

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat cepat, sehingga menuntut masyarakat untuk memenuhi kebutuhan Informasi. Masyarakat sekarang terlalu sibuk dengan rutinitas yang mereka lakukan. Kesibukan yang dialami masyarakat mengakibatkan jarangya waktu yang mereka miliki untuk membaca media informasi sehingga pengalaman membaca yang memuaskan sering kali tidak tercapai dengan optimal. Membaca adalah salah satu cara untuk memperoleh sebuah Informasi. Menurut data UNESCO, minat membaca di Indonesia sangat rendah, hanya mencapai 0,001%. Berati, dari setiap 1.000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang aktif membaca. Peringkat minat baca Indonesia berada di posisi 60, hanya berdeda satu tingkat dari Botswana yang berada di posisi 61 di antara negara-negara di Afrika (Setjen DPR RI, 2021). Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat membaca masyarakat Indonesia sangat rendah, terutama di era teknologi saat ini. Namun, menghadapi kemajuan teknologi saat ini, diperlukan solusi untuk mendorong literasi di era modern. Ebook atau buku elektronik hadir sebagai alternatif untuk memberikan kemudahan akses pengetahuan melalui platform digital. Penggunaan ebook telah menjadi hal yang umum di kalangan mahasiswa karena tidak semua sumber bacaan, terutama buku, tersedia dalam bentuk fisik. Oleh karena itu, para mahasiswa mulai mencari sumber bacaan baru melalui ebook.

Buku digital atau yang dikenal dengan sebutan *ebook* merupakan perkembangan dari buku cetak yang dikemas dalam bentuk *softcopy* ataupun bentuk file. *Ebook* memiliki keunggulan karena bisa diakses melalui PC, laptop, tabelt, smartphone atau perangkat elektronik lainnya. Untuk memahami isi dari suatu buku pengguna tentu perlu membaca isi buku dengan seksama. Ada beberapa factor yang membuat pengguna kurang bisa memahami isi dari sebuah bacaan yaitu malas membaca atau terlalu sibuk dengan berbagai aktifitas yang sedang dilakukan. Padahal memahami isi suatu buku adalah hal yang cukup penting untuk menambah wawasan sesuai dengan perkembangan zaman (Anwas, 2015). Masyarakat sekarang juga dituntut untuk dinamis mengikuti perubahan melalui proses belajar. Pasca pandemi masyarakat mulai menyesuaikan diri dengan kebiasaan baru, termasuk dalam proses belajar. Kebiasaan baru tersebut membuat masyarakat sekarang harus bisa mengakses sumber informasi dimanapun dan kapanpun. Keterbatasan waktu dan kebutuhan informasi menuntut perkembangan teknologi informasi untuk semakin inovatif dan efisien khususnya terhadap pengembangan media informasi.

Audiobook merupakan salah satu bentuk media perekaman dalam membaca isi buku. Esensi dari *audiobook* identik dengan yang ada pada buku cetak. *Audiobook* juga dapat berisi buku teks sains, buku fiksi, atau jenis buku lainnya (Rubery, 2011). Penggunaan aplikasi *audiobook* terbilang cukup mudah yang mana pengguna tinggal mengakses aplikasi kemudian memilih buku sesuai dengan minat mereka dan mendengarkanya. Aplikasi *audiobook* membuat pengguna bisa menikmati dan memahami isi dari sebuah buku dalam bentuk audio sambil melakukan berbagai aktivitas sehari-hari.

Namun aplikasi *audiobook* yang sudah tersedia saat ini seperti Storytel, dan Noice masih memiliki beberapa kekurangan. Berdasarkan tinjauan dari ulasan pengguna di Google Play Store, masih terdapat beberapa komentar yang memberikan ulasan kurang memuaskan pada aplikasi Noice dan Storytel. Mereka menilai antarmuka Aplikasi saat ini rumit dan menyebabkan kebingungan dalam penggunaan fiturnya. Di sisi lain, konten *audiobook* dalam bahasa asing pada aplikasi tersebut belum disertai teks untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa asing, dan belum menyediakan terjemahan ke bahasa Indonesia.

Selain meninjau ulasan di Google Play Store, peneliti juga melakukan wawancara dengan 5 mahasiswa dan 5 masyarakat umum terkait penggunaan aplikasi *audiobook*. Temuan dari wawancara tersebut mencakup beberapa masalah, seperti ketiadaan fitur untuk memilih suara pembaca sesuai preferensi pengguna, kurangnya opsi bahasa pada *audiobook* untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa asing, serta ketiadaan fitur untuk konversi ebook ke format audio yang diungkapkan oleh mahasiswa. Alternatif untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dilakukannya perancangan aplikasi *audiobook* berbasis *mobile* untuk mengatasi kekurangan pada aplikasi sebelumnya serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.

Dalam pembuatan sebuah aplikasi pasti dibutuhkan perancangan desain *user Interface* (UI). UI merupakan elemen yang memungkinkan interaksi antara sistem dan pengguna melalui berbagai perintah, seperti mengakses konten dan memasukkan data. Kehadiran UI terhadap suatu produk baik itu aplikasi *mobile* maupun website dirasa cukup penting, karena UI memungkinkan pengguna untuk dapat saling berinteraksi dengan produk tersebut. Interaksi yang berjalan dengan baik antara pengguna dengan produk membuat kebutuhan dan tujuan pengguna

dalam menggunakan produk dapat terpenuhi. Ada beberapa pendekatan dalam proses perancangan UI, pendekatan tersebut yaitu pendekatan *Design Thinking*, *Human Centered Design* (HCD), dan *User Centered Design* (UCD).

