

## 1. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Berdasarkan Kajian Budaya Baca Masyarakat Indonesia tahun 2019, rata-rata indeks kegemaran membaca masyarakat Indonesia sebesar 53,84 dimana angka tersebut menunjukkan tingkat baca di Indonesia berada pada kategori “sedang”[14]. Pada gambar 1.1 menunjukkan bahwa, setiap tahunnya realisasi yang ada selalu sama dan lebih dari target.



Gambar 1.1 Indeks Kegemaran Membaca di Indonesia

Saat ini tren membaca buku *digital* sudah semakin meningkat dan berkembang. Masyarakat banyak yang beralih dari membaca buku berbentuk fisik ke buku *digital*. Banyak *platform* yang tersedia untuk membaca buku digital mulai dari aplikasi, *e-book* hingga *e-reader*. Aplikasi buku *digital* dinilai sebagai *platform* yang paling banyak digunakan karena mudah untuk mengunduh melalui perangkat *smartphone* ataupun tablet. Banyak pula keuntungan yang didapatkan melalui membaca buku *digital* dibandingkan fisik seperti, lebih mudah dibaca dimana saja, praktis, hemat, banyak pilihan yang didapatkan, dan lainnya.

Seiring dengan banyaknya pengguna aplikasi buku *digital* saat ini, aplikasi buku *digital* harus dapat memberikan kenyamanan kepada para penggunanya. Studi kasus yang digunakan pada penelitian ini yaitu aplikasi Gramedia Digital, aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi buku *digital* yang banyak digunakan oleh penggemar buku di Indonesia. Saat ini aplikasi Gramedia Digital dinilai masih memiliki beberapa kekurangan yang dirasakan oleh penggunanya, maka telah dilakukan survey pra-riset kepada pengguna aplikasi Gramedia Digital. Diperoleh hasil terdapat beberapa fakta yang disampaikan oleh para pengguna aplikasi Gramedia Digital. Berikut merupakan beberapa poin diantaranya, *search bar* saat melakukan pencarian buku tidak langsung hilang dan harus dihapus secara manual, tampilan menu *bar* yang masih kurang *user friendly*, rekomendasi halaman utama dan kategori buku populer yang masih tidak selalu diperbarui dan tidak sesuai, *filter* pencarian buku yang masih tidak tepat, dan lain-lain.

Hal-hal tersebut dinilai sebagai faktor-faktor yang membuat pengguna merasa kurang nyaman dalam menggunakan aplikasi buku *digital*. Maka, hal ini pula yang dinilai dapat mempengaruhi kepuasan pengguna dalam membaca buku *digital* melalui aplikasi buku *digital*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap aplikasi buku *digital* agar dapat mendukung tren membaca *digital* dan memberikan perbaikan kepada aplikasi buku *digital*. Dengan dilakukannya analisis evaluasi terhadap aplikasi buku *digital*, diharapkan dapat membantu pengguna agar lebih nyaman menggunakan aplikasi dan membaca buku *digital* di aplikasi tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi dan perbaikan pengalaman pengguna dari aplikasi Gramedia Digital. Analisis evaluasi *UX* terhadap aplikasi Gramedia Digital pada penelitian ini dilakukan menggunakan metrik *HEART Framework*. *HEART Framework* merupakan *framework* yang dikembangkan oleh Google sebagai pengukuran *UX* untuk mengetahui emosi pengguna. Komponen di dalamnya yaitu *happiness*, *engagement*, *adoption*, *retention*, dan *task success*. Hal ini dilakukan untuk mengukur emosi pengguna yang dinilai dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kenyamanan pengguna. Karena selain memberikan evaluasi perbaikan *UX*, diharapkan dapat memberikan *design solution* pada aplikasi kedepannya. Maka *HEART Framework* ini digunakan dalam penelitian ini karena, *metrics* pada *HEART Framework* dapat mewakili komponen-komponen pengukuran *UX*. Maka pada penelitian ini dilakukan tahapan *UCD (user-centered- design)* sebagai metode perancangannya. Diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik lagi dari aspek *ux* maupun tampilan berdasarkan kebutuhan *user*.

### 1.2. Topik dan Batasannya

Berdasarkan latar belakang yang ada dan hasil *survey pra-riset* yang sudah dilakukan, dengan meningkatnya pembaca buku digital maka semakin banyak pula pengguna dari aplikasi buku digital. Dalam mengoptimalkan penggunaan aplikasi buku digital, perlu dilakukan evaluasi atas masalah yang terjadi. Berdasarkan hal tersebut, maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan kenyamanan pengguna aplikasi buku digital Gramedia Digital?
2. Bagaimana hasil evaluasi *UX* dan perbaikan tampilan Gramedia Digital yang dapat diberikan berdasarkan kebutuhan penggunanya?

Adapun berikut merupakan batasan masalah dalam penelitian tugas akhir ini:

1. Target penelitian dari tugas akhir ini yaitu para pengguna aplikasi Gramedia Digital.
2. Penelitian ini menggunakan metrics *HEART Framework* sebagai alat pengukuran *UX*.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *UCD (User Centered Design)*.

### **1.3. Tujuan**

Tujuan dari tugas akhir ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil analisis kebutuhan dan kenyamanan pengguna aplikasi Gramedia Digital secara objektif dengan pengujian kuesioner.
2. Melakukan analisis saran pembangunan *UX* yang lebih baik lagi dan desain perbaikan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna aplikasi Gramedia Digital.



