

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Perpustakaan digital merupakan sebuah sistem perpustakaan yang pengelolaan pada sebagian bahkan semua dari substansi koleksi-koleksinya berupa bentuk yang terdigitalisasi yang dapat diakses melalui komputer atau laptop, yang memudahkan pembaca atau pemakai fasilitas dalam mencari dan menemukan berbagai informasi berupa hiburan, bahkan data-data yang valid dari jurnal, ataupun buku, serta memiliki kelebihan seperti praktis, efektif, dan efisien sebagai bentuk alternatif, suplemen atau pelengkap terhadap cetakan konvensional [1]. Perpustakaan digital menawarkan akses kepada sumber-sumber dan tenaga ahli yang melakukan pemilihan, pengaturan, penyediaan akses, penerjemahan, penyebaran, serta menjaga koleksi dalam bentuk digital agar selalu tersedia dan terjangkau bagi semua kalangan penikmat perpustakaan [1]. Perkembangan perpustakaan digital yang mengikuti dengan perkembangan teknologi informasi dan menjadi alternatif bagi perpustakaan konvensional, karena mampu digunakan dan dimanfaatkan kapan saja dan di mana saja secara luas, sehingga pengguna dapat menghemat waktu dan tenaga dengan menggunakan perpustakaan digital [2]. iPusnas atau Perpustakaan Digital Nasional Indonesia adalah Sebuah aplikasi berupa perpustakaan yang didigitalisasi yang dikelola Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. iPusnas bisa digunakan di berbagai perangkat keras seperti ponsel pintar dan komputer atau laptop. Ini merupakan produk dari perkembangan perpustakaan digital yang disediakan secara cuma-cuma oleh Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, yang dapat diunduh dengan simpel melalui Play Store dan Apps Store [3]. Peneliti mendapatkan data dari hasil observasi terhadap aplikasi iPusnas dengan cara melakukan review jurnal terkait kepuasan pengguna terhadap aplikasi iPusnas, pada satu penelitian tentang iPusnas [4], peneliti menemukan data bahwa parameter usability yang diujikan pada penelitian tersebut menghasilkan nilai 61,81 persen dengan interpretasi nilai marginal, dan disebutkan juga perlunya dilakukan perbaikan terhadap aplikasi iPusnas. Penelitian lainnya tentang aplikasi iPusnas [5] menyatakan bahwa nilai aspek effectiveness sebesar 32 persen dan nilai efficiency sebesar 35 persen, yang dimana kedua aspek tersebut termasuk pada kategori tidak setuju. Urgensi dari penelitian berupa evaluasi pada aplikasi iPusnas ini adalah karena berdasarkan data dari aplikasi Play Store dan Apps Store, iPusnas adalah aplikasi perpustakaan digital dengan jumlah unduhan terbanyak yaitu 1 juta lebih unduhan pada Play Store dan menjadi peringkat 6 pada daftar unduhan teratas pada kategori buku di aplikasi Apps Store yang dikelola oleh pemerintah Indonesia yang datanya telah tercantum pada Lampiran 1. Berdasarkan ulasan yang diberikan kepada aplikasi iPusnas dengan rating rendah dan komentar negatif, dapat mengakibatkan ketidakpuasan pengguna aplikasi. Efek dari ketidakpuasan pengguna aplikasi mengakibatkan pengguna akan berpindah menggunakan produk atau aplikasi lain, sehingga jumlah pengguna dari aplikasi akan berkurang sehingga pihak aplikasi harus melakukan evaluasi pada kualitas aplikasi, dan atribut penting yang menyangkut kualitas dalam sebuah produk adalah usability [6]. Untuk

mengatasi ketidakpuasan pengguna terhadap beberapa aspek dari aplikasi iPusnas, dilakukan pengujian usability terhadap aplikasi iPusnas. Perlunya dilakukan pengujian usability pada kasus ini adalah karena usability adalah aspek penting yang menentukan nilai ketergunaan dalam sebuah produk baik itu website maupun aplikasi [7], dan faktor usability dapat mempengaruhi kualitas dari sebuah sistem atau aplikasi untuk memaksimalkan tampilan, fitur-fitur, keamanan, dan performa dari sistem/ aplikasi dalam hal interaksi sistem dengan pengguna [8]. Dalam studi ini, peneliti mengadakan penilaian ketergunaan dengan menerapkan metode Heuristic Evaluation untuk mengevaluasi usability sebuah aplikasi dan memberikan saran perbaikan yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna di aplikasi tersebut. Pemilihan metode heuristic evaluation pada penelitian ini adalah karena penelitian-penelitian yang ditemukan sebelumnya penelitian terkait pada evaluasi usability aplikasi iPusnas, memiliki kesamaan yaitu responden yang digunakan pada penelitian-penelitian tersebut menggunakan responden non-ahli. misalnya pada penelitian berikut [5][9], penelitian yang dilakukan untuk mengevaluasi aplikasi iPusnas ini, hanya melibatkan responden non ahli dan stakeholder aplikasi iPusnas, dan pada akhir penelitiannya menyebutkan kalau penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan evaluator ahli dalam melakukan evaluasinya dan disarankan menggunakan metode lain untuk melakukan evaluasi diantaranya metode heuristic evaluation. Disisi lain terdapat penelitian yang menyatakan bahwa satu evaluator ahli dapat menemukan setidaknya 35 persen kesalahan usability yang muncul pada sebuah sistem [10]. Oleh karena itu, peneliti memilih metode evaluasi ketergunaan berupa heuristic evaluation untuk digunakan dalam menilai usability aplikasi iPusnas. Metode heuristic evaluation bertujuan untuk mengidentifikasi masalah usability dan memberikan saran perbaikan yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna di aplikasi tersebut dengan bantuan evaluator ahli/ expert [11]. Pada pengujian usability dengan menggunakan heuristic evaluation, terdapat Severity Ratings yang dimana adalah sebuah parameter untuk merepresentasikan seberapa berat permasalahan usability dari sistem [12]. Severity ratings digunakan untuk menentukan nilai dari evaluasi dengan menggunakan heuristic evaluation dengan mengalokasikan/ memprioritaskan perbaikan dari tampilan sistem berdasarkan dari tingkat keparahannya [12]. Setelah melakukan tahapan evaluasi dengan menggunakan metode evaluasi heuristic evaluation dan menemukan permasalahannya menggunakan severity ratings, dilakukan proses desain ulang terhadap tampilan aplikasi. Metode yang digunakan dalam proses pembuatan design ulang adalah User Centered Design (UCD). pertimbangan pemilihan metode user centered design adalah karena metode ini sangat umum digunakan bersamaan dengan metode evaluasi usability heuristic evaluation [13]. hasil dari design ulang kemudian dilakukan evaluasi usability nya dengan menggunakan heuristic evaluation kembali dan dilihat nilai severity ratings nya dengan harapan hasil dari proses design ulang menghasilkan nilai severity ratings yang kecil.

## **1.2. Perumusan Masalah**

- Apa tujuan dari dilakukannya penelitian ini?
- Metode apa yang akan digunakan untuk melakukan evaluasi pada aplikasi iPusnas?
- Metode apa yang akan digunakan untuk merancang solusi design dari aplikasi iPusnas

## **1.3. Tujuan**

Tujuan penelitian ini adalah Bertujuan untuk mengetahui nilai usability dari aspek severity rating user experience dari aplikasi iPusnas, kemudian membangun rancangan perbaikan aplikasi berupa prototype dari aplikasi iPusnas dengan mengaplikasikan penggunaan metode user Centered Design.

## **1.4. Batasan Masalah**

Topik pada penelitian dengan menggunakan heuristic evaluation ini adalah untuk mencari tahu nilai dari severity rating user experience pada aplikasi iPusnas. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengevaluasi ketergunaan aplikasi iPusnas dengan menggunakan metode Heuristic Evaluation. Subjek penelitian terdiri dari individu yang memiliki pengalaman atau keahlian dalam pengujian usability.

## **1.5. Organisasi Tulisan**

Pada Bagian bab 1 menjelaskan tentang konteks masalah, pernyataan masalah, dan tujuan penelitian. Bagian bab 2 berisi penjelasan mengenai kerangka teori yang relevan dengan penelitian ini. Bagian bab 3 menjelaskan pelaksanaan metode yang telah dipilih, sementara bagian bab 4 membahas evaluasi dari hasil implementasi metode tersebut. Terakhir, bagian bab 5 berisi rangkuman dan simpulan yang menjawab tantangan yang ada dalam penelitian ini.