

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan penggunaan aplikasi, baik *web* atau *mobile* di berbagai lini kehidupan, membantu manusia dalam melakukan berbagai pekerjaan ataupun aktivitas tertentu [1], sehingga menjadikannya lebih cepat dan efisien. Kegiatan yang dulunya harus dilakukan di tempat dan kondisi tertentu, dengan adanya aplikasi, sekarang dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun [2]. Dalam penggunaannya, aplikasi hendaknya memiliki fitur yang mumpuni sehingga mampu menjawab permasalahan yang dialami pengguna. Untuk mengakses fitur-fitur tersebut, dibutuhkan juga tampilan antar muka pengguna yang baik sehingga pengguna aplikasi dapat menggunakan fitur yang ada di dalam aplikasi secara maksimal. Perkembangan penggunaan aplikasi yang pesat, namun tidak diikuti dengan perbaikan dan pembaharuan tampilan, dapat menyebabkan pengguna kesulitan dalam beradaptasi dengan sistem yang dirancang oleh pengembang aplikasi. Tampilan yang baik dan menarik, membantu pengguna aplikasi untuk mengakses fitur lebih mudah [3], serta meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi sejenis.

Perancangan tampilan antar muka sebuah aplikasi atau *website*, tidak dapat terlepas dari *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). UI sendiri adalah bagian dari pembelajaran *Human Computer Interaction* (HCI) dalam mengetahui desain dan rancangan tampilan antar manusia dan sistem sehingga mampu bekerja sama untuk memenuhi kebutuhan secara efektif dan efisien [4]. Sedangkan, UX berfokus pada komunikasi antar pengguna dengan program, sehingga menghasilkan pengalaman pengguna menggunakan program [5]. Dalam melakukan sebuah rancangan UI dan UX, kita dapat memakai beberapa metode yang ada, salah satunya yakni *User Centered Design* atau sering disingkat UCD. UCD merupakan metode *design* di mana opini pengguna berpengaruh terhadap

design yang terbentuk [6]. Teknologi sebagai alat penyebaran informasi, hendaknya memiliki tampilan yang ramah terhadap pengguna, sehingga dapat diakses dengan mudah. Penggunaan UCD dalam perancangan UI dan UX, diharapkan mampu menjawab permasalahan mengenai tampilan yang dialami pengguna, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses *website* atau aplikasi tersebut.

Pada dunia pendidikan, penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam memperlancar kegiatan belajar mengajar, sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu penerapan teknologi di bidang pendidikan, dapat kita jumpai pada perpustakaan. Saat ini kita dapat menjumpai berbagai perpustakaan digital, yang memiliki ukuran penyimpanan tak terbatas dan dapat diakses secara *online* melalui aplikasi atau *website*, sehingga pemustaka dapat melakukan kegiatan membaca, meminjam, atau mengembalikan buku secara *online* [7], tanpa harus mengunjungi perpustakaan secara langsung. Perpustakaan Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) yang memiliki visi menjadi pusat informasi dan dokumentasi yang unggul di tingkat regional dan global[8], turut berpartisipasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak bangsa, dengan menghadirkan *website library* UAJY. *Website* ini memiliki berbagai informasi mengenai layanan dan sumber elektronik kampus, di mana sumber elektronik yang dapat diakses antara lain buku elektronik dan berbagai jurnal dan karya ilmiah yang telah dipublikasi. Kualitas *website* bergantung pada konten dari *website* serta tampilan dari *website*, sehingga diperlukan kesinambungan antara keduanya agar terciptanya *website* yang berkualitas. Pada penelitian yang dilakukan oleh Petrus Lende di tahun 2021 [9], dengan responden yang adalah mahasiswa UAJY selaku pemustaka, dilakukan penelitian tentang kualitas layanan *online* perpustakaan UAJY. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemustaka yang adalah mahasiswa UAJY, belum merasa puas dengan layanan *online* perpustakaan UAJY, yang dalam hal ini adalah *website library* UAJY. Nilai pada kenyamanan dan kemudahan akses *website library* UAJY pada penelitian tersebut, di bawah angka harapan ideal yang diharapkan. Harapan ideal

untuk pada kenyamanan adalah 6,98 dan untuk kemudahan 6,85, sedangkan hasil persepsi yang didapatkan untuk kenyamanan dan kemudahan adalah 6,69 dan 6,28. Berdasarkan data tersebut maka perlu dilakukan perbaikan kualitas dari *website library* UAJY, salah satunya pada bagian tampilan, sehingga memberikan kenyamanan serta kemudahan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Berdasarkan Permasalahan yang telah dijabarkan, penulis ingin merancang UI dan UX dari *website library* UAJY (<https://lib.uajy.ac.id>), menggunakan metode UCD, sehingga dalam proses perancangannya melibatkan pengguna *website* yakni mahasiswa UAJY. Setelah melakukan perancangan, maka rancangan akan dievaluasi, sehingga dapat ditentukan apakah perancangan menggunakan metode UCD efektif atau tidak, dalam menjawab permasalahan yang dialami pengguna. Hasil dari rancangan ini diharapkan mampu menjawab permasalahan tampilan *website library* UAJY yang dirasakan pengguna. Penelitian ini juga dimaksudkan dapat menjadi panduan, dalam melakukan penelitian dan pengembangan untuk *website* serupa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, rumusan masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang tampilan antar muka *website library* UAJY dengan menerapkan metode UCD yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

