

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada perancangan ulang terhadap aplikasi iPusnas:

1. Demografis
 - b. Jenis Kelamin : Pria dan wanita
 - c. Usia : 12—27 tahun (Gen Z)

Gen Z merupakan orang yang lahir di rentang tahun antara 1997—2012 (Rosariana, 2021). Menurut IDN Research Institute (2024, h.1), generasi Z merupakan generasi dengan jumlah populasi terbanyak di Indonesia mencapai 27,94% dari total populasi masyarakat Indonesia. Gen Z memiliki perilaku menggunakan internet untuk melakukan hampir semua hal dari bersosialisasi, mencari hiburan, hingga bekerja dan belajar. Hal ini membuat mereka sering mengakses konten secara digital termasuk buku-buku (IDN Research Institute, 2024, h.4).

- d. Pendidikan : SMA, D3, S1
- e. SES : SES B—C

Sejumlah 56% Gen Z Indonesia memiliki penghasilan kurang dari Rp 2,5 juta per bulan. Lalu sejumlah 26% memiliki penghasilan di antara Rp 2,5—Rp 5 juta per bulan. Dapat dikatakan bahwa Gen Z memiliki daya beli yang lebih rendah (IDN Research Institute, 2024, h.63). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Deloitte, kekhawatiran utama Gen Z

terletak pada kemampuan mereka untuk memenuhi biaya hidup, khususnya pada kebutuhan dasar seperti makanan, tempat tinggal, dan transportasi (Zaman, 2024, h.59). Hal ini terlihat dalam statistik, di mana mayoritas dari Gen Z di Indonesia mengalokasikan pendapatan mereka sebagian besar untuk kebutuhan dasar (IDN Research Institute, 2024, h.65). Dengan pendapatan yang rendah dan alokasi keuangan yang besar untuk memenuhi kebutuhan dasar, penggunaan *e-book* lebih diminati karena harga relatif terjangkau (Varnes, 2020, hlm. 62).

2. Geografis

a. Primer : Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi)

Menurut Badan Pusat Statistik (2020), Terhitung jumlah populasi Gen Z paling banyak berada di pulau Jawa dengan total populasi dari provinsi Jawa Barat, Banten, dan DKI Jakarta mencapai 49% (19 juta jiwa) dari total keseluruhan di pulau Jawa. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2024, h.14), tingkat penetrasi internet di wilayah urban di Indonesia mencapai 82%. Jika diklasifikasikan berdasarkan pulau, Jawa merupakan pulau yang memiliki persentase tingkat penetrasi internet paling tinggi sebesar 84% dan di dalamnya termasuk provinsi Jawa Barat, Banten, dan DKI Jakarta memiliki rata-rata tingkat penetrasi sebesar lebih dari 85% (h.18). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas populasi yang berdomisili di Jabodetabek sudah memiliki akses kepada internet dan bisa mengakses aplikasi iPusnas.

- b. Sekunder : Kota-kota besar non-Jabodetabek di Indonesia

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, (2024, hlm. 16), tingkat penetrasi internet pada pulau-pulau di Indonesia mencapai persentase rata-rata sebesar 74,7%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas populasi yang berdomisili di non-Jabodetabek sudah memiliki akses kepada internet dan bisa mengakses aplikasi iPusnas.

3. Psikografis

- a. Gen Z yang menjadikan membaca sebagai hobi utama, khususnya secara digital.
- b. Gen Z yang memiliki kemampuan untuk melakukan beberapa aktivitas dalam satu waktu (*multitasker*).
- c. Gen Z yang mengutamakan efisiensi mulai dari efisiensi biaya, waktu, dan tenaga.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Goal-Directed Design*, sebuah tahapan yang berfokus kepada bentuk solusi yang memenuhi kebutuhan dari pengguna dan juga perusahaan. Menurut Cooper dkk., (2014, h.23), *Goal-Directed Design* memiliki 6 tahapan, dimulai dari *Research*, *Modeling*, *Requirements*, *Framework*, *Refinement*, dan *Support*. Pada tahap *Research*, dilakukan proses pengumpulan data yang dapat berupa terkait *user* dan produk. Selanjutnya terdapat tahapan *Modeling*, dimana perlu dilakukan analisa untuk menciptakan *user persona* dari data-data yang sebelumnya telah dikumpulkan pada tahap *Research*. Pada tahap *Requirements*, dibuat sebuah skenario untuk melihat bagaimana produk yang akan dirancang dapat memenuhi kebutuhan *user persona* untuk mencapai tujuan mereka. Lalu di tahap *Framework*, dibuat konsep produk secara keseluruhan termasuk fitur serta desain visual. Produk

tersebut akan disempurnakan dengan lebih detail ketika masuk pada tahap *Refinement*. Pada tahap terakhir yaitu *Support*, dimana perlu untuk dilakukan perencanaan terhadap media-media pendukung lain yang membantu aplikasi iPusnas menjadi relevan bagi target perancangan.

