

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan merupakan salah satu bagian resmi dari lembaga pendidikan yang mana wajib dimiliki oleh sekolah dalam menunjang proses pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Perpustakaan merupakan institusi yang menjadi wadah dalam kegiatan mengumpulkan, mengelola, melestarikan, dan menyajikan informasi kepada masyarakat pengguna (Munawaroh, 2021). Perpustakaan memiliki peran sentral dalam mengumpulkan dan mengelola berbagai jenis informasi mencakup buku cetak, jurnal, majalah, referensi digital, dan berbagai sumber informasi lainnya. Dengan menyediakan akses ke beragam bahan bacaan, perpustakaan membantu memenuhi kebutuhan informasi masyarakat dari berbagai latar belakang dan minat. Dalam menghadapi era digital, perpustakaan telah mengalami peralihan dari non-digital ke digital (Azman Maricar et al., 2021). Dalam hal pengajaran, pelatihan, dan pembelajaran, perpustakaan digital merupakan komponen penting dari infrastruktur informasi universitas manapun (Kato et al., 2021). Digitalisasi koleksi, pemberian akses ke sumber daya *online*, dan penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi pelayanan adalah beberapa langkah yang diambil perpustakaan termasuk perpustakaan Politeknik Negeri Banyuwangi (Poliwangi). Sejak 17 Oktober 2022, UPT Perpustakaan Poliwangi telah merilis sebuah aplikasi Poliwangi *Library* yang diproduksi oleh PT Enam Kubuku Indonesia.

Aplikasi Poliwangi *Library* bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada komunitas akademik Politeknik Negeri Banyuwangi dalam mengakses sumber literatur digital. Berbeda dengan *website e-Library*, aplikasi Poliwangi *Library* hanya dapat digunakan untuk aktivitas peminjaman buku *online* atau e-Book. Sedangkan *e-Library* dapat digunakan untuk melakukan pengelolaan, pendataan, publikasi jurnal. Meski Poliwangi *Library* bertujuan untuk mempermudah akses sumber literasi digital, keterlibatan pengguna masih terbilang terbatas, hal ini bisa jadi disebabkan oleh kesadaran atau penyesuaian terhadap teknologi yang masih dalam tahap awal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua UPT Perpustakaan Politeknik Negeri Banyuwangi, untuk saat ini pengguna aplikasi Poliwangi *Library* tidak mencapai 50% dari keseluruhan mahasiswa atau dosen di Politeknik Negeri Banyuwangi. Terhitung sejak tanggal 26 Februari 2024 jumlah pengguna aplikasi Poliwangi *Library* sebanyak 121 orang dari mahasiswa dan dosen di Politeknik Negeri Banyuwangi. Peneliti juga melakukan pengujian awal menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Menurut Ashari & Muharram, (2022), SUS merupakan metode pengujian yang digunakan untuk mengukur tingkat *usability*

sistem. Pengujian awal terhadap aplikasi Poliwangi *Library* dilakukan kepada 30 responden yang terdiri dari pengguna aplikasi Poliwangi *Library*. Hasil pengujian awal aplikasi Poliwangi *Library* menunjukkan nilai rata-rata 45,9 yang berarti tingkat *usability* aplikasi Poliwangi *Library* masih di bawah rata-rata. Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang terhadap aplikasi Poliwangi *Library* guna meningkatkan *usability* bagi pengguna.

Dalam usaha untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Human Centered Design* (HCD) sebagai metode perancangan. Metode HCD merupakan pendekatan yang berfokus pada pembuatan sistem yang berguna dalam pengembangan sistem interaktif (Putra & Tedyyana., 2021). Metode HCD dianggap cocok digunakan pada penelitian ini karena metode ini memiliki lingkup penulisan lebih luas sehingga tidak hanya mempertimbangkan pengguna akhir (*end users*), tetapi juga melibatkan kondisi sekitar orang-orang pengguna aplikasi Poliwangi *Library*. Penerapan metode HCD pada penulisan ini diharapkan dapat menghasilkan perubahan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Dengan melibatkan pengguna secara aktif dalam setiap fase, diharapkan solusi yang dihasilkan dapat lebih responsif terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga meningkatkan daya terima dan kegunaan aplikasi Poliwangi *Library* secara keseluruhan. Dengan demikian, Aplikasi Poliwangi *Library* dapat terus berkembang menjadi *platform* yang lebih efektif dan diadopsi secara luas oleh seluruh komunitas akademik di Politeknik Negeri Banyuwangi. Sebagaimana diungkapkan oleh (Castello et al., 2023), pengalaman pengguna adalah bagaimana pengguna dalam melakukan interaksi terhadap sebuah produk/aplikasi, yang mana pengalaman ini bisa diketahui dari seberapa mudahnya pengguna untuk mendapatkan yang diinginkan, dengan kata lain *website* yang memiliki *User Experience* yang bagus tidak akan membuat pengguna bingung sehingga pengguna mendapatkan yang diinginkannya, jika pengguna merasa kesulitan dalam menemukan yang dicari maka *User Experience* dari *website* tersebut tidak bagus. Dalam konteks aplikasi Poliwangi *Library*, penelitian ini tidak hanya sekadar mencari solusi terhadap kendala partisipasi, tetapi juga bertujuan untuk menciptakan lingkungan digital yang intuitif dan memudahkan pengguna dalam memanfaatkan semua fitur yang ditawarkan. Dengan demikian, analisis yang komprehensif terhadap *User Experience* dapat memberikan pandangan yang mendalam, memberikan pemahaman terhadap hambatan konkret, dan merancang solusi yang dapat memperbaiki keterlibatan pengguna dengan *platform* ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti dapat merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil rancangan ulang tampilan *prototype* aplikasi berdasarkan pendekatan *Human Centered Design*?
2. Bagaimana hasil evaluasi pengguna menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* terhadap rancangan desain baru aplikasi Poliwangi *Library*?

1.3 Tujuan

1. Melakukan perancangan ulang terhadap tampilan aplikasi Poliwangi *Library* berdasarkan hasil pengujian awal kepada pengguna.
2. Mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap hasil rancangan ulang antarmuka aplikasi Poliwangi *Library*.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

1. Dapat membantu mengidentifikasi potensi perbaikan dalam desain antarmuka, memungkinkan peningkatan pengalaman pengguna.
2. Membantu mengidentifikasi kekurangan dan kelebihan dari desain yang diusulkan berdasarkan interaksi pengalaman pengguna terhadap perubahan yang dilakukan.
3. Memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan selanjutnya dengan memperjelas kebutuhan dan preferensi pengguna melalui responsivitas dan integrasi fitur-fitur dalam *prototype*.

1.5 Batasan Masalah

Agar Tugas Akhir yang peneliti lakukan jelas dan terarah serta tujuan selama penulisan dapat tercapai, fokus penelitian akan terbatas pada:

1. Penelitian ini hanya akan berfokus pada aplikasi Poliwangi *Library* versi *Desktop* dan *Mobile*.
2. Evaluasi pada penelitian ini difokuskan pada tampilan *User Interface* yang diakses oleh pemustaka (pengguna).
3. Penelitian ini berfokus pada pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi Poliwangi *Library*.
4. Penelitian ini akan dilakukan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, sumber daya, dan aksesibilitas data dari pengguna aplikasi Poliwangi *Library*.

“Halaman ini Sengaja Dikosongkan”