

ABSTRAK

Buku digital merupakan bentuk pemanfaatan teknologi dan pilihan tepat untuk meningkatkan minat baca. Beberapa aplikasi buku digital masih terdapat kekurangan yaitu pengguna kesulitan menganalisis buku, tidak bisa mengatur format tulisan buku, tidak dapat menyimpan buku, membutuhkan waktu lebih lama dalam mencari katalog buku, serta kategori buku dan koleksi buku yang belum terorganisir membuat pengguna kesulitan dalam pencarian buku. Oleh karena itu, dibutuhkan pemodelan *user experience*-nya dengan metode *Goal-Directed Design* agar pengalaman pengguna mudah dan dapat mencapai tujuan pengguna. Untuk mengevaluasi model *user experience*, dilakukan *usability testing* dengan *tools* UEQ untuk mengukur *user experience* pengguna dan seberapa baik pengguna dalam menggunakan model *user experience*. Hasil *usability testing* dengan *tools* UEQ diperoleh seluruh komponen berada pada *Grade Excellent* dengan nilai *attractiveness* sebesar 2.83, *perspicuity* sebesar 2.70, *efficiency* sebesar 2.45, *dependability* sebesar 2.65, *stimulation* sebesar 2.80, dan *novelty* sebesar 2.35. Dan dengan menggunakan metode *goal-directed design*, model *user experience* yang dibuat sudah memenuhi tujuan pengguna dikarenakan terdapat perbaikan dengan adanya fitur filter dan pengurutan kembali pada kategori buku, penyimpanan buku, pengaturan format tulisan dan warna *background*, pemberian *highlight* dan anotasi, serta dapat mengorganisir koleksi buku. Dengan adanya perbaikan tersebut, model *user experience* yang dibuat memberikan pengalaman pengguna yang baik.

Kata Kunci: Buku Digital, *User Experience*, *Goal-Directed Design*, *usability*, *Usability Testing*, *User Experience Questionnaire*.