Metode penelitian yang dilakukan yaitu metode penelitian kualitatif, dimana menurut Fuad Hassan (Haryono, 2020, h.33), merupakan metode untuk memahami studi tentang manusia dan berbagai tingkah lakunya. Penelitian kualitatif dilakukan untuk memahami makna suatu perilaku, peristiwa atau objek. Teknik pengumpulan data secara kualitatif dilakukan dengan wawancara, FGD (*focus group discussion*), studi eksisting, dan studi referensi. Wawancara akan dilakukan kepada narasumber perwakilan dari tim iPusnas dan narasumber ahli dalam UI/UX aplikasi. FGD akan dilaksanakan bersama dengan 5 orang yang menjadi target perancangan. Penyebaran kuesioner juga akan dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif lebih berfokus kepada pernyataan yang menggambarkan situasi dan diukur dari variabel yang digunakan (Hardani dkk., 2020, h.255). Metode kuantitatif berguna untuk mengidentifikasi dan mengukur peluang terhadap *market*. Pengumpulan data dilakukan dengan Langkah-langkah ini akan dijelaskan pada subbab berikutnya secara rinci.

3.2.1 *Research*

Pada tahap *Research*, penulis melakukan observasi terhadap tampilan aplikasi iPusnas serta *review* aplikasi iPusnas di Google Play Store. Hal ini dilakukan sebagai tahap *pre-research* untuk mengukur masalah-masalah desain yang dihadapi oleh pengguna. melakukan penyebaran kuesioner dan FGD untuk mengumpulkan data terkait informasi perilaku membaca *e-book*, pengalaman pengguna dalam membaca *e-book* melalui iPusnas. Wawancara dilakukan bersama dengan perwakilan tim iPusnas dan narasumber ahli terkait bidang UI/UX dalam aplikasi. Hal ini dilakukan untuk memperoleh *insight* terkait aplikasi iPusnas dan bagaimana aplikasi tersebut dapat dirancang ulang menjadi lebih efektif. Studi eksisting dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dalam aplikasi dan menganalisa pengalaman

pengguna ketika memakai aplikasi. Studi referensi dilakukan untuk mengidentifikasi aplikasi-aplikasi sejenis untuk menjadi rujukan.

3.2.2 *Modeling*

Pada tahap *Modeling*, penulis menganalisis data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya untuk dibuat sebuah *user persona* yang menjadi representasi pengguna aplikasi iPusnas. Hasil analisis data akan membentuk *user persona* dengan perilaku, sifat, tujuan, dan motivasi, yang telah disimpulkan dan akan menjadi acuan dalam proses perancangan. Hal ini dilakukan agar proses perancangan ke depannya mengacu pada persona yang telah dibuat, sehingga perancangan dapat dengan tepat memenuhi kebutuhan pengguna.

3.2.3 *Requirements*

Pada tahap *Requirements*, penulis mulai mengumpulkan informasi terkait pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi iPusnas melalui *user journey map*. Dengan membuat skenario dari *user persona*, penulis dapat mengetahui hal yang paling penting dalam membuat UI/UX yang mudah digunakan untuk memastikan bahwa produk akhir berfungsi dengan efektif dan efisien. Hal ini dilakukan untuk lebih memahami kebutuhan pengguna dalam menggunakan aplikasi iPusnas untuk memenuhi tujuan mereka.

3.2.4 *Framework*

Pada tahap *Framework*, penulis mulai membuat keseluruhan konsep desain untuk perancangan ulang aplikasi iPusnas. Penulis sebagai desainer akan menentukan bagaimana tampilan, fungsi, dan nuansa dari aplikasi iPusnas. Sketsa akan dibuat pada tahap ini untuk memberikan gambaran kasar terhadap tampilan dari aplikasi iPusnas. Sketsa tersebut kemudian dikembangkan menjadi *prototype* sederhana (*low fidelity*) sehingga penulis memiliki gambaran bagaimana aplikasi iPusnas bekerja.

