

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk menerima pesan atau informasi yang disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis [1]. Menurut Nurhadi membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis-kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan tersebut, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi dan dampak bacaan tersebut [2].

Dengan berkembangnya teknologi kegiatan membaca buku tidak hanya dilakukan pada media cetak, tetapi juga dapat dilakukan pada media elektronik. Adapun manfaat yang didapatkan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang paling utama adalah dapat memudahkan masyarakat dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Salah satu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang ada adalah dengan hadirnya aplikasi membaca cerita yang dapat diakses di toko aplikasi yang tersedia di smartphone seperti *Google Play Store*. Seperti yang disebutkan dalam situs *Gramedia.com* terdapat 15 aplikasi membaca novel yang bisa didapatkan secara gratis. Sementara dirangkum dari *eraspace.com* disebutkan terdapat 5 aplikasi. Di mana terdapat kesamaan pada situs tersebut yaitu aplikasi membaca seperti *Wattpad* dan *NovelToon*. Dengan adanya aplikasi membaca ini memudahkan pengguna untuk membaca cerita-cerita yang tersedia di aplikasi tersebut. Berdasarkan *Top charts Google Play Store* aplikasi *Wattpad* dan *NovelToon* masuk dalam sepuluh besar dalam kategori *Books and Reference*. Dengan aplikasi *Wattpad* berada pada posisi 3 dan aplikasi *NovelToon* berada pada posisi 9.

Aplikasi *Wattpad* dan *NovelToon* memiliki banyak cerita dari berbagai macam genre. Dilihat dari fitur yang tersedia Aplikasi *Wattpad* dan *NovelToon* dinilai memiliki kesamaan yaitu pengguna dapat menuangkan cerita di dalam aplikasi tersebut. Selain itu, pengguna dapat membaca cerita tersebut secara *offline*.

Berdasarkan rating di *Google Play Store* aplikasi tersebut memiliki jumlah unduhan yang berbeda tetapi memiliki nilai rating yang sama yaitu 4.3. *Review* pada *Google Play Store* aplikasi Wattpad dan NovelToon didapatkan kesamaan permasalahan setelah aplikasi diperbarui ke versi terbaru yaitu pengguna kesulitan untuk menulis cerita, mencari rekomendasi cerita dan dari segi pengalaman membaca pengguna mengatakan terkadang iklan mengganggu dan hampir menutupi layar sehingga cerita tidak terlihat.

Sebagai aplikasi yang digunakan untuk menunjang kreatifitas dan digunakan untuk hiburan disela kegiatan, ulasan-ulasan pengguna yang kurang nyaman saat menggunakan aplikasi tersebut dapat menurunkan minat pengguna untuk menggunakannya. Berdasarkan pemaparan di atas penulis akan melakukan analisis *usability* pada aplikasi Wattpad dan NovelToon yang merujuk pada ISO 9214-11 yaitu berdasarkan aspek *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* [3]. Untuk *System Usability Scale* (SUS) dilakukan dengan menggunakan kuesioner untuk mengukur kepuasan pengguna dari segi aspek *usability* yaitu *Satisfaction*.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah seperti di 1.1, rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana penilaian pengguna terhadap aplikasi Wattpad dan NovelToon.
2. Bagaimana perbandingan hasil analisis *usability* aplikasi Wattpad dan NovelToon terhadap aspek *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* yang merujuk pada ISO 9214-11.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penilaian dilakukan dengan *Usability Testing* meliputi aspek *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction* dengan *System Usability Scale* (SUS).
2. Menilai *usability* pada aplikasi membaca Wattpad dan NovelToon.
3. Objek pada penelitian ini adalah aplikasi Wattpad dan NovelToon.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penilaian pengguna terhadap aplikasi Wattpad dan NovelToon.
2. Menghasilkan analisis perbandingan pada aplikasi Wattpad dan NovelToon terhadap aspek *effectiveness*, *efficiency*, dan *satisfaction*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis
  - a) Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai aplikasi membaca cerita pada Wattpad dan NovelToon dari segi kenyamanan saat berada dalam aplikasi dan efektivitas dalam menjalankan aplikasi tersebut.
  - b) Memberikan sumbangan pemikiran dan bahan referensi yang berkaitan dengan *Usability Testing* dan *System Usability Scale*.
2. Secara praktis, hasil yang didapatkan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengguna baru mengenai aplikasi Wattpad dan NovelToon. Serta memberikan gambaran tentang proses dan hasil analisis *usability* yang sudah diterapkan pada objek penelitian.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada pembahasan ini dapat dituliskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang mendukung atau memperkuat landasan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tinjauan umum tentang metode penelitian yang digunakan, dan juga berisi tentang alur pada penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi tahapan yang dilakukan dalam penelitian meliputi analisis menggunakan *Usability Testing*, *System Usability Scale* (SUS), wawancara, dan terdapat hasil analisis dari setiap metode.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang sudah peneliti rangkum selama proses penelitian.

