

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi serta komunikasi dapat membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan di dunia ini, termasuk dalam cara masyarakat mencari sebuah informasi. Salah satu bentuk transformasi digital yang paling menonjol dalam dunia literasi adalah hadirnya aplikasi *eBook* atau buku digital yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone*, tablet, dan lain – lain. Aplikasi *eBook* mampu memberikan kemudahan bagi para pengguna untuk membaca kapan saja dan di mana saja, sehingga berpotensi besar dalam mendukung literasi digital dan meningkatkan minat baca, khususnya bagi kalangan para remaja atau generasi muda. Aplikasi *eBook* berpotensi mempermudah proses belajar mandiri dan akhirnya dapat mendorong peningkatan minat baca dan kecakapan literasi digital di tengah masyarakat [1].

Di era digital saat ini, literasi digital memiliki peranan penting dalam menghadapi tantangan seperti memilah informasi. Dengan literasi digital dapat membantu setiap individu menjadi lebih cerdas, kritis, dan bertanggung jawab. Kemampuan literasi digital tidak hanya berfungsi untuk mencari informasi, tetapi juga untuk mengelola dan menganalisis sebuah informasi yang telah di dapat [2]. Dalam hal ini, kehadiran aplikasi *eBook* mampu menjadi jembatan antara kebutuhan literasi tradisional dan kemampuan yang diperlukan di era modern saat ini. Namun, keberhasilan sebuah aplikasi *eBook* tidak hanya ditentukan oleh konten bacaan yang telah disajikan, tetapi juga dilihat dari kualitas UI/UX dalam kebutuhan dan kenyamanan pengguna.

Kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) menjadi aspek yang krusial dalam menentukan sejauh mana pengguna akan terus menggunakan suatu aplikasi. Aplikasi dengan UI/UX yang buruk dapat menurunkan kenyamanan membaca dan membuat pengguna mudah cepat bosan. Dalam *eBook*, selain konten bacaan yang disediakan, desain antarmuka dan pengalaman pengguna juga menjadi tolak ukur keberhasilan aplikasi. Desain UI/UX yang digunakan dapat mempengaruhi secara signifikan kepada pengguna dalam hal kepuasan pengguna dan meningkatkan

intensitas penggunaan sebuah aplikasi. Oleh karena itu, aspek UI/UX terbukti menjadi krusial dalam mendukung keberhasilan sebuah aplikasi literasi digital [3].

Metode *Lean UX* menjadi pendekatan yang relevan dalam merancang ulang UI/UX aplikasi literasi digital. *Lean UX* berfokus pada pembuatan *prototype* yang sederhana, pengujian ide secara langsung dengan pengguna. Dengan menggunakan *Lean UX*, pengembangan aplikasi dapat lebih responsif terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna. Dengan begitu, penelitian memiliki tujuan untuk merancang ulang desain UI/UX pada aplikasi literasi digital menggunakan metode *Lean UX* dengan harapan dapat meningkatkan pengalaman pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan pada penulisan ini, maka penelitian ini memiliki permasalahan yang akan diselesaikan, yaitu :

1. Bagaimana tampilan akhir dari implementasi metode *Lean UX* pada perancangan ulang UI/UX aplikasi literasi digital?

1.3 Batasan Masalah

Agar menghindari pembahasan yang terlalu luas, penulis telah menetapkan beberapa batasan masalah pada penulisan ini, yaitu :

1. Penelitian ini menggunakan metode *Lean UX*.
2. Penelitian ini menggunakan objek dari aplikasi literasi digital yaitu aplikasi penjualan *eBook* Rakata.
3. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *prototype* yang dijalankan pada Figma.
4. Tampilan yang dirancang adalah perspektif *user* aplikasi Rakata.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan analisis dan rancangan ulang antarmuka aplikasi Rakata dengan menggunakan metode *Lean UX* untuk meningkatkan keseluruhan pengalaman dan kepuasan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini :

1. Memberikan kontribusi ilmu pengetahuan terutama dalam bidang UI/UX, khususnya terkait penerapan metode *Lean UX* untuk meningkatkan pengalaman pengguna.
2. Menambah pengalaman kepada peneliti untuk merancang ulang sebuah aplikasi.
3. Memaksimalkan UI/UX pada aplikasi Rakata agar lebih mudah digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai isi dari masing – masing bab yang dijelaskan secara ringkas sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tinjauan pustaka yang terdiri dari studi literatur dan dasar – dasar teori yang digunakan pada penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan metode penelitian yang di dalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis penelitian, solusi penelitian, dan rancangan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil dan pembahasan yang dilakukan penulis dalam mengembangkan serta merancang ulang aplikasi Rakata.