3.2.5 Refinement

Pada tahap *Refinement*, penulis akan berfokus pada penyempurnaan desain pada *prototype* yang sudah dirancang sebelumnya sampai pada tahap final dan dilakukan *user test*. Setiap elemen desain yang telah disusun dalam fase sebelumnya diperiksa secara detail untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna dengan acuan *user persona*. Penyempurnaan meliputi desain elemen seperti tampilan UI, hierarki serta gaya visual, *icon*, warna dan interaktivitas agar desain menjadi jelas dan menarik. Dapat dipastikan semua elemen aplikasi telah selaras dengan tujuan awal, baik dari sisi pengalaman pengguna maupun batasan teknis, sehingga hasil akhir dapat memenuhi harapan pengguna secara optimal. Selanjutnya akan dilakukan *user test* sebanyak dua kali yaitu *Alpha test* dan *Beta test*. *Prototype* akan diuji secara internal (*Alpha test*) untuk memastikan bahwa semua elemen dalam aplikasi iPusnas berfungsi dengan baik dan fitur dapat digunakan secara efektif. Masukan dari *Alpha test* akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan *prototype* sebelum diuji oleh *target audiens* yang sesungguhnya dalam *Beta test*. Proses ini bertujuan agar aplikasi iPusnas dapat berjalan sesuai harapan dan memenuhi kebutuhan dari pengguna secara efektif, khususnya kepada Gen Z.

3.2.6 Support

Pada tahap *Support*, penulis fokus pada pembuatan media-media pendukung yang bertujuan untuk memperkuat dan menjaga relevansi aplikasi setelah tahap perancangan selesai. Media pendukung ini mencakup berbagai materi promosi dan komunikasi dalam bentuk media *online* dan *offline*. Media-media ini dirancang untuk memperkenalkan aplikasi iPusnas serta meningkatkan *awereness* target pengguna terhadap aplikasi iPusnas. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa aplikasi tidak hanya berhasil dari sisi fungsionalitas dan desain, tetapi juga diketahui secara luas dan terus digunakan oleh pengguna.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pengumpulan data merupakan tahapan dasar bagi penulis untuk mengidentifikasi perspektif dan wawasan yang mendalam terkait aplikasi iPusnas. Aplikasi iPusnas merupakan salah satu aplikasi yang memfasilitasi masyarakat untuk membaca *e-book* secara gratis dan praktis. Namun, UI/UX dalam aplikasi iPusnas kurang ramah bagi pengguna, yang dimana elemen UI/UX penting bagi aplikasi untuk kepuasan pengguna (Saputra dkk., 2024, h.79). Teknik pengumpulan data dalam perancangan ini menggunakan teknik observasi, kuesioner, wawancara, FGD (*Focus Group Discussion*), untuk mencari wawasan terhadap perilaku pengguna dan pengalaman pengguna dalam membaca dan menggunakan *e-book* khususnya pada aplikasi iPusnas. Dilanjutkan dengan studi eksisting untuk mendapatkan wawasan terkait mengidentifikasi masalah desain dan mengetahui alur pengguna ketika memakai aplikasi iPusnas. Studi referensi bertujuan untuk mendapatkan wawasan baru terkait fitur, tampilan, dan sejenisnya yang dapat dijadikan inspirasi bagi perancangan ulang aplikasi iPusnas.

3.3.1 Observasi

Penulis melakukan observasi kepada aplikasi iPusnas dengan cara observasi partisipan pengamat, dimana penulis mencoba menggunakan aplikasi tersebut mulai dari masuk ke dalam aplikasi, mencari, meminjam, dan membaca *e-book*. Hal ini bertujuan agar penulis mendapatkan gambaran jelas terkait aplikasi iPusnas dan mengetahui bagaimana tampilan serta pengalaman yang dirasakan ketika menggunakan aplikasi iPusnas. Dalam proses perancangan, penulis dapat lebih memahami perasaan dari perspektif pengguna. Selain itu, penulis juga melakukan observasi dengan cara observasi pengamat sempurna dimana penulis melihat *review* dari pengguna aplikasi iPusnas. Instrumen yang diukur yaitu *rating* (bintang yang diberikan) dan komentar yang diutarakan oleh pengguna. Penulis akan melihat perbandingan *rating* kurang (penilaian bintang berjumlah 1 sampai dengan 3) dan *rating* bagus (penilaian bintang berjumlah 4 sampai dengan 5). Perbandingan ini

berfungsi bagi penulis untuk mengidentifikasi hal-hal yang menjadi kekurangan dan kelebihan dari aplikasi iPusnas dalam segi tampilan dan fitur sehingga penulis dapat mengetahui hal-hal apa saja yang perlu diubah dan dihapus dari aplikasi.

3.3.2 Kuesioner

Penulis menggunakan teknik penyebaran kuesioner dengan metode *purposive sampling*, yang ditujukan kepada masyarakat Jabodetabek dan Non-Jabodetabek berusia 12-27 tahun dan pernah membaca *e-book*. Penyebaran kuesioner bertujuan untuk mengumpulkan data terkait perilaku Gen Z dalam membaca *e-book*, serta preferensi mereka dalam aplikasi *e-book*. Hal ini berguna bagi penulis dalam mengidentifikasi fitur-fitur dalam aplikasi iPusnas yang selayaknya perlu ditingkatkan demi kenyamