konsep dan teknologi yang terdiri dari elemen gambar, suara, animasi dan video yang digabungkan, disimpan, diproses dan ditampilkan dalam komputer untuk pengguna berinteraksi dengan komputer

Smartphone Menurut Gary B, Thomas J & Misty E dalam jurnal milik Irawan (2016), *Smartphone* adalah alat elektronik yang berbasis internet dan berfungsi sebagai Personal Device Assistant (PDA) seperti kalender, kalkulator dan catatan atau

notes. *Smartphone* dijalankan oleh sistem operasi dan sistem operasi yang terkenal dipakai adalah Android dan iOS.

Aplikasi menurut Harip Santoso yang dikutip oleh Bagas Tri Mahardika (2020), adalah sekumpulan file (*form, class, report*) yang dirancang untuk menjalankan beberapa fungsi seperti aplikasi *payroll*, aplikasi *fixed asset* dan lainnya. *Mobile apps* menurut Turban dalam Ramadhani (2021) mengatakan bahwa aplikasi *mobile* atau *mobile app* adalah sebuah aplikasi internet yang berjalan pada gadget elektronik dan membantu para penggunanya untuk terkoneksi dengan layanan internet.

User interface adalah suatu perangkat dengan tampilan grafis yang diprogram untuk melakukan fungsi sesuai sistem operasi komputer agar bisa dipahami oleh penggunanya (Darmawan R, 2013). Kemudian *User Experience (UX)* menurut ISO 9241-210 dalam Pranata dkk (2020), *User Experience (UX)* adalah persepsi dan bagaimana pengguna merasakan kesenangan atau kepuasan ketika mereka menggunakan, melihat atau memegang suatu produk, sistem, atau layanan.

Design Komunikasi Visual menurut Lia Anggraini dan Kirana Nathalia dalam bukunya yang berjudul "*Design Komunikasi Visual : Panduan Untuk Pemula*", Desain komunikasi visual adalah seni menyampaikan informasi dan pesan dalam bahasa visual yang disampaikan melalui media berupa *design*. Tujuannya adalah untuk menginformasikan, mempengaruhi dan mengubah perilaku masyarakat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Dari perolehan data yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa *User interface (UI)* untuk aplikasi penataan dan pengkategorian file/buku *digital* akan menjadi solusi yang tepat jika di *design* sesuai dengan kebutuhan dan keinginan kolektif dari pengguna. Gaya visual yang rapi, minimalis dan memiliki ilustrasi menarik akan menjadi daya tarik bagi penggunanya. UI ini akan membuat *User Experience (UX)* yang baik bagi pengguna jika memberikan pengalaman yang mudah, efisien, efektif, berguna, dan semua fiturnya dapat berjalan dengan baik.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan melalui aplikasi ini adalah melakukan penyimpanan buku digital dengan mudah, praktis dan sesuai preferensi sendiri sehingga memotivasi pengguna untuk menyimpan serta menata koleksi buku digital.

Aplikasi yang akan dibuat akan diberi nama "BLOOK". Nama ini berasal dari penggabungan 2 kata dari Bahasa Inggris yaitu "Book" yang berarti buku dan "Look" yang berarti melihat. Mengacu kepada dua arti tersebut, "BLOOK" memiliki arti melihat buku. Maka dari itu, aplikasi ini dibuat untuk melihat buku *digital* yang telah pengguna simpan dan menatanya sehingga mudah untuk dicari.

Konsep Kreatif

Berdasarkan konsep pesan yang telah dibuat, konsep kreatif yang dibuat akan memiliki tujuan dasar untuk memudahkan pengguna menata buku digital dengan tampilan yang lebih menarik. Dalam aplikasi ini, tampilan dalam aplikasi akan dibuat lebih berwarna sehingga pengguna tidak merasa bosan ketika menggunakannya.

Cara kerja aplikasi ini adalah dengan melibatkan pengguna untuk memasukan buku digital yang telah mereka unduh sebelumnya, menata buku tersebut sendiri dan membaca bukunya secara langsung di dalam aplikasi. Pengguna akan diberikan kebebasan untuk membuat folder dan kategori mereka sendiri dengan beberapa pilihan general untuk acuannya. Selain itu, pengguna juga akan diberikan berbagai option untuk mengubah dan customize buku digital mereka sendiri.

