

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi yang begitu pesat berpengaruh pada aspek-aspek kehidupan manusia, baik sosial, ekonomi dan budaya, bahkan mampu merubah perilaku atau kebiasaan manusia, bahkan kecenderungan masyarakat untuk mendapatkan informasi melalui buku cetak pun menurun, termasuk didalamnya minat beli masyarakat terhadap buku cetak (*Printed*). Terlebih lagi saat ini ketika sudah banyak alternatif kegiatan hiburan yang diiringi perkembangan teknologi, masyarakat cenderung lebih ‘nempel’ dengan *smartphone*-nya, bahkan dibawa tidur dekat bantal ketimbang tidur beralaskan buku.

Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI) Pusat pada tahun 2017 menyatakan, penjualan buku mengalami penurunan meski minat baca masyarakat mengalami peningkatan. Kondisi itu salah satunya disebabkan adanya interaksi masyarakat Indonesia yang kuat dengan internet, volume penerbitan dan jumlah toko buku mengalami penurunan, bahkan toko buku modern seperti Gramedia pun saat ini sudah berubah menjadi toko gaya hidup, bukan sekadar toko buku. Buku hanya mengisi 40 persen ruangan, sementara 60 persen diisi produk-produk lain. (*tirto.id*)

PT. Masakini Mandiri melalui Divisi Penerbitan Buku *Lampost Publishing* telah dipercaya menerbitkan beberapa majalah, buletin dan buku juga merasakan dampak dari perubahan perilaku pembaca, terlebih lagi selama ini Gramedia menjadi mitra untuk menjual sebagian buku yang diterbitkan oleh *Lampost Publishing*. Alih-alih lebih murah dan *simple*, pembaca cenderung lebih memilih buku digital atau *e-Book* dibandingkan buku cetak atau *Printed*, selain itu buku digitalpun tetap dapat dicetak sesuai dengan keinginan pembaca. Sejumlah perubahan terjadi, untuk itu *Lampost Publishing* sebagai penyedia informasi harus mampu bersinergi dengan teknologi informasi. Dalam konsep HCI (*Human-Computer Interaction*) menyatakan bahwa *User interface* yang baik mempengaruhi perilaku pembaca sehingga bisa menemukan informasi yang dicari dengan mudah melalui antarmuka yang *user friendly*.

Melalui penelitian ini penulis bertujuan memanfaatkan teknologi informasi sebagai media bisnis dan promosi, salah satunya adalah dengan membuat rancangan aplikasi *e-Publishing* yang akan diberi nama “Pustakala”, Pustakala sendiri adalah akronim dari kata Perpustakaan *Digital* Lampung, penamaan aplikasi Pustakala ini telah disepakati bersama dengan tim *Lampost Publishing* dan manajemen saat penulis mempresentasikan rencana penelitian ini. Aplikasi tersebut akan menjadi media publikasi dan penerbitan buku digital *Lampost Publishing*, Aplikasi tersebut akan dibuat dengan berbasis Android dimana saat ini Sistem Operasi (SO) Android telah mendominasi perangkat bergerak (*mobile*) di seluruh penjuru dunia. Berdasarkan laporan hasil riset *StatCounter* pengguna Android di Indonesia sebanyak 92,81% selama periode April 2018 hingga Februari 2019. Android adalah sistem operasi berbasis Linux dan dirancang untuk perangkat bergerak dengan menggunakan layar sentuh. (*databoksco.id*)

*“Desain produk merupakan segala sesuatu yang melekat dan menyertai produk tersebut, seperti gaya hidup, fitur dan bentuk atau penampilan produk” (Kotler dan Armstrong, 1996).*

Penelitian ini berfokus pada perancangan UI dan UX yang *user-friendly* dengan tingkat *usability* yang tinggi, maka digunakanlah metode UCD (*User Centered Design*). UCD adalah metode untuk membangun sebuah aplikasi yang mempunyai konsep pengguna sebagai pusat dari pembangunan sistem. Dimulai dari tujuan sampai penentuan desain tergantung *experience* dari pengguna. UCD adalah proses yang interaktif dimana langkah perancangan dan evaluasi dibuat didalam permulaan proyek sampai implementasi (Devi, et al., 2012).

*Human-Computer Interaction (HCI intersects across broad areas including Engineering, Computer Science, Design, Psychology, Sociology, Ethnography and several other field of studies. (Vinary Chand, UX & Digital Media Strategist)*

Untuk memastikan bahwa tujuan sistem dengan tingkat *usability* yang tinggi dapat tercapai, maka harus dilakukan evaluasi *usability* dari kebutuhan pengguna. Beberapa evaluasi yang dilakukan adalah efektivitas, efisiensi dan tingkat kepuasan pengguna. Untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik pada berbagai perangkat Android maka akan dilakukan pengujian *compatibility* dengan parameter uji yang berbeda.

Diharapkan nantinya Aplikasi hasil penelitian ini dapat menjadi referensi masyarakat, khususnya di Provinsi Lampung yang ingin mendapatkan buku *digital* atau *e-Book*, serta menjadi mitra bagi para penulis yang ingin mempublikasikan bukunya namun dalam versi digital.

Dengan latar belakang permasalahan yang dikemukakan diatas, maka penulis mengangkat topik tersebut dalam penyusunan skripsi hasil penelitian yang diberi judul **“IMPLEMENTASI UCD (*USER CENTERED DESIGN*) PADA RANCANGAN UX-UI APLIKASI E-PUBLISHING “PUSTAKALA” BERBASIS ANDROID DI PT. MASAKINI MANDIRI”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Permasalahan yang berhasil diidentifikasi oleh penulis yaitu:

1. Minat beli masyarakat terhadap buku cetak (*printed*) menurun dan berdampak pada Divisi penerbitan buku PT. Masakini Mandiri.
2. Masyarakat, dalam hal ini pembaca lebih memilih '*smartphone*' sebagai media untuk mendapatkan Informasi, termasuk didalamnya cara mendapatkan dan membaca buku.
3. Bagaimana memanfaatkan Teknologi Informasi sebagai media Publikasi *Digital* berbasis Android.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka terdapat masalah yaitu bagaimana memanfaatkan teknologi informasi untuk mengakomodir kebutuhan masyarakat, dalam hal ini pembaca dan penulis buku, dengan merancang sebuah aplikasi sebagai media publikasi, penerbitan penjualan buku *digital* atau *e-Book*, oleh karena itu, dalam perancangan aplikasi ini fokus agar memiliki UX dan UI yang menarik dan mudah dipahami calon pengguna.

## **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam rancangan perangkat lunak berbasis Android ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang akan dibangun adalah sebuah aplikasi *mobile* dengan *platform* Android sebagai media media publikasi dan penerbitan buku *digital* atau *e-Book* Divisi penerbitan buku (*Lampost Publishing*) PT. Masakini Mandiri.
2. Aplikasi tersebut diberi nama “Pustakala”, dan akan dibangun menggunakan *VSC (Visual Studio Code)* menggunakan *Flutter Framework*, dan bahasa pemrograman *Dart*.
3. Pustakala adalah aplikasi Publikasi dan Penerbit Elektronik (*Digital Publishing*) yang menyajikan buku, majalah, bulletin, dan surat kabar dalam bentuk *digital (e-Book, e-Paper)*.
4. Aplikasi Pustakala menyediakan Informasi dari setiap item yang disajikan meliputi; judul buku, popularitas, harga dan pemesanan.

## **1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.5.1 Maksud**

Membangun *Prototype* aplikasi Pustakala berdasarkan kebutuhan pengguna dengan memperhatikan aspek *user experience* dan *user interface* yang juga bagian dari disiplin ilmu Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) atau *Human-Computer Interactions (HCI)*.

### **1.5.2 Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang media informasi digital berupa *e-Publishing* pada perangkat bergerak (*mobile*) berbasis Android yang berfokus pada UI dan UX.
2. Memberikan ‘warna’ baru pada dunia penerbitan dengan mengusung konsep *digital*.
3. Menciptakan peluang bisnis baru bagi penulis dan penerbit.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa di ambil dari penelitian ini adalah:

### 1. Bagi Penulis

Penulis dapat mengimplementasikan ilmu yang dimiliki, dan dapat penulis jadikan sebagai motivasi untuk mengembangkan aplikasi lainnya yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

### 2. Bagi Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya

Sebagai dokumentasi dan referensi IIB Darmajaya guna menunjang proses perkuliahan pada Program Studi Teknik Informatika yang harapannya juga dapat menumbuh kembangkan minat mahasiswa IIB Darmajaya terhadap pengembangan aplikasi *mobile* berbasis Android.

### 3. Bagi Masyarakat Umum

Aplikasi yang dihasilkan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat atau pembaca ditengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan dapat dijadikan referensi untuk mendapatkan sumber informasi dalam bentuk *digital* baik berupa buku, majalah, buletin dan surat kabar, khususnya yang pernah diterbitkan oleh PT. Masakini Mandiri atau *Lampung Post*. Aplikasi ini juga diharapkan mampu memotivasi penulis dan penerbit agar tetap produktif di era digitalisasi.