

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak informasi yang mudah diakses secara digital di era kemajuan teknologi ini, khususnya bagi para Gen Z yang lahir pada zaman di mana perkembangan teknologi berkembang pesat. Berdasarkan data yang diperoleh Siberkreasi, tingkat penguasaan literasi digital untuk para generasi muda mencapai persentase dengan rata-rata 80% (Bastian dkk., 2021, h. 129). Dengan ini, dapat dilihat bahwa perilaku membaca Gen Z mulai beralih ke dalam bentuk digital. Menurut penelitian yang dilakukan oleh IDN Research Institute (2024, h.36), mayoritas Gen Z membaca informasi seperti berita dan artikel melalui media digital secara *online*. Terlepas dari media digital, sebesar 24% masih mengadopsi buku fisik, dan sebesar 19% lebih suka menggunakan *e-books*. Dalam hal ini, terlihat bahwa Gen Z sebenarnya memiliki minat baca yang cukup tinggi.

Perpustakaan merupakan destinasi yang diminati di kalangan masyarakat yang memiliki hobi membaca. Perpustakaan Nasional Republik Indonesia merupakan salah satu perpustakaan terbesar di Jakarta di mana mereka memiliki buku-buku yang dapat dipinjam secara gratis. Untuk kemudahan akses membaca buku, mereka merilis aplikasi perpustakaan digital berisi kumpulan *e-books* yang diluncurkan secara gratis bernama iPusnas. iPusnas ini sendiri menjadi aplikasi yang diminati dengan total unduhan mencapai lebih dari 1 juta di Playstore. Namun, iPusnas memiliki *rating* yang kurang bagus di Playstore dengan penilaian 2,7 dari 5 dan diulas oleh 30 ribu orang. Alasan utama dikarenakan tidak memadainya fitur serta tampilan aplikasi yang dinilai tidak mengikuti perkembangan zaman.

Aplikasi merupakan salah satu bentuk produk digital, di mana mereka memiliki aspek UX (*User Experience*) dan UI (*User Interface*). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Saputra dkk., (2024, h.79) menunjukkan bahwa kualitas

interaksi pengguna dengan aplikasi menentukan kepuasan pengguna. Ketika pengguna dapat berinteraksi secara baik dengan aplikasi, maka tingkat kepuasan pengguna juga akan bertambah. Hal ini juga berbanding lurus dengan kualitas desain tampilan aplikasi yang baik serta mudah dioperasikan (Chang, 2022, h.37250). Maka dari itu penting bagi produk digital untuk dapat membantu pengguna mencapai tujuannya. Hal ini membuat mereka sebagai pengguna merasa puas, efektif, bahagia, dan akhirnya mereka bersedia membayar untuk produk tersebut (Cooper dkk., 2014, h.3).

iPusnas memiliki potensi besar sebagai aplikasi perpustakaan digital yang dapat menyediakan kemudahan aksesibilitas bagi masyarakat Indonesia, khususnya Gen Z dalam mengakses literatur digital seperti *e-books*. Namun, aplikasi iPusnas dinilai masih kurang memadai dan perlu ditingkatkan lagi dalam segi fitur dan tampilan aplikasi. Dalam hal ini, Aplikasi iPusnas memerlukan perancangan ulang agar dapat menyediakan layanan terbaik sebagai perpustakaan digital Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Ketidakpuasan pengguna aplikasi iPusnas menyebabkan *rating* aplikasi yang rendah.
2. Aplikasi iPusnas yang tidak memadai dalam segi fitur dan tampilan sebagai platform perpustakaan digital Indonesia.

Sehingga penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan ulang tampilan dan fitur aplikasi iPusnas agar meningkatkan pengalaman pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada masyarakat Indonesia, khususnya Gen Z berusia 12—27 tahun di Jakarta dengan SES B—C. Perancangan berfokus kepada perancangan aplikasi iPusnas berbasis *smartphone* sebagai media utama. Ruang lingkup perancangan hanya akan mengikuti konten yang sudah ada pada aplikasi sebelumnya dengan sedikit pengurangan dan penambahan untuk meningkatkan efisiensi pengalaman pengguna. Konten aplikasi meliputi fitur untuk meminjam, membaca *e-books*, dan platform komunitas.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditulis, tujuan penulis yaitu perancangan ulang aplikasi iPusnas.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dengan dilakukannya perancangan ini, berikut merupakan manfaat yang diharapkan oleh penulis:

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai usaha untuk meningkatkan layanan berupa media aplikasi yang menyediakan akses untuk mendukung literasi digital masyarakat Indonesia, khususnya Gen Z. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi perancangan aplikasi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media literasi digital.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau inspirasi bagi dosen atau peneliti lain mengenai perancangan perpustakaan digital berbasis aplikasi. Perancangan ini juga dapat bermanfaat bagi mahasiswa lain yang tertarik untuk merancang aplikasi pada *smartphone* dan topik mendukung literasi digital. Lalu, penelitian juga dapat menjadi dokumen arsip milik universitas terkait dengan pelaksanaan tugas akhir mahasiswa Desain Komunikasi Visual.