C. Batasan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, perancangan antar muka *website library* UAJY akan dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian terbatas pada perancangan UI/UX *website library* UAJY sehingga tidak mengimplementasi rancangan yang telah dihasilkan ke dalam bentuk *website*.

2. Responden yang digunakan untuk melakukan *usability testing* menggunakan *system usability scale* (UCD) dalam penelitian ini adalah mahasiswa sarjana tingkat S1 UAJY, yang telah mengakses situs *library* UAJY.

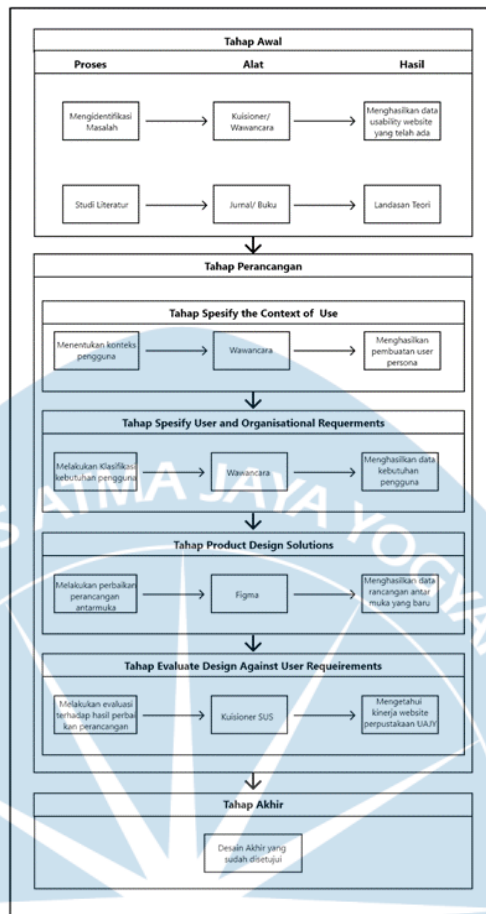
D. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah:

1. Merancang desain antar muka pengguna *website library* UAJY dengan menerapkan metode UCD, sehingga menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan tahapan ilmiah yang dipilih untuk mencapai tujuan tertentu dan menjawab permasalahan yang diajukan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *User Centered Design* (UCD). Berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan Alif Bimananda Cavanaugh, dilakukan pengelompokan tahapan-tahapan perancangan menggunakan metode UCD ke dalam 3 tahapan. Pengelompokan ini dilakukan agar mempermudah dalam melakukan perancangan menggunakan metode UCD. Hasil pengelompokan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.1



Gambar 1. 1 Metode Penelitian menggunakan metode UCD [10].

Berdasarkan Gambar 1.1 diatas, terdapat tiga tahapan dalam penelitian, yakni tahapan awal, tahap perancangan, dan tahap akhir. Pada tahapan awal, peneliti mengidentifikasi masalah dengan meneliti penelitian terdahulu, lalu pada tahap perancangan, dilakukan perancangan dengan menggunakan langkah-langkah yang ada pada metode perancangan yang dipilih, yakni metode UCD. Tahap terakhir, merupakan tahap menciptakan rancangan tampilan akhir yang telah disepakati.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada *Website Library UAJY* Menggunakan Metode *User-Centered Design*” terdiri dari enam bab, yakni sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan dari penelitian, tujuan dari penelitian, dan metode apa yang digunakan dalam penelitian.

BABII: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan ringkasan dari literatur terdahulu, yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.

BAB III: LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan dasar- dasar teori yang mendukung penulisan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Pada bab ini diuraikan tahapan-tahapan penelitian yang digunakan, *tools*, serta metode apa yang digunakan penulis dalam mengukur tingkat keberhasilan dari penelitian yang dilakukan penulis.

BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN EKSPERIMEN

Bab ini berisikan analisa tentang kebutuhan pengguna dan pengujian dari rancangan yang akan dituangkan pada bab V.

BAB V: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan penjelasan dan pembahasan tentang hasil penelitian yang dilakukan penulis.

BAB VI: PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan akhir yang didapatkan penulis dari penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dapat membantu dalam penulisan dan pengembangan penelitian selanjutnya.