

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Memasuki era industri 4.0 dan cepatnya arus *digitalisasi* ini, pola hidup manusia berubah secara perlahan mengikuti pesatnya perkembangan teknologi dan gaya hidup masyarakat. Untuk menghadapi perubahan tersebut, pola pikir dan kebiasaan dalam penggunaan teknologi *digital* harus dipersiapkan. Dengan dasar tersebut, suatu fenomena bernama transformasi *digital* muncul.

Transformasi *digital* disusun dari dua kata, yaitu ‘transformasi’ dan ‘*digital*’. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, transformasi adalah perubahan rupa seperti bentuk, sifat, fungsi atau lain sebagainya. Kemudian menurut KBBI, *digital* adalah suatu berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu. Jadi Transformasi *Digital* merupakan suatu proses dimana perubahan-perubahan penting diwujudkan dalam berbagai bidang kehidupan melalui pemanfaatan teknologi *digital* sehingga kebutuhan dapat terpenuhi dengan lebih cepat, mudah dan praktis.

Hampir semua bidang sudah mengalami transformasi ini, seperti *e-learning* dalam bidang Pendidikan, *e-commerce* dalam bidang ekonomi atau jual beli, *e-Book* dalam bidang literasi dan banyak lagi. Mengikuti transformasi *digital* tersebut, berbagai buku sudah banyak yang diunggah dalam bentuk *online/digital*, yang disebut dengan *E-Book*. Beberapa media seperti koran dan majalah sudah mulai beralih ke ranah *digital* dan sekarang sudah jarang melihat versi fisiknya.

Kemudian semenjak pandemi Covid-19, sistem pembelajaran dan pekerjaan sudah banyak menggunakan media *digital* yang mengharuskan mereka menyimpan dan membaca berbagai file *digital*. Lalu muncul juga beberapa aplikasi dan website menulis dan membaca yang mudah serta bebas untuk di akses semua orang seperti Wattpad, ArchiveOfOurOwn atau Kindle.

Dalam kenyataannya, seringkali jika sudah menyimpan *e-Book* ataupun dokumen *digital* dalam gadget elektronik, file nya akan menumpuk tidak teratur di file storage. Lalu ketika akan membutuhkan file tersebut, pemilik buku atau file kesulitan untuk mencarinya sehingga memakan waktu cukup lama. Selain itu, penampilan kurang menarik dari penyimpanan gadget elektronik pun membuat kurang menyenangkan bagi pembaca. Karena itulah, untuk membantu peralihan dunia literatur ke media *online/digital*, dibutuhkan suatu aplikasi yang bisa menyimpan, menata dan membuat file juga dokumen tersebut menarik untuk ditunjukkan.

Sebenarnya sudah ada beberapa aplikasi penyimpanan dan pembelian *e-Book* sebelumnya, seperti *Google Books*, *Apple Books* atau *Amazon Kindle*. Namun, dua aplikasi ini belum menyediakan fitur pengguna untuk menata koleksi sendiri ataupun membuat penataan kategori sendiri. Selain itu tampilannya masih sangat simple sehingga untuk pengguna Gen Z dengan rentang 17 hingga 25 tahun, yang lebih terstimulasi dengan visual, merasa kurang menarik. Hal ini ini dijelaskan oleh Millward Brown dalam artikel Ayunda (2021) untuk *kompas.com*, yang mengatakan bahwa Gen Z lebih menyukai konten dalam bentuk visual karena membuat mereka tidak cepat bosan dengan satu aktifitas saja. Mengacu dari kekurangan di atas, aplikasi ini akan lebih bermain dengan visual agar lebih menarik di pandangan pengguna.

Berdasarkan pemaparan di atas, solusi yang dipilih untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah untuk membuat suatu aplikasi dalam gadget elektronik yang bisa memudahkan para pembaca file *online/digital* dan membuat mereka bisa merasakan sebagian pengalaman yang sama seperti mengoleksi buku secara fisik yaitu menata file/buku mereka sesuai kebutuhan dan keinginan. Pemilihan pembuatan aplikasi ini didasarkan dengan orang-orang cenderung memilih untuk mengunduh aplikasi menarik yang bisa berguna dan memudahkan kegiatan mereka sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi yang membantu orang-orang terutama pembaca buku untuk tetap bisa merasakan pengalaman atau sensasi mengoleksi seperti pada buku atau file fisik. Dengan adanya fitur membagi buku ke berbagai *genre* dan kategori, pengguna diharapkan bisa lebih mudah menyimpan serta mencari bacaannya. Kemudian, dengan dilengkapi oleh ilustrasi dan tampilan yang berbeda di setiap kategorinya, bisa membuat pengguna merasa senang dan nyaman menggunakan aplikasinya.

1.2 PERMASALAHAN

1.2.1 IDENTIFIKASI MASALAH

- a. Sulitnya mengelola file dan buku bacaan yang menumpuk di penyimpanan gadget elektronik.
- b. Tampilan visual pada aplikasi serupa yang telah ada sebelumnya masih sederhana dan kurang menarik
- c. Diperlukannya suatu aplikasi untuk mengelola dan menyortir file dan buku bacaan

1.2.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana merancang *UI/UX* prototype aplikasi *mobile* yang membantu penataan buku *digital*?”

1.3 RUANG LINGKUP

Supaya penelitian ini tidak meluas kepada hal-hal diluar tujuan penelitian, maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah untuk membantu menyelesaikan masalah kesulitan pembaca dalam penataan buku *digital* mereka. Penyelesaian ini akan dilakukan dengan merancang dan membuat aplikasi yang bisa mencapai tujuan tersebut. Target pengguna aplikasi ini adalah semua pengguna gadget elektronik pemilik file/buku *digital* yang kesulitan menyortir dan menata file/bukunya. Untuk target umurnya adalah pelajar serta pekerja berumur 17-25. Aplikasi ini nanti akan tersedia di platform PlayStore (Android) serta AppStore (IOS) dan menjadi aplikasi yang bisa dijalankan secara *offline*. Pembuatan aplikasi ini akan dilaksanakan selama 6 bulan, dimulai dari bulan September 2022 hingga Agustus 2023

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari pada penelitian ini adalah merancang *UI/UX* prototype *mobile apps* untuk penataan buku *digital*. Adapun manfaat yang diharapkan dari aplikasi ini adalah untuk membantu pembaca buku *digital* menata bacaannya sendiri dengan tampilan yang menarik sehingga bisa terlihat tertata rapi di satu aplikasi.

1.5 METODE PENGUMPULAN DAN ANALISIS DATA

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode Kualitatif Deskriptif sendiri menurut Moleong dalam jurnal Oktavia dan Mastanora (2020) adalah sebuah metode pengumpulan data yang menggunakan kata dan gambar, bukan angka. Data tersebut dapat diperoleh dari hasil melakukan observasi pribadi, wawancara, kuisisioner dan studi Pustaka.

1.5.1 Pengumpulan Data

A. Observasi

Menurut Riyanto dalam jurnal Tuasikal (2023), metode obsevasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang ditelitinya.

Pada penelitian ini observasi akan dilakukan terhadap perempuan dan laki-laki berumur 18-30 tahun yang suka membaca dan memiliki buku dalam bentuk *online/digital*. Tujuan dilakukannya observasi ini adalah untuk lebih memahami lagi kebiasaan para pembaca buku juga untuk membandingkan dengan produk sejenis yang telah ada sebelumnya.

B. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72), metode wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi mupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu.

Kemudian Nasution dalam Hardini dan Yanuar (2018) mengatakan bahwa wawancara adalah salah satu bentuk komunikasi secara verbal, seperti percakapam dan bertujuan untuk memperoleh informasi.

Pada penelitian ini dilakukan akan dilakukan kepada perempuan dan laki-laki di jangkauan usia 17 hingga 25 tahun. Tujuan dilakukannya wawancara adalah untuk mengetahui kebiasaan dan problem mereka dengan pengumpulan buku *online/digital*. Setelah itu, dilakukan juga wawancara kepada sosok yang tergolong ahli dalam pembuatan aplikasi.

C. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Lalu Soewardikoen (2021:60) mengatakan bahwa Kuesioner merupakan cara memperoleh data yang dilakukan dengan meminta banyak orang sekaligus untuk mengisi pilihan jawaban tertulis yang telah disediakan dengan waktu yang relatif singkat.

Pada penelitian ini kuesioner akan disebarakan kepada peminat pembaca buku *online/digital*. Diutamakan yang berumur 18 hingga 30 tahun. Tujuan ini dilakukan untuk mendapatkan data langsung mengenai pandangan pembaca buku.

D. Studi Pustaka

Menurut Nazir pada jurnal milik Imah dan Purwoko (2018), studi pustaka adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan *review* pada buku, literatur, catatan dan berbagai laporan yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti.

Pada penelitian ini studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan berbagai teori dan data yang bersumber dari berbagai jurnal penelitian sebelumnya atau artikel yang beredar mengenai peralihan media baca dari kertas ke media *online/digital*.

1.5.2 Analisis Data

Menurut John W. Tukey, analisis data adalah suatu prosedur dalam menganalisis data, metode untuk menginterpretasi hasil dari analisis data, serta cara untuk mengumpulkan data agar analisisnya lebih mudah, lebih tepat atau lebih akurat.

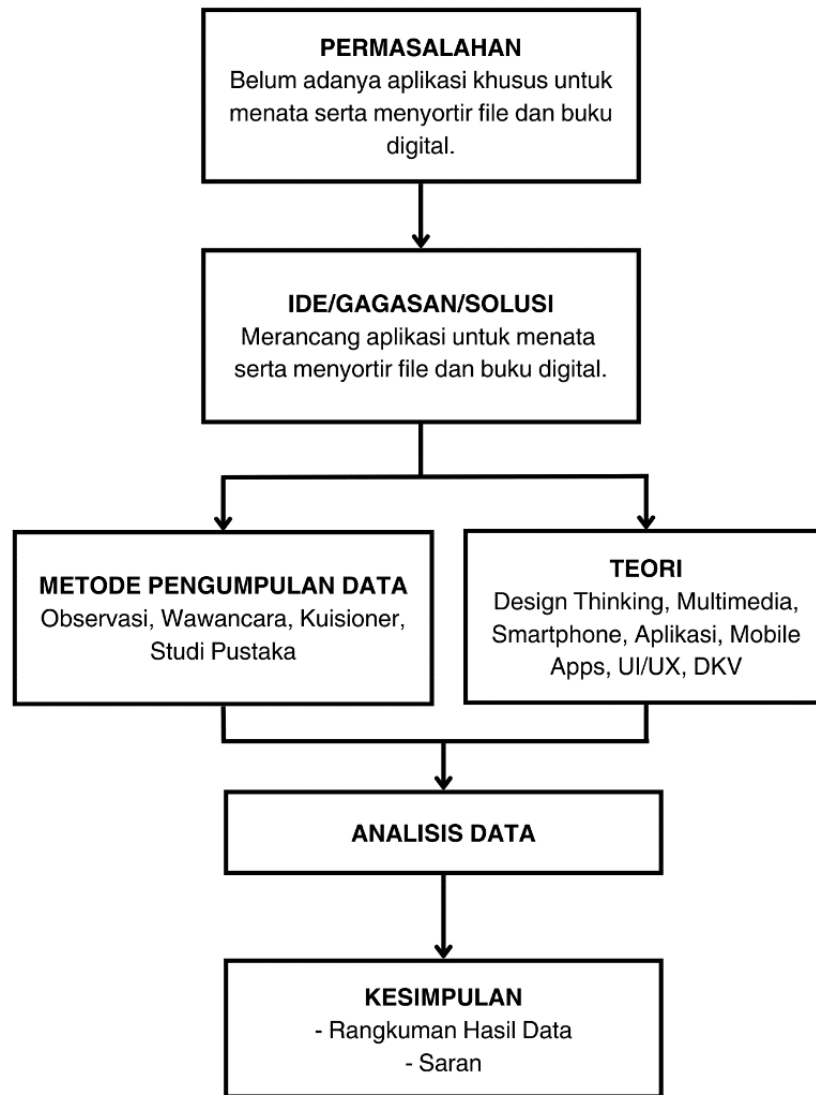
A. Analisis Visual

Analisis visual menurut Thomas dan Cook dalam Purnomo (2017), adalah bidang penelitian baru yang bertujuan untuk mendukung pemikiran analitis melalui visual *interface* yang interaktif. Analisis Visual pada UI/UX ini dilakukan untuk memahami visual yang dibutuhkan untuk aplikasi dan hasilnya sesuai dengan yang dirancang.

B. Analisis Matrix

Analisis Matrix adalah suatu alat formulasi untuk mengambil keputusan yang akan menentukan strategi berdasarkan logika agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam kekuatan dan peluang, juga meminimalkan kelemahan dan ancaman yang dimiliki (Setyorini; Effendi; Santoso, 2016). Analisis Matrix digunakan untuk membandingkan aplikasi yang telah ada sebelumnya. Metode analisis ini juga digunakan untuk memahami pasar.

1.6 KERANGKA PENELITIAN



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.7 PEMBABAKAN

BAB I : Pendahuluan

Bab ini akan menjelaskan pendahuluan dalam penelitian yang dilakukan dengan memaparkan fenomena dan permasalahan mengenai media baca yang mulai berubah yang menjadi dasar pembuatan penelitian. Dalam bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, pengumpulan dan analisis data, kerangka penelitian dan pembabakan bab isi penelitian.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini akan berisi teori-teori yang akan dipergunakan pada penelitian ini, antara lain teori-teori yang berkaitan dengan teori multimedia, teori *mobile apps*, teori UI/UX dan teori DKV. Setelah pemaparan, akan disampaikan kesimpulan dari teori yang telah dicantumkan.

BAB III : Data dan Analisis

Pada bab ini akan dibahas mengenai data yang telah didapatkan berdasarkan metode pengumpulan data sebelumnya. Setelah itu, hasil data tadi akan dianalisis dan di jelaskan sehingga menghasilkan kesimpulan dari hasil penelitian.

BAB IV : Konsep dan Perancangan

Bab ini berisi mengenai konsep rancangan *output* dari solusi permasalahan yang telah di analisis sebelumnya. Konsep yang akan dipaparkan dalam bab ini adalah konsep visual, konsep media dan konsep komunikasi.

BAB V : Penutup

Pada bab ini akan berisi kesimpulan dari semua hasil penelitian yang telah dilakukan dan memberikan saran untuk penelitian ataupun rancangan yang akan dilakukan selanjutnya.