

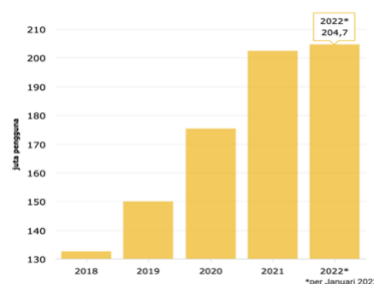
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan cepatnya perkembangan teknologi saat ini tentunya beberapa perusahaan atau perkantoran berlomba-lomba untuk memiliki system yang baik, salah satunya perpustakaan. Perpustakaan juga turut andil dalam perjalanan perubahan masa. Semula sebuah perpustakaan hanya menyediakan koleksi berupa buku tercetak, saat ini telah berkembang dengan berbagai koleksi elektroniknya. Peralihan jenis perpustakaan juga terjadi yang semula hanya perpustakaan konvensional saat ini menjadi perpustakaan digital yang sebagian besar koleksinya berbentuk digital.

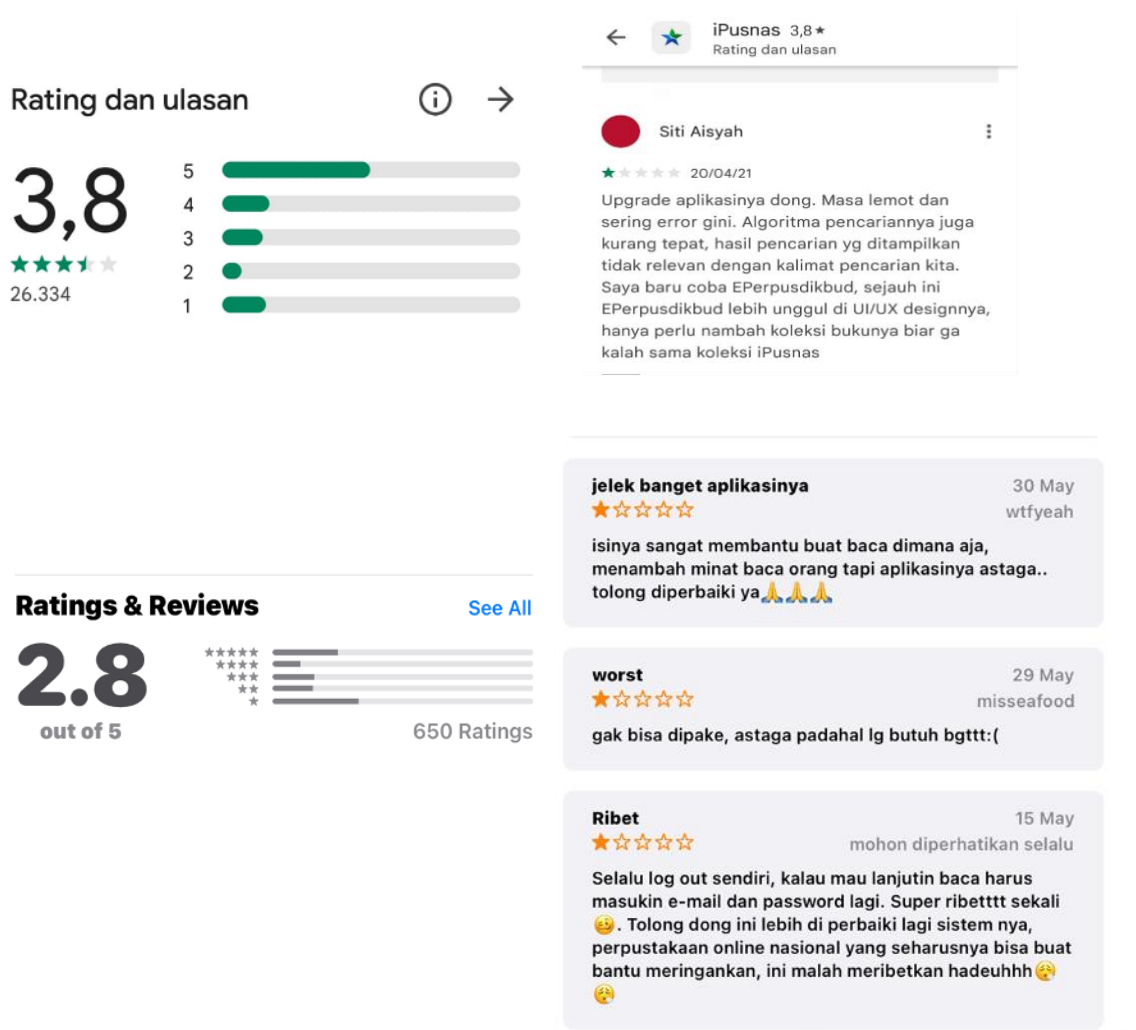
Menurut hasil survey yang dilakukan oleh We Are Social terdapat 204,7 juta pengguna internet di tanah air per Januari 2022. Jumlah ditahun 2022 mengalami peningkatan dari tahun 2021 sebesar 1,03% dan jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 202,6 juta. Sementara itu tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 73,7% dari total penduduk pada awal tahun 2022. Tercatat total penduduk Indonesia berjumlah 277,7 juta orang pada Januari 2022 (Mutia Annur Cindy, 2022).



Gambar 1. 1 Diagram Pengguna Internet Tahun 2022(

Saat pandemi pengguna iPunas mengalami peningkatan sangat pesat 3x lipat dari awal pengunduhan ditahun 2016 22.366 pengunduh sampai dengan ditahun 2021 257.753 pengunduh hal ini terjadi dikarenakan melalui aplikasi iPunas

pengguna bisa mengakses secara gratis dan online yang bisa digunakan untuk refrensi pembelajaran atau sekedar membaca buku hiburan pada koleksi yang tersedia, Namun dari hasil Observasi yang telah dilakukan pemanfaatan aplikasi iPunas sampai saat ini dirasa masih kurang mendapat apresiasi dari para pengguna. Hal ini dapat dilihat dari pemberian rating terhadap aplikasi yang diunduh melewati Playstore dengan nilai 3,8 dan Appstore dengan nilai 2,8 dikarenakan terdapat beberapa hal yang tidak sinkron antara pemberian rating dengan komentar mengenai tampilan dan kendala saat menggunakan aplikasi.



Gambar 1. 2 Rating dan ulasan iPunas di Appstore

Peneliti juga melakukan penyebaran kuesioner yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kepuasan pengguna saat memakai aplikasinya dengan beberapa aspek pertanyaan. Kuesioner ini ditujukan kepada pengguna aplikasi iPunas, Peneliti melakukan penyebaran kuesioner dengan menyebarkannya melalui media sosial Twitter.



Gambar 1. 3 Penyebaran Kuesioner di sosial media

Pada Penelitian ini peneliti menggunakan metode Goal Direct Design dengan melakukan 6 tahapan yaitu Research, Modelling, Requirements, Framework, Refinement dan Support. Metode ini dipilih karena bisa langsung menerjemahkan permasalahan pengguna kedalam sistem.

Dengan Permasalahan yang sudah dijabarkan maka dari itu diperlukan penelitian lebih lanjut, dikarenakan untuk meningkatkan fungsionalitas dan pengalaman dari pengguna sehingga nantinya pengguna bisa berinteraksi antarmuka dengan baik dan nyaman karena *user interface* dan *user experience* hal yang sangat penting dalam membuat produk karena menentukan apakah produk itu bisa dipakai pengguna atau tidak. oleh dari itu peneliti tertarik untuk memberikan judul topik penelitian ini “Analisis dan perancangan ulang desain *user interface* untuk meningkatkan *user experience* pada aplikasi iPunas menggunakan metode *Goal Direct Design*“ Hasil penelitian ini diharapkan mampu memperbaiki ketidakpuasan pengguna saat menggunakan aplikasi iPunas dan perancangan ulang desain *User Interface* dari aplikasi iPunas dengan memperhatikan aspek kebutuhan dari pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana cara menganalisis masalah dan kebutuhan pengguna pada aplikasi iPunas?
2. Bagaimana cara merancang desain *user interface* pada aplikasi iPunas yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan metode *goal direct design*?

1.3 Ruang Lingkup

Untuk memfokuskan masalah, maka penulis membatasi beberapa pembahasan berikut:

1. Penelitian ini hanya mencakup aplikasi iPunas
2. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Goal Direct Design (GDD)* digunakan untuk perbaikan *design user interface*
3. Hasil dari Penelitian ini adalah rekomendasi desain *user interface* dan *prototype* pada aplikasi iPunas.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Penelitian ini bertujuan untuk membuat rekomendasi desain *User Interface* dan membuat *prototype* pada aplikasi iPunas yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga kedepannya dapat dijadikan untuk evaluasi yang lebih baik.
2. Mengetahui hasil analisis *user experience* pada aplikasi iPunas untuk mendapatkan nilai kegunaan (*usability*).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Dapat memberikan rekomendasi desain *user interface* dalam bentuk *prototype* kepada Perpustakaan Nasional untuk mendapatkan kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi iPunas

2. Dapat membantu Perpustakaan Nasional untuk melakukan pengembangan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi iPunas
3. Dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang sejenis dengan penelitian ini.

1.6 Luaran Penelitian

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah hasil analisis *User Experience* dan rekomendasi desain *User Interface* dan *prototype* pada aplikasi iPunas yang bisa membantu developer untuk mengembangkan desain iPunas yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan penelitian ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB 1: PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan berisikan deskripsi umum penelitian yang meliputi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan, Manfaat, Luaran yang Diharapkan, serta Sistematika Penulisan dari penelitian ini.

BAB 2: LANDASAN TEORI

Bab Landasan Teori berisikan uraian berbagai sumber literatur terkait teori yang menjadi acuan dalam penyusunan penelitian yang mendukung judul dari penelitian ini.

BAB 3: METODOLOGI PENELITIAN

Bab Metodologi Penelitian berisikan tahapan penelitian yang digunakan untuk dapat mencapai solusi dari permasalahan yang ada hingga mencapai tujuan penelitian.

BAB 4: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab Hasil dan Pembahasan berisikan hasil desain serta proses pengujian, dengan dilakukan pengujian tersebut tentunya dapat diketahui apakah tujuannya sudah terpenuhi atau tidak

BAB 5 : PENUTUP

Bab Penutup berisikan penutup atau kesimpulan dari laporan skripsi yang sudah dituliskan