

**PERANCANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI *AUDIOBOOK*
BERBASIS *MOBILE* MENGGUNAKAN METODE
*USER CENTERED DESIGN (UCD)***

Oleh

Ibnur Hilmi Yahya Azizi, 1815091008

Program Studi Sistem Informasi

Jurusan Teknik Informatika

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: ibnur@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat menuntut masyarakat untuk memenuhi kebutuhan informasi. Minat membaca di Indonesia rendah, terutama dengan maraknya aktivitas harian yang mengurangi waktu untuk membaca. *Audiobook* sebagai media bentuk rekaman membaca buku juga semakin diminati karena memungkinkan pengguna untuk mendengarkan isi buku saat melakukan aktivitas lain. Meskipun demikian, aplikasi *audiobook* seperti Storytel dan Noice masih memiliki kekurangan seperti antarmuka yang rumit dan minimnya opsi bahasa untuk pembelajaran bahasa asing. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi *audiobook* berbasis mobile dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)*. Metode UCD melibatkan tahapan perancangan berpusat pada pengguna, mulai dari proses perencanaan hingga mengevaluasi desain berdasarkan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian ini berupa *prototype* aplikasi *audiobook*, evaluasi menggunakan standar ISO 9241-11 menunjukkan nilai *effectiveness* sebesar 98% untuk mahasiswa dan 95% untuk masyarakat umum. *Efficiency* mahasiswa menghasilkan nilai rata-rata *time-based efficiency* 0.0334 *goal/sec* dan nilai rata-rata *overall relative efficiency* sebesar 97% sedangkan untuk masyarakat umum nilai rata-rata *time-based efficiency* 0.0280 *goal/sec* dan nilai rata-rata *overall relative efficiency* sebesar 91%. Tingkat *satisfaction* menunjukkan nilai persentase tertinggi sebesar 65% untuk mahasiswa dan 63% untuk masyarakat umum pada skala 7. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa Perancangan *Prototype* Aplikasi *Audiobook* Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode UCD sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *Audiobook*, Aplikasi *mobile*, *User Centered Design*, *Usability Testing*

**PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI AUDIOBOOK
BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE
USER CENTERED DESIGN (UCD)**

By

Ibnur Hilmi Yahya Azizi, 1815091008

Information System Study Program

Informatic Engineering

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: ibnur@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of information and communication technology demands society to fulfill its information needs. Reading interest in Indonesia is low, particularly due to the prevalence of daily activities that reduce time for reading. *Audiobooks*, as a form of book recording, are increasingly popular because they allow users to listen to book content while engaged in other activities. However, *audiobook* applications like Storytel and Noice still have shortcomings such as complex interfaces and limited language options for foreign language learning. This research aims to design a mobile-based *audiobook* application using the User-Centered Design (UCD) method. UCD involves user-centered design stages, starting from planning processes to evaluating designs based on user needs. The research results in a prototype of an *audiobook* application, evaluated using ISO 9241-11 standards, showing an effectiveness rating of 98% for students and 95% for the general public. Efficiency among students resulted in an average time-based efficiency of 0.0334 goal/sec and an overall relative efficiency of 97%, while for the general public, these values were 0.0280 goal/sec and 91%, respectively. The satisfaction level indicated the highest percentage at 65% for students and 63% for the general public on a scale of 7. Based on the test results, it can be concluded that the design of the Mobile-Based *Audiobook* Application Prototype Using UCD meets user needs.

Keywords: *Audiobook, Application mobile, User Centered Design, Usability Testing*