Dengan konsep kreatif tersebut, dapat disimpulkan bahwa design aplikasi ini dibuat lebih interaktif dan personal dengan tujuan agar pengguna merasa dekat dengan aplikasi serta merasa mereka memiliki aplikasi tersebut. Kemudian, kata kunci yang akan diaplikasikan kedalam aplikasi ini adalah *Organized, Simple dan Fun*.

Konsep Visual

Moodboard

Moodboard untuk aplikasi ini dibuat berdasarkan Mindmap 'Penamaan Aplikasi' yang telah dibuat sebelumnya dan terbentuklah gambaran visual yang bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Moodboard
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Logo

Logo yang dibuat akan berupa Pictorial Mark dan Word Mark. Untuk Pictorial Mark akan dibuat dengan flat design yang menunjukkan gambar berhubungan dengan buku atau perpustakaan. Kemudian untuk Word Mark akan menggunakan flat design dengan gambar berhubungan dengan buku serta mata.

Ilustrasi

Ilustrasi yang akan digunakan menggunakan teknik flat design dan lineart. Ilustrasi flat design memiliki gambar ilustrasi 2D dengan warna-warna cerah namun memiliki kesan minimalis yang cocok untuk logo. Kemudian lineart adalah jenis ilustrasi dengan garis untuk memberi kesan dekoratif tetapi tidak terlalu menonjol sehingga cocok akan digunakan sebagai background dalam folder genre.

Tipografi

Dalam aplikasi ini, font utama yang dipakai aplikasi adalah Nunito. Nunito adalah sebuah font jenis sans serif yang memiliki bentuk bulat yang cocok untuk tema aplikasi 'BLOOK' yang memiliki kesan simple serta santai. Selain itu font 'Nunito' ini membuat kalimat nyaman untuk dilihat oleh pengguna dan tidak terlihat terlalu formal.

Selain font utama untuk aplikasi, akan ada beberapa font lain yang akan disuguhkan aplikasi untuk pengguna sebagai pilihan membaca. Font lainnya yang digunakan adalah Times New Roman, Helvetica dan Garamond.

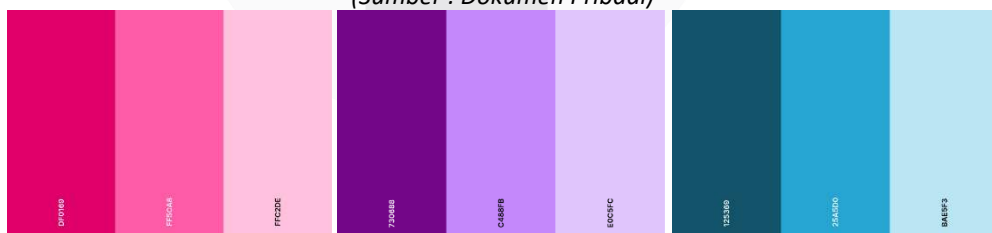
Warna

Warna yang akan digunakan dalam aplikasi ini adalah warna-warna yang menggambarkan suasana tenang, mengikuti suasana sebuah perpustakaan pada umumnya. Maka dari itu penggunaan warna coklat, hijau dan ungu digunakan.

Selanjutnya adalah warna yang akan digunakan dalam Default folder genre. Dalam aplikasi ini, pengguna akan disediakan 6 genre untuk folder Default. Untuk folder Romance menggunakan warna pink, folder Fantasy berwarna ungu, folder Science-Fiction berwarna biru, folder Non-Fiction berwarna oranye, folder documents berwarna coklat dan folder default berwarna hijau. Warna-warna ini dipilih setelah melalui riset dan berdasarkan kecocokan warnanya dengan genre tersebut.



