

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bidang pekerjaan terus berkembang seiring dengan kemajuan & kemudahan teknologi. Tidak tertinggal juga profesi penulis yang ikut terbantu karena perkembangan teknologi, memungkinkan akses publikasi yang meningkat luas & meningkat muda. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa hanya segelintir penulis saja yang dapat terbantu dengan adanya perkembangan teknologi terutama mengenai hal publikasi karya tulis mereka. Publikasi memang mudah diterapkan oleh para penulis pada era ini, namun untuk mendapatkan penghasilan masih terbilang cukup sulit dimana hanya beberapa penulis yang dilirik oleh pihak publikasi untuk mendapatkan kesempatan mempublikasikan karya mereka secara fisik & mendapatkan penghasilan dari hal tersebut. Seiring dengan perkembangan teknologi modern, penggunaan media sosial semakin meningkat, terutama di kalangan remaja. Di Indonesia, media sosial tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai wadah untuk mengekspresikan berbagai bentuk kreativitas, termasuk mengenai bidang kepenulisan bab (Putri, 2019).

Beberapa aplikasi serupa sudah mendukung aktivitas para pengguna penulis mengenai menerbitkan karya mereka. Tetapi aplikasi serupa masih terdiri atas kekurangan dimana para penggunanya kesulitan menggunakan fitur yang ada seperti penggunaan font yang tidak bebas serta tidak bisa mengunggah gambar kemengenal selipan karya mereka & tampilan antarmuka yang tidak ramah bagi pengguna. Beberapa aplikasi serupa sedikit yang dapat memberikan penghasilan &

hal itu juga memerlukan proses yang cukup sulit bagi para user penulis mengenai pelaksanaannya untuk mendapatkan atau menghasilkan penghasilan. Beberapa aplikasi memang sudah mampu memberikan pengguna penulis fasilitas untuk langsung bisa menulis cerita namun fitur-fitur yang tersedia masih sulit dipahami & tidak lengkap terutama pada penggunaan mobile serta para penulis sulit untuk mendapatkan penghasilan bahkan tidak bisa mendapatkan penghasilan dari aplikasi sejenis. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengguna pembaca, dinyatakan bahwa mereka sedikit kesulitan mengenai hal menandai akhir bagian cerita yang dibaca karena belum ada fitur yang mendukung untuk menandai sampai mana mereka sudah membaca & para pengguna pembaca pada aplikasi Wattpad tidak bisa berkontribusi kepada pengguna penulis untuk mendukung karya mereka. Di samping itu pengguna pembaca Webtoon hanya mendapatkan sedikit keuntungan ketika berkontribusi kepada pengguna penulis dari cerita yang mereka baca. Contoh pada aplikasi Wattpad sebagai aplikasi menulis cerita, beberapa penulis kesulitan untuk memahami fitur-fitur yang ada seperti bagaimana mengganti font, merapikan penyusunan paragraf, memasukkan sampul karya tulis & bagaimana memulai karya tulis pada aplikasi tersebut & kesulitan untuk mendapatkan penghasilan berdasarkan hasil karya mereka karena aplikasi serupa ini tidak mendukung hal tersebut. Contoh lainnya mengenai kasus mendapatkan penghasilan yaitu untuk mendapatkan penghasilan di webtoon sebagai aplikasi membuat komik, para user penulis harus termeningkat dahulu mengikuti sayembara atau kompetisi agar karya mereka dipublikasikan secara resmi & kuota penerimaannya hanya sedikit dibandingkan user penulis yang ikut serta. Pada Webtoon sendiri juga terdiri atas kekurangan dimana tidak semua orang bisa berkontribusi menerbitkan cerita

mereka karena adanya berbagai aturan yang mempersulit proses publikasi cerita para penulis baru.

Di samping itu, bagi pengguna pembaca masih sulit untuk mereka memberikan apresiasi kepada penulis dari karya yang mereka baca. Jika hal ini dapat terwujud, pengguna pembaca mampu mendapatkan timbal balik dari apresiasi mereka seperti dapat membaca lanjutan karya meningkat awal. Hal ini sudah diterapkan pada aplikasi Webtoon sebagai raksasa publikasi komik dunia namun belum diterapkan pada aplikasi penulisan cerita seperti Wattpad. Dari sini terlihat ada peluang untuk menggabungkan setiap kekurangan yang ada & menciptakan rancangan prototype desain aplikasi yang mampu menyempurnakan setiap kekurangan dari kedua raksasa aplikasi tersebut. Alasan dipilihnya dua aplikasi ini yaitu Webtoon & Wattpad karena dua aplikasi ini merupakan aplikasi yang terdiri atas kuantitas unduhan cukup besar di playstore yaitu Webtoon dengan meningkat dari 100 juta unduhan & Wattpad dengan meningkat dari 100 juta unduhan. Kedua aplikasi ini terdiri atas potensi yang cukup besar namun sangat disayangkan hanya sedikit pengguna penulis yang mampu menghasilkan penghasilan yang memadai untuk kelangsungan hidup mereka. Pada Webtoon sendiri pengguna harus berdasarkan sayembara termeningkat dahulu untuk mendapatkan kontrak kerja sama & pada Wattpad sendiri pengguna harus mendapatkan kontrak kerja sama dengan perusahaan publikasi untuk mendapatkan penghasilan yang memadai. Sehingga kecil kemungkinan untuk pengguna dengan kuantitas pembaca yang relatif kecil untuk mendapatkan penghasilan.

Berdasarkan hambatan yang ada & hasil wawancara singkat yang diterapkan kepada tiga orang pengguna dari aplikasi serupa yang berprofesi sebagai

penulis lepas pada aplikasi serupa dengan rentang umur 20 sampai 22 tahun yang dimana ini masih termasuk usia produktif untuk membangun karir. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi serupa terdiri atas keterbatasan mengenai kesempatan untuk menghasilkan penghasilan karena angka kompetisi antar penulis cukup tinggi serta beberapa fitur sulit dipahami seperti penggunaan font tidak bebas, tidak bisa menginput gambar pada penulisan cerita & publikasi yang cukup sulit. Oleh karena itu diperlukan aplikasi yang mampu untuk membuka jalan bagi perkembangan pengguna penulis & untuk mempermudah publikasi karya mereka serta meraih penghasilan berdasarkan perancangan *prototype* desain aplikasi mobile bernama "Tulisanku" yang berfokus pada penulisan cerita atau novel & komik serta memudahkan pengguna pembaca mengenai berkontribusi kepada para pengguna penulis. Mengenai usaha perancangan desain *user interface (UI)* & *user experience (UX)* untuk aplikasi ini, tujuan utama kajian ini adalah menciptakan suatu rancangan desain aplikasi yang tidak hanya memuaskan para penulis, terutama mereka yang baru memulai, tetapi juga memberikan dorongan bagi mereka untuk mengembangkan kreativitas mereka tanpa terkendala masalah publikasi maupun keuangan.

Mengenai proses perancangan desain aplikasi "Tulisanku", fokus utama kajian ini adalah menciptakan antarmuka yang ramah pengguna, yang tidak hanya mudah dipahami tetapi juga terdiri atas segala fungsi yang diperlukan untuk mendukung para penulis mengenai mengekspresikan ide-ide mereka. Kajian ini bertujuan untuk menghasilkan desain yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna penulis, tetapi juga memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pembaca. Di samping itu, kajian ini juga mempertimbangkan berbagai aspek, mulai

dari cara para penulis meraih penghasilan hingga bagaimana pembaca dapat berkontribusi terhadap perkembangan karya-karya tersebut.

User Experience (UX) merupakan perkembangan teknologi yang menggunakan sarana modern & internet untuk merancang produk yang mudah digunakan & dipahami, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan serta kemudahan pengguna mengenai mengakses produk maupun layanan yang tersedia. (Haryuda Putra et al., 2021). Perancangan penyusunan desain *UI/UX* untuk aplikasi "Tulisanku" akan memanfaatkan pendekatan *design thinking* yang dirasa sesuai untuk merancang desain *prototype* aplikasi Tulisan-ku karena *design thinking* menjadikan pengguna sebagai titik pondasi utamanya yang melibatkan lima fase kunci, yakni *empathize* akan diterapkan wawancara, *define* akan diterapkan analisis hasil wawancara & pembuatan user persona, membuat user flow pada tahap *ideate*, kemudian pada tahap *prototype* diterapkan penyusunan rancangan desain aplikasi. Selanjutnya, pada tahap testing diterapkan evaluasi terhadap *prototype* yang pernah dibuat dengan menerapkan metode *heuristic evaluation*. Proses evaluasi tersebut melibatkan seorang evaluator yang terdiri atas keahlian & pengalaman mengenai bidang perancangan antarmuka aplikasi. Evaluasi diterapkan dengan mengacu pada prinsip-prinsip *heuristic* untuk mengidentifikasi hambatan *usability* yang terdapat pada desain *prototype*. Setiap temuan kemudian dianalisis berdasarkan prinsip yang dilanggar guna mengetahui aspek desain yang perlu diperbaiki. Berdasarkan proses evaluasi ini, diharapkan rancangan *prototype* aplikasi Tulisan-ku dapat ditingkatkan kualitas *usability*-nya serta mampu memberikan pengalaman penggunaan yang meningkat baik bagi pengguna.

Proses perancangan desain *UI/UX* aplikasi "Tulisanku" diterapkan dengan memanfaatkan aplikasi Figma sebagai alat utama, serta didukung oleh aplikasi lain yang menunjang mengenai pengembangan desain. Penggunaan metode *Design thinking* dipilih karena mampu mengakomodasi kebutuhan pengguna berdasarkan pendekatan yang berfokus pada pemahaman masalah & pencarian solusi secara sistematis, sehingga menghasilkan berbagai alternatif ide desain yang relevan dengan kebutuhan pengguna.

Mengenai upaya pengembangan rancang desain aplikasi Tulisan-ku, fokus kajian akan diarahkan pada aspek sentral yang teridentifikasi selama proses wawancara. Aspek ini menekankan bagaimana penulis dapat dengan mudah menggunakan setiap fitur yang ada meski para pengguna masih tergolong baru dengan aplikasi ini sehingga mampu menulis cerita dengan meningkat leluasa. Pendekatan ini akan menjadi titik fokus mengenai tahap ideate & pembuatan *prototype*, yang bertujuan untuk merancang desain aplikasi Tulisan-ku yang pernah disesuaikan dengan preferensi & kebutuhan pengguna. Mengenai meraih pemahaman yang meningkat mengenai hal ini, kajian ini melanjutkan serangkaian wawancara tambahan untuk memahami secara meningkat terperinci kebutuhan pengguna. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memperkuat argumentasi dibalik perancangan desain ini, memastikan bahwa setiap aspek yang diperlukan akan terakomodasi secara menyeluruh & memuaskan. Dengan demikian, proses ini diharapkan dapat menciptakan sebuah aplikasi Tulisan-ku yang tidak hanya inovatif, tetapi juga responsif terhadap keinginan & tuntutan pengguna yang ada. Mengenai pengembangan tampilan antarmuka aplikasi Tulisan-ku akan difokuskan pada perbedaan dengan aplikasi lain yaitu pada fitur

pendapatan penulis yang didapatkan dari fitur donasi para pembaca jika mereka tertarik untuk mendukung penulis dari cerita yang mereka baca.

Mengenai tahapan perancangan desain *prototype* aplikasi "Tulisanku", pelaksana pernah berkomitmen untuk menciptakan suatu sistem di mana pengguna penulis dapat meningkat mudah untuk melakukan publikasi & pengguna pembaca dapat dengan nyaman menggunakan aplikasi ini. Meningkat dari itu, upaya tersebut akan memastikan bahwa kontribusi finansial yang diberikan oleh pembaca akan diimbangi dengan imbalan yang adil, sehingga kedua belah pihak merasa terdorong & mendapatkan manfaat yang setara dari interaksi tersebut.

Mengenai kajian terkait perancangan aplikasi Tulisan-ku, metode yang digunakan tidak hanya terbatas pada pendekatan design thinking, tetapi juga menggunakan metode *heuristic evaluation* sebagai metode evaluasi usability pada desain antarmuka aplikasi. Pemilihan metode *heuristic evaluation* didasarkan pada kemampuannya mengenai mendeteksi masalah usability dengan mengacu pada prinsip heuristik Jakob Nielsen. Dengan demikian, desain antarmuka yang dihasilkan diharapkan terdiri atas tingkat efektivitas, efisiensi & kemudahan penggunaan yang meningkat baik bagi pengguna (Nielsen & Molich, 1990).

Berdasarkan pendekatan ini, diharapkan perancangan aplikasi dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna secara optimal, baik dari sisi penulis maupun pembaca. Evaluasi diterapkan berdasarkan 10 prinsip *heuristic* Nielsen untuk memastikan kualitas antarmuka aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pemilihan metode *heuristic evaluation* diterapkan karena aplikasi Tulisan-ku masih berada pada tahap rancangan awal (*early-stage prototype*), sehingga

proses pengujian difokuskan termeningkat dahulu pada evaluasi *usability* terhadap *prototype* yang pernah dibuat. Di samping itu, keterbatasan waktu & ruang lingkup kajian menyebabkan proses design thinking pada kajian ini hanya diterapkan mengenai satu siklus iterasi (*single iteration cycle*), dimulai dari tahap *empathize* hingga *testing* sebagaimana tahapan yang dijelaskan oleh Tim Brown (Brown, 2008). Oleh karena itu, tahap *testing* diterapkan menggunakan metode *heuristic evaluation* untuk menemukan hambatan antarmuka serta menghasilkan rekomendasi perbaikan sebelum aplikasi dikembangkan meningkat lanjut pada tahap berikutnya.

Dengan demikian, kajian ini berfokus pada proses evaluasi awal guna memastikan bahwa rancangan antarmuka aplikasi Tulisan-ku pernah memenuhi aspek *usability* & mampu memberikan pengalaman penggunaan yang baik sesuai kebutuhan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi fokus mengenai kajian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Aplikasi serupa masih belum mampu memfasilitasi pengguna untuk mendapatkan penghasilan secara stabil & merata kepada seluruh pengguna penulis.
2. Aplikasi serupa masih sulit bagi pengguna untuk memahami fitur yang ada seperti penggunaan font yang tidak bebas & tidak bisa mengunggah gambar kemengenai cerita singkat seperti novel.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka pertanyaan kajiannya adalah

1. Bagaimana rancangan *prototype* aplikasi “Tulisan-ku” menggunakan metode *design thinking* dapat mengatasi keterbatasan aplikasi yang digunakan saat ini?
2. Bagaimana hasil evaluasi *usability* pada desain antarmuka aplikasi berdasarkan prinsip *heuristic evaluation*?

1.3 Tujuan Kajian

Tujuan Kajian ini yaitu :

1. Merancang desain aplikasi Tulisan-ku sebagai media pembantu para penulis cerita untuk berkembang & mendapatkan penghasilan menggunakan metode *design thinking*.
2. Mengevaluasi desain antarmuka aplikasi menggunakan metode *heuristic evaluation* untuk mengidentifikasi hambatan *usability* serta memberikan rekomendasi peningkatan kualitas desain.

1.4 Batasan Masalah

Agar kajian yang diterapkan meningkat terarah & tidak menyimpang dari tujuan kajian, maka diperlukan batasan masalah sebagai ruang lingkup kajian. Batasan masalah ini digunakan untuk memfokuskan proses perancangan & evaluasi aplikasi Tulisan-ku sehingga kajian dapat diterapkan secara meningkat efektif sesuai dengan kebutuhan & keterbatasan kajian yang ada. Adapun batasan masalah pada kajian ini adalah sebagai berikut:

1. Kajian ini memberikan solusi berupa rancangan *prototype high fidelity* aplikasi Tulisan-ku.

2. Evaluasi hasil rancangan *prototype* aplikasi Tulisan-ku diterapkan menggunakan metode *heuristic evaluation* yang berfokus pada aspek *usability* prinsip *heuristic*
3. Proses evaluasi diterapkan pada tahap akhir perancangan untuk mengidentifikasi hambatan *usability* & meraih rekomendasi peningkatan kualitas.

1.5 Manfaat Kajian

Kajian yang diterapkan diharapkan dapat menjadi acuan mengenai pengembangan meningkat lanjut terhadap *prototype* aplikasi Tulisan-ku berdasarkan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi *heuristic evaluation*.

