

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Amikom Yogyakarta merupakan perguruan tinggi swasta yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta, Universitas Amikom Yogyakarta didirikan pada 11 Oktober 1994 dengan nama Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta hingga pada tahun 2017 resmi berganti menjadi Universitas Amikom Yogyakarta. Misi dari perguruan tinggi ini adalah Menjadi salah satu universitas unggulan dunia dalam bidang teknologi informasi, komunikasi dan bisnis berbasis moral dan *entrepreneurship* [1].

Perkembangan teknologi memberikan banyak sekali manfaat kepada kehidupan kita, termasuk dalam bidang teknologi informasi yang sedang eranya internet dan *smartphone*, hampir segala aktivitas *internet* yang biasa kita kerjakan di komputer / PC sudah dapat kita lakukan di *smartphone*. Seperti dikutip dari laporan terbaru *We Are Social*, tahun 2020 dari populasi penduduk Indonesia yang berjumlah 272,1 juta, pengguna *internet* di Indonesia mencapai 64 persen atau 175,4 juta yang di dalamnya termasuk pengguna *smartphone* yang mencapai 94 persen [2].

Penggunaan *smartphone* yang cukup besar dan semakin bertambah setiap tahunnya juga mempengaruhi pola manusia dalam mencari informasi yang mereka butuhkan, salah satunya adalah dalam bidang perpustakaan (*library*). Dari wawancara peneliti kepada Amikom Resource Center, Universitas Amikom Yogyakarta melalui unit layanan kampus Amikom Resource Center memiliki visi menjadi pusat informasi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang

berbasis *entrepreneurship* dengan salah satu misinya adalah memberikan pelayanan yang berkualitas kepada pengguna.

Salah satu layanan yang diberikan Amikom Resource Center kepada penggunanya adalah *digital library*. Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan peneliti kepada Amikom Resource Center, dalam memberikan layanan yang berkualitas kepada pengguna, Amikom Resource Center menginginkan pembuatan aplikasi *digital library* dalam bentuk aplikasi *mobile* karena saat ini hanya tersedia dalam bentuk *website*. Dan untuk memberikan pelayanan *digital library* yang baik, Amikom Resource Center menginginkan *user interface* dan *user experience* yang di sesuaikan dengan kebutuhan.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, untuk mendapatkan tampilan atau *interface* aplikasi *mobile* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka peneliti mengusulkan kepada Amikom Resource Center untuk merancang *user interface* dan *user experience* aplikasi *digital library* menggunakan metode *five planes*. Metode *five planes* memiliki beberapa tahap dalam perancangannya yaitu *strategy plane*, *scope plane*, *structure plane*, *skeleton plane* dan *surface plane*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang *user interface / user experience* aplikasi *digital library* Universitas amikom Yogyakarta dengan menggunakan metode *Five Planes* ?.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada *digital library* Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Perancangan hanya difokuskan untuk perangkat dengan sistem operasi android.
3. Penelitian ini menggunakan responden dari sivitas akademika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Hasil penelitian berupa prototype.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang antarmuka aplikasi *digital library* sehingga dapat diterima oleh pengguna.
2. Memberikan solusi kepada *Amikom Resource Center* dalam meningkatkan kualitas pelayanan.
3. Memanfaatkan ilmu yang di dapat selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta dan meningkatkan *skill* merancang *UI/UX*.

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan rekomendasi desain antarmuka *digital library* untuk dapat diimplementasikan di masa mendatang.
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana komputer serta menyelesaikan Pendidikan Program Studi strata 1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan rekomendasi desain antarmuka aplikasi *digital library* kepada Amikom Resource Center untuk dapat dikembangkan dan diimplementasikan menjadi aplikasi yang jadi sepenuhnya sehingga dapat menjadi alternatif layanan baru kepada pengguna Amikom Resource Center Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa metode yang digunakan untuk mendapatkan data informasi yang dibutuhkan peneliti. Antara lain adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti dan dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan kepada *website* internal Amikom Resource Center.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara mewawancarai secara langsung kepada calon *pengguna dan stakeholder* yaitu pihak Amikom Resource Center.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam melakukan perancangan desain UI/UX peneliti menggunakan metode *five planes* yang dalam pengembangannya dilakukan secara bertahap dari *strategy plane, scope plane, structure plane, skeleton plane* dan *surface plane*.

1.6.3 Metode Testing

Setelah tahap perancangan desain *User Interface* dan *User Experience* selesai, maka selanjutnya dilakukan pengujian prototype menggunakan metode *Cognitive Walkthrough* dengan *software Maze.Design*.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada dasarnya penyusunan sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti apa yang dipaparkan dalam laporan skripsi ini. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan gambaran umum dari penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang menjadi panduan dalam menyusun landasan teori.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan uraian teori-teori yang mendukung dalam pembuatan dan perancangan desain UI/UX, serta tinjauan pustaka dari beberapa tema penelitian sebelumnya dan teori yang berhubungan dengan objek penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan tahap-tahap penelitian yang dikerjakan dalam melakukan penyusunan penelitian dan perancangan prototype dari tahap awal perancangan hingga mendapatkan hasil yang sesuai.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan hasil pengujian dan pemaparan data yang diuraikan terperinci sesuai dengan kondisi yang ditentukan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini adalah penutup dari penulisan skripsi, berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan penelitian atau skripsi yang lebih lanjut.

