

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data dari Emarketer bahwa sekitar 100 juta jiwa masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* dan Indonesia menempati urutan ke empat di bawah Cina, India dan Amerika sebagai pengguna *smartphone* di dunia. (<https://www.kominfo.go.id/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia>).

Adanya teknologi *smartphone* yang canggih dengan dukungan jaringan internet akan memiliki dampak pada perkembangan teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi merambah ke seluruh bidang atau aspek kehidupan, tidak terkecuali pada lembaga yang menaungi bidang informasi salah satunya adalah perpustakaan.

Greenal (16: 2010) menegaskan bahwa tidak ada alasan bagi perpustakaan untuk mengabaikan keberadaan ponsel jika pustakawan tanggap terhadap tuntutan pengguna, tidak akan ada teknologi yang lebih relevan bagi perpustakaan selain yang saat ini digunakan pengguna. Perpustakaan dapat mengoptimalkan adanya teknologi *smartphone* untuk menjadikan lembaga tersebut lebih memajukan layanan yang sifatnya memudahkan akses pemustaka dalam mencari koleksi bahan pustaka. Salah satu layanan perpustakaan yang mengintegrasikan antara kecanggihan *smartphone* dengan dukungan jaringan internet adalah *mobile library*.

Menurut Fatmawati (2012: 2), *mobile library* adalah integrasi antara perangkat *mobile* dengan perpustakaan, sehingga perpustakaan mampu menjangkau pengguna dimanapun dan kapanpun. Salah satu perpustakaan di Indonesia yang telah menerapkan layanan ini adalah Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah yakni iJateng.

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah menggandeng PT. Wolu Aksara Maya sebagai pengembang untuk menerbitkan sebuah aplikasi perpustakaan digital bernama iJateng. iJateng diresmikan pada tanggal 18 Juli 2017 oleh Ganjar Pranowo sebagai Gubernur Jawa Tengah. Kehadiran iJateng merupakan hal baik bagi para pemustaka Perpusda Jawa Tengah, dikarenakan iJateng merupakan sebuah aplikasi yang akan memudahkan pemustaka untuk mengakses koleksi perpustakaan dimana saja dan kapan saja dengan *smartphone*. Fitur-fitur yang ada pada iJateng terbilang cukup lengkap, bahkan iJateng dilengkapi kemampuan untuk berinteraksi sesama pengguna layaknya sebuah sosial media dan pemustaka dapat menginput koleksi mereka untuk menambah koleksi pada iJateng.

Berbicara mengenai sebuah aplikasi hal yang pertama kali yang akan dilihat adalah tampilan dari aplikasi tersebut. Tampilan merupakan hal yang penting untuk sebuah aplikasi karena semakin menarik sebuah tampilan akan mempengaruhi daya tarik pengunjung untuk menggunakan aplikasi tersebut. Tampilan yang ada pada suatu aplikasi merupakan bagian dari desain *user interface*. Desain *user interface* merupakan desain sistem yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer. Pada dasarnya dalam

bidang ilmu Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) desain *user interface* merupakan alat mempercantik sebuah aplikasi karena tidak mungkin seorang pengguna menggunakan sebuah aplikasi disaat masih berbentuk angka-angka ataupun kode (Galitz, 2002: 1).

Membangun sebuah desain *user interface* bukanlah suatu hal yang mudah agar suatu desain bekerja dengan sempurna dibutuhkan suatu riset mengenai *user experience*. *User experience* adalah unsur terpenting dalam mengembangkan suatu desain *user interface* (H. B. Santoso, 2014: 52). Berbeda dengan *user interface* yang berfokus pada keindahan tampilan, *user experience* berfokus pada kemudahan, efisiensi dan kepuasan pengguna pada sebuah aplikasi. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan pihak Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah, diketahui bahwa PT. Wolu Aksara Maya sebagai pengembang dan Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah belum pernah melakukan evaluasi *user interface* terhadap aplikasi iJateng dari segi *user experience*. Padahal dalam melakukan evaluasi pengembang akan mudah untuk mengembangkan aplikasi iJateng lebih baik kedepannya.

Berawal dari kenyataan inilah, penulis tertarik untuk meneliti tentang desain *user interface* pada aplikasi iJateng. Kajian dari penulisan ini nantinya sebagai tolak ukur keberhasilan iJateng pada penggunaannya, sekaligus secara lebih lagi mampu menjadi acuan perkembangan aplikasi iJateng kedepannya. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis akan

membahas masalah tersebut dengan judul “Evaluasi Desain *User Interface* berdasarkan *User Experience* pada aplikasi iJateng”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang, dapat diambil suatu rumusan masalah bagaimana evaluasi desain *User Interface* berdasarkan *User Experience* pada aplikasi iJateng ?

1.3 Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui evaluasi desain *User Interface* berdasarkan *User Experience* pada aplikasi iJateng.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneilitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap berkembangnya ilmu-ilmu sosial, khususnya untuk riset perpustakaan dan informasi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat serta masukan bagi aplikasi iJateng di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah.

1.5 Tempat dan Waktu penelitian

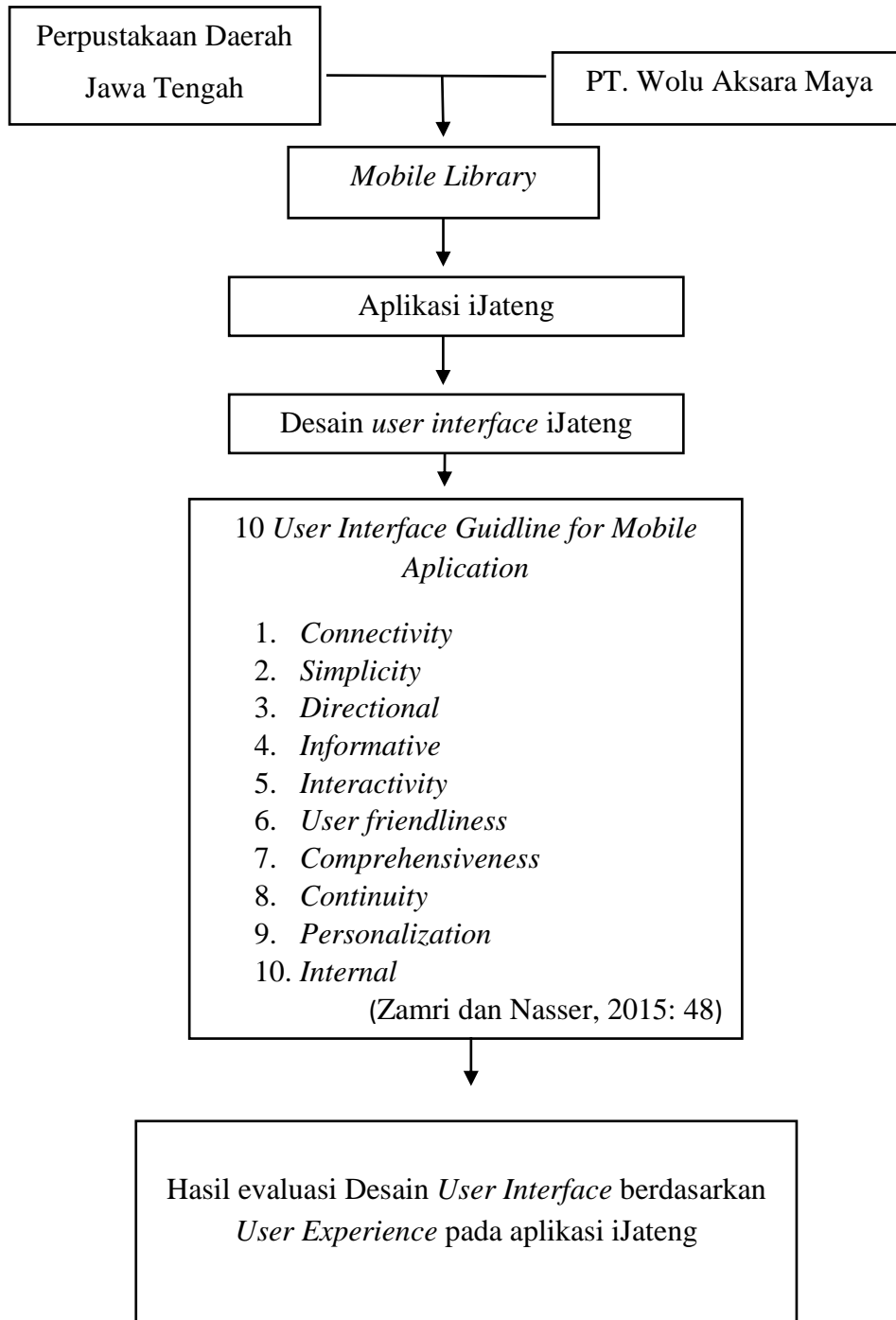
Penelitian ini dilaksanakan di Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah beralamat di Jalan Sriwijaya nomor 29A Semarang, Jawa Tengah. Penelitian

ini dilaksanakan selama sembilan bulan, yaitu mulai bulan Maret 2018 – Desember 2018.

1.6 Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan alur pemikiran dari peneliti untuk menyelesaikan Dalam sebuah penelitian kerangka pikir merupakan sesuatu yang penting. Hal ini dikarenakan penelitiannya. Maka dari itu penelitian ini memiliki sebuah kerangka pikir sebagai berikut:

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian



Pada kerangka teori tersebut digambarkan bahwa Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah menjalin kerjasama dengan PT. Wolu Aksara Maya untuk meluncurkan sebuah layanan perpustakaan berbasis *mobile library* yang bertujuan agar perpustakaan mampu mengikuti perkembangan teknologi khususnya pada platform *mobile* bernama iJateng. iJateng dilengkapi fitur untuk membaca *ebook* dan fitur layaknya sosial media. Salah satu bagian penting dari sebuah aplikasi adalah *user interface*, baik atau buruknya sebuah aplikasi terlihat dari sebaik mana desain *user interface*-nya. Baik atau buruknya suatu desain *user interface* dapat dianalisa dengan menggunakan teori Zamri dan Nasser, (2015: 48). Pada penelitian ini penulis mengambil teori dari 10 *user interface elements for mobile application development* karya Zamri dan Nasser sebagai acuan desain *user interface* iJateng. Dalam teori Zamri dan Nasser, (2015: 48) terbagi menjadi 10 aturan *user interface* untuk *smartphone* yaitu *Connectivity, Simplicity, Directional, Informative, Interactivity, User Friendliness, Comprehensiveness, Continuity, Personalization, Internal*. Tujuan dari penelitian ini adalah melihat hasil evaluasi desain *user interface* berdasarkan *user experience* pada aplikasi iJateng.

1.7 Batasan Istilah

Untuk menghindari ketidak fokusan karena luasnya tema pembahasan, penulis membatasi ruang lingkup sesuai dengan pengertian istilah berikut ini:

1. Perpustakaan Digital

Perpustakaan digital adalah sebuah perkembangan teknologi dalam dunia perpustakaan dengan koleksi yang berformat digital. Perpustakaan digital yang dimaksud dalam penelitian ini adalah iJateng. iJateng memiliki fitur sosial media dan bisa digunakan pada media *smartphone* ataupun perangkat komputer.

2. *Mobile Library*

Mobile library merupakan integrasi antar perangkat *mobile* dengan perpustakaan, perangkat *mobile* berperan sebagai alat pembantu perpustakaan dalam menyampaikan informasi dan membantu pemustaka untuk menjangkau layanan – layanan tertentu di perpustakaan. Salah satu perpustakaan di Indonesia yang telah menerapkan layanan *mobile library* adalah Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah yaitu dengan meluncurkan iJateng.

3. *User Interface*

User Interface adalah Sebuah bagian dari sistem komputer yang memungkinkan manusia menggunakannya. Bertujuan untuk memperindah tampilan pada sebuah sistem komputer. *User Interface* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *User Interface* pada aplikasi iJateng yang dimana sebagai objek penelitian.

4. *User Experience*

User Experience adalah Pengalaman pengguna setelah menggunakan suatu produk, sistem atau jasa. Pengalaman ini berkaitan dengan manfaat yang

dirasa dan kemudahan yang didapat. *User experience* yang dimaksud pada penelitian ini adalah responden penelitian sebagai subjek pada penelitian ini.