Design thinking adalah pendekatan berpikir secara menyeluruh yang berfokus pada pencarian solusi, dimulai dengan memahami secara mendalam tantangan atau kebutuhan tertentu melalui proses empati. Proses tersebut berfokus pada manusia untuk melakukan inovasi sebuah produk serta solusi yang kreatif dari suatu permasalahan (Razi et al., 2018). HCD yaitu suatu pendekatan yang digunakan untuk merancang sebuah desain atau mengembangkan sistem. Desain dirancang berdasarkan perilaku dan emosi manusia dengan tujuan agar sistem lebih interaktif serta lebih berfokus pada sistem. (Dhewanty et al., 2021). UCD merupakan suatu pendekatan yang dalam proses perancangan UInya lebih berkonsentrasi pada task, kebutuhan, dan informasi dari pengguna untuk membuat rancangan desain yang pengguna inginkan (Prawira et al., 2017).

Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan dapat disimpulkan, metode *Design thinking* berfokus untuk mencari solusi dari suatu permasalahan yang dialami manusia. Sedangkan metode HCD berfokus kepada perilaku dan emosi manusia dengan tujuan agar sistem lebih interaktif dan berfokus pada penggunaan sistem. Kemudian untuk metode UCD lebih berfokus pada kebutuhan pengguna untuk membuat solusi dari masalah yang dihadapi, metode ini juga melibatkan pengguna dalam prosesnya merancang desain.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode UCD. Metode ini memiliki beberapa tahapan, adapun tahapan dari metode UCD dalam (L. Albani and G. Lombardi (FIMI), 2010) yaitu *Plan the human centered process* pada tahap

ini dilakukan diskusi dengan calon pengguna untuk memperoleh perjanjian bahwa proses perancangan melibatkan dan berpusat pada pengguna, *Specify the context of use* pada tahap ini dilakukan identifikasi pengguna yang akan menggunakan produk, *Specify user and organisational requirement* pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna terhadap aplikasi yang akan dikembangkan, *Product design solutions* pada tahap ini dilakukan perancangan desain antarmuka sebagai solusi dari produk yang sedang dianalisis, dan *Evaluate design against user requirement* pada tahap ini dilakukan evaluasi desain yang telah didesain.

Desain suatu aplikasi membutuhkan sebuah evaluasi, penelitian ini melakukan evaluasi dengan usability testing. ISO 9241-11 (2018) menetapkan tiga aspek kriteria usability, di antaranya yaitu *effectiveness* yang digunakan untuk mengukur keberhasilan responden dalam menyelesaikan tugas tertentu, *efficiency* untuk mengukur seberapa cepat atau seberapa lancar pengguna menyelesaikan yang telah dikerjakan, dan *satisfaction* yang mana mengukur bagaimana sikap penerimaan pengguna terhadap produk yang diuji.

Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan, evaluasi *usability* yang digunakan menggunakan standar ISO 9241-11. Standar ISO 9241-11 dipilih karena dirasa dapat digunakan sebagai kualifikasi untuk mengetahui tingkat kebergunaan yang mana merujuk pada aktivitas terkait desain dan atribut produk. Pengujian *usability* dilakukan dengan menggunakan metode *Usability Testing* yang mana mengukur aspek *efficiency* dan *effectiveness*. Pengujian juga dilakukan dengan metode *Single ease question (SEQ)* untuk mengukur aspek *satisfaction*.

Penentuan responden didasarkan dari (J. Nielsen & Landauer, 1993) yang mana dengan 5 responden yang melakukan usability testing dapat menunjukkan

masalah *usability* hingga 85%. Pengujian menggunakan 5 responden dapat mengungkapkan masalah *usability* yang hampir sebanding dengan pengujian menggunakan jumlah responden yang lebih besar (J. Nielsen, 2012). Pengujian *usability testing* pada penelitian ini menggunakan 2 kelompok responden yaitu 5 orang masyarakat umum dan 5 orang mahasiswa.

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang telah disampaikan, maka dilakukanlah sebuah penelitian dengan melakukan Perancangan *Prototype* Aplikasi *Audiobook* Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode UCD dengan pengujian *Usability Testing* menggunakan metode *Usability Testing* dan *SEQ*.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil rancangan *prototype* aplikasi *Audiobook* berbasis *mobile* menggunakan metode UCD?
2. Bagaimana hasil pengujian *Usability Testing* pada hasil rancangan *prototype* aplikasi *Audiobook* berbasis *mobile* menggunakan metode *Usability Testing* dan *SEQ*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil rancangan *prototype* aplikasi *Audiobook* berbasis *mobile* menggunakan metode UCD.
2. Mengetahui hasil pengujian *Usability Testing* pada hasil rancangan *prototype* aplikasi *Audiobook* berbasis *mobile* menggunakan metode *Usability Testing* dan *SEQ*.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat bagi masyarakat

Harapannya dengan adanya penelitian perancangan *prototype* aplikasi *audiobook* berbasis *mobile*, dapat membantu masyarakat untuk memenuhi kebutuhan informasi dengan lebih praktis dan efisien.

2. Manfaat bagi peneliti

Harapannya dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan bagi peneliti mengenai metode UCD dan juga metode dalam pengujian *usability testing*.

3. Manfaat bagi pengembang

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan aplikasi *audiobook*, dikarenakan hasil dari penelitian ini sudah melalui tahapan yang didasarkan dari UCD dan juga pengujian *usability testing*.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang sudah dijabarkan, adapun lingkup dari penelitian ini sebagai berikut:

1. *Prototype* yang dihasilkan nantinya berupa *High-Fidelity Prototype*
2. Penelitian yang dilakukan mengukur 3 aspek *usability* yaitu *Effectiveness*, *Efficiency*, dan *Satisfaction*.
3. Penelitian dilakukan dari tahap perancangan desain *prototype* sampai dengan tahap evaluasi *usability testing*.