Gambar 2. Warna Aplikasi
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 3. Warna Folder Romance, Fantasy, Science-Fiction
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4. Warna Folder Non-Fiction, Default, Documents
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Layout

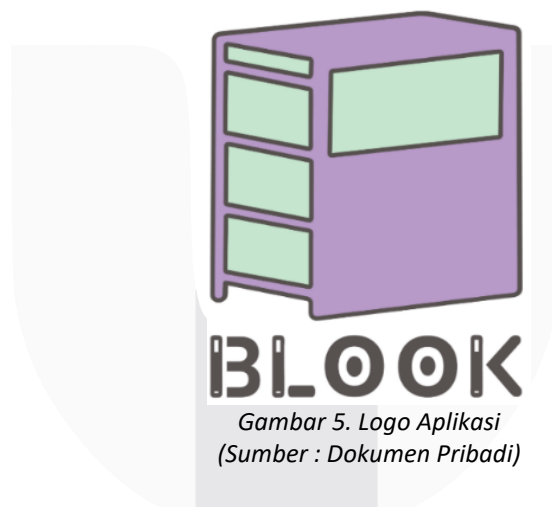
Layout adalah susunan elemen visual dalam kotak untuk menyampaikan pesan melalui teks dan gambar secara komunikatif untuk memudahkan pemahaman unsur-unsur tersebut dan penggalian informasi. Jenis layout yang akan dipakai adalah layout dengan tipe dinamis yang mudah dibaca oleh pengguna.

Ikon

Ikon yang akan digunakan pada aplikasi adalah ikon *glyphs* yang memiliki tampilan tebal untuk mudah diidentifikasi pengguna.

Hasil Perancangan

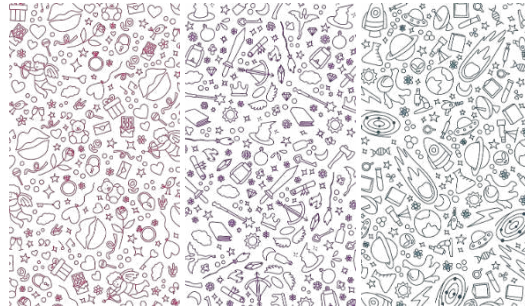
Logo



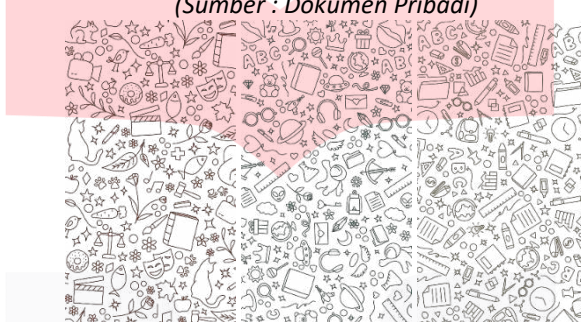
Gambar 5. Logo Aplikasi
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Logo BLOOK memiliki 3 aspek yang merepresentasikan aplikasi. Logo terdiri dari bentuk buku yang berarti aplikasi ini mengenai buku sehingga mudah dikenali isi aplikasinya oleh pengguna. Lalu referensi bentuk tangga diambil dari kebiasaan kehadiran tangga dalam perpustakaan untuk membantu petugas menata buku di rak yang lebih tinggi. Karena itu, bentuk tangga di pinggir buku diambil untuk merepresentasikan tujuan aplikasi yaitu penataan buku. Terakhir, nama aplikasi ditambahkan juga untuk memperjelas identitas aplikasi.

Ilustrasi

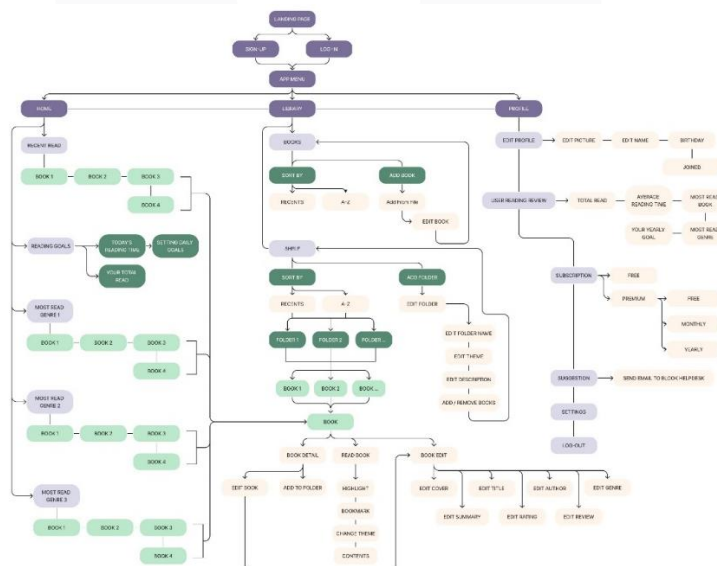


Gambar 7. Ilustrasi Folder Romance, Fantasy, Science-Fiction
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 8. Ilustrasi Folder Non-Fiction, Default, Documents
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Sitemap



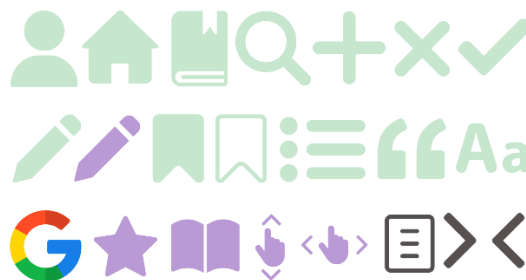
Gambar 9. Sitemap
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Low Fidelity Wireframe



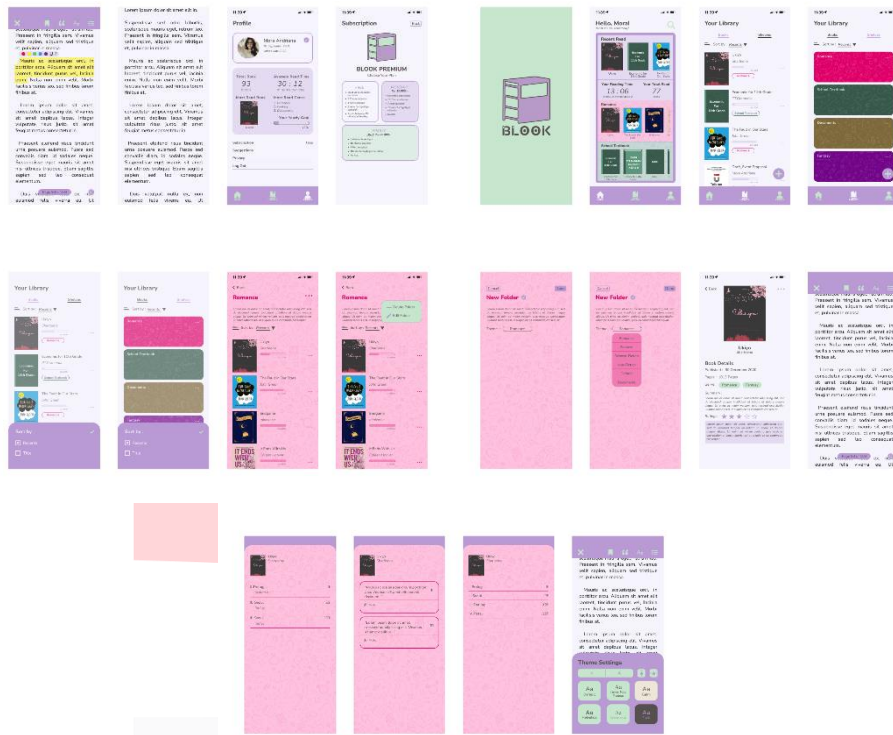
Gambar 10. Low Fidelity Wireframe
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Ikon



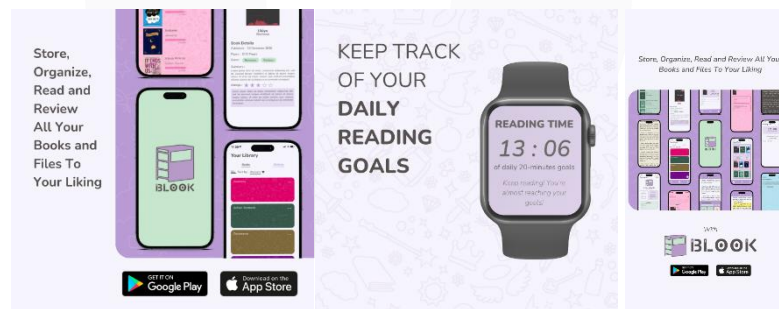
Gambar 11. Ikon
(Sumber : Dokumen Pribadi)

High Fidelity Wireframe

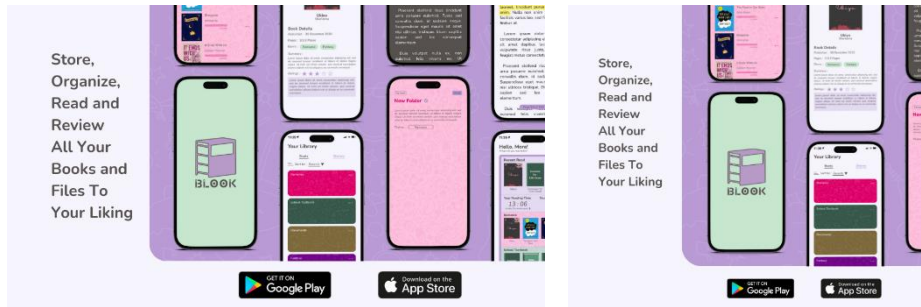


Gambar 12. High Fidelity Wireframe
(Sumber : Dokumen Pribadi)

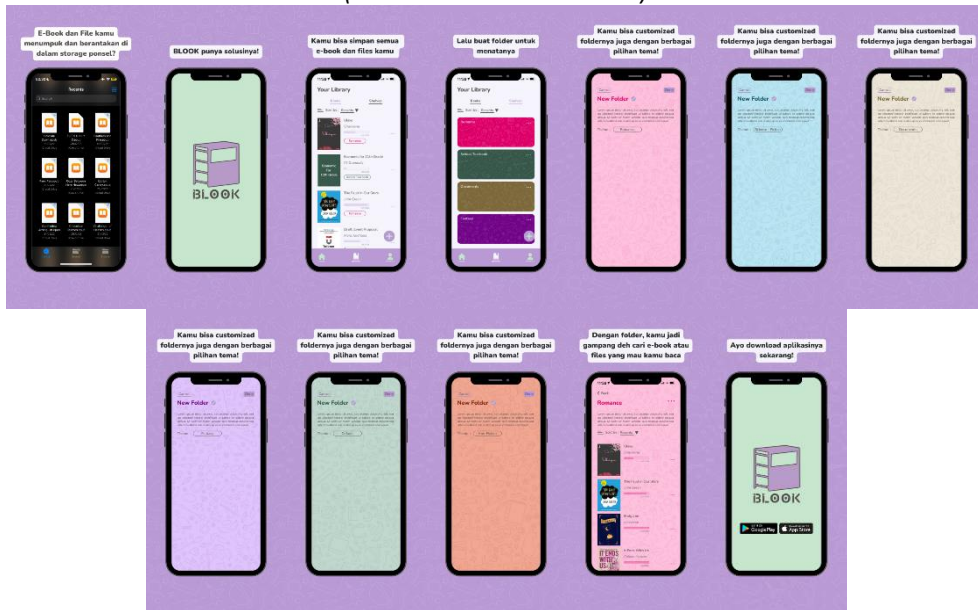
Media Promosi



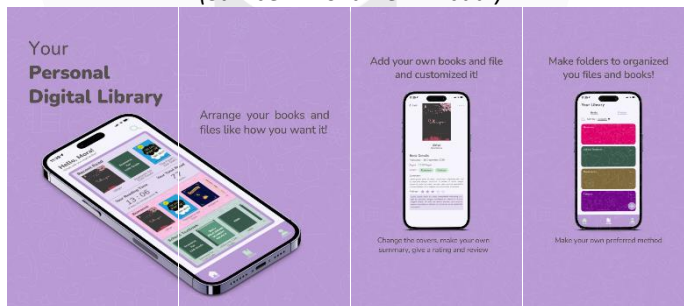
Gambar 13. Instagram
(Sumber : Dokumen Pribadi)

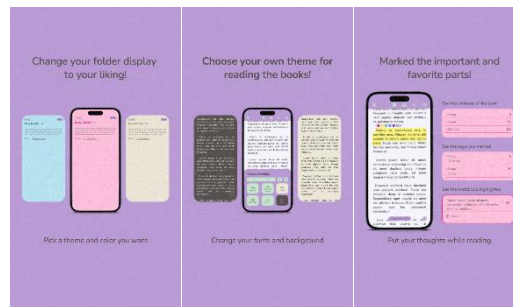


Gambar 14. Twitter dan Facebook
(Sumber : Dokumen Pribadi)

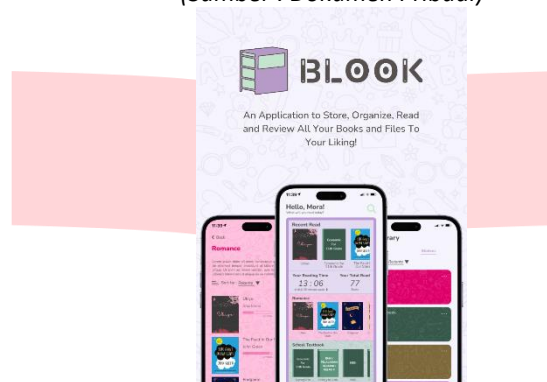


Gambar 15. TikTok
(Sumber : Dokumen Pribadi)





Gambar 16. Playstore dan App Store
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 17. Hand Flyer
(Sumber : Dokumen Pribadi)

User Dan Usability Testing

User dan Usability Testing dilakukan secara *online* pada tanggal 31 Juli hingga 2 Agustus 2023 dengan tiga *user* yang sesuai dengan target pengguna aplikasi BLOOK. Keempat *user* tersebut memiliki keinginan untuk mengunduh aplikasi yang bisa membantu mereka menata *e-Book* dan file mereka. Pada *user* testing ini, *user* harus melalui dan menyelesaikan langkah-langkah untuk menguji serta mengevaluasi aplikasi.

Berdasarkan *user* testing yang telah dilakukan, para *user* yang berpartisipasi sudah cukup lancar dalam menjalankan aplikasi. Ketiga *user* mampu melewati dan menjalankan semua task dengan baik. Ada sedikit hambatan saat menavigasi fitur 'Add Folder', namun setelah beberapa waktu, *user* dapat memahami alurnya sendiri. Kemudian berdasarkan feedback, *user* memberi saran agar perpindahan antar aplikasi sedikit dipercepat.

Selanjutnya user mengisi form yang berisi penilaian terhadap aplikasi. Setelah dijumlahkan, maka nilai yang didapat untuk usability testing aplikasi BLOOK adalah 70. Dan sesuai dengan standar perhitungan *System Usability Testing*, nilai tersebut berada di kategori baik. Hasil penilaian ini dapat menyimpulkan bahwa system aplikasi BLOOK sudah baik dan layak digunakan oleh user.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang didapatkan melalui hasil Studi Pustaka, Wawancara dan pembagian Kuisisioner, saat ini banyak orang, terutama remaja dan dewasa muda yang masih kesulitan untuk mengatur buku *digital* mereka. Perancangan untuk aplikasi ini digunakan berbagai teori untuk merancang aplikasi yang baik. Teori yang digunakan adalah teori Design thinking, Multimedia, Smartphone, Mobile Apps, UI/UX dan DKV. Dalam aplikasi BLOOK ini memiliki menu-menu dan fitur-fitur yang bisa membantu penggunaannya untuk menata buku digital sesuai dengan preferensi mereka sendiri. Pengguna diberi kebebasan untuk mengatur aplikasi dengan disediakan berbagai pilihan font, warna dan theme.

Dikarenakan kebatasan waktu untuk perancangan ini, jika ada penelitian selanjutnya, diharapkan lebih banyak lagi melakukan market research untuk lebih memahami permasalahan dan kebutuhan bagi calon pengguna. Selain itu, menu, fitur dan visual di dalam aplikasi bisa dikembangkan kembali agar lebih banyak pilihan yang bisa memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Ayunda. P. S. (2021, December 8). *Meningkatkan Minat Baca, Konten Visual Lebih Digemari Gen Z Halaman all - Kompas.com*. KOMPAS.com. Retrieved August 3, 2023, from <https://www.kompas.com/edu/read/2021/12/08/143158171/meningkatkan-minat-baca-konten-visual-lebih-digemari-gen-z>

- Permatasari, A. D., Iftitah, K. N., Sugiarti, Y., & Anwas, E. O. M. (2022, December 24). PENINGKATAN LITERASI INDONESIA MELALUI BUKU ELEKTRONIK. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(2), 261. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p261--282>
- Heryana, N. (n.d.). TRANSISI KEGIATAN LITERASI : dari buku fisik menuju e-book. Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Provinsi Banten. <https://dpk.bantenprov.go.id/Layanan/topic/230>
- Indonesia, D. (n.d.). Tingkat Kegemaran Membaca Warga Indonesia Meningkat pada 2022. DataIndonesia.id. <https://dataindonesia.id/ragam/detail/tingkat-kegemaran-membaca-warga-indonesia-meningkat-pada-2022>
- Oktavia, E., & Mastanora, R. (2020, March 5). Manfaat Mengikuti Pengajian Rutin dalam Meningkatkan Kesadaran Beragama Masyarakat | Oktavia | Istinarah: Riset Keagamaan, Sosial dan Budaya. Manfaat Mengikuti Pengajian Rutin Dalam Meningkatkan Kesadaran Beragama Masyarakat | Oktavia | Istinarah: Riset Keagamaan, Sosial Dan Budaya. <https://doi.org/10.31958/istinarah.v1i2.1816>
- Sofyan, A. A., Gustomi, L. F., Fitrianto, S. (2016). Perancangan Sistem Informasi Perencanaan Dan Pengendalian Bahan Baku Pada PT Hema Medhajaya. Jurnal Sisfotek Global, 6(1). <https://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/120>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019, June 30). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.5>
- Hidayat, D., & Desa, M. A. B. M. (2019). REPRESENTASI NILAI-NILAI PANDANGAN HIDUP ORANG SUNDA DALAM MOBILE APPS KISAH LUTUNG KASARUNG (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES). Demandia, 4(1). <https://doi.org/10.25124/demandia.v4i01.1973>
- IRAWAN. D. (2016) RANCANG BANGUN PROTOTIPE LIFT BARANG MENGGUNAKAN MOTOR ARUS SEARAH DENGAN PERINTAH SMARTPHONE ANDROID. FAKULTAS TEKNIK, UNIVERSITAS LAMPUNG. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/23486>
- Bagus Tri, Mahardika (2020) PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAGEMENT SISWA BERPRESTASI BERBASIS ANDROID PADA SMK PGRI RAWALUMBU. Jurnal Sains &

Teknologi Fakultas Teknik, X (2). pp. 30-39. ISSN 2088-060X. Retrieved From :
<http://repository.unsada.ac.id/id/eprint/1633>

Ramadhani. Fitri (2021). Pemanfaatan USULIB Mobile. Universitas Sumatera Utara.
https://www.researchgate.net/publication/366781572_PEMANFAATAN_USULIB_MOB_ILE

Darmawan, R. (2013, November). Pengalaman, Usability, dan Antarmuka Grafis: Sebuah Penelusuran Teoritis. ITB Journal of Visual Art and Design, 4(2), 95–102.
<https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.4.2.1>

Pranata, Naufalina, & Supriadi. (2020, August). Perancangan Aplikasi Meditasi Untuk Mengatasi Stres Dan Burnout. E-Proceedings of Art & Design.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12453>

Anggraini, S., & Nathalia, K. (2014). Desain komunikasi visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula. Bandung: Nuansa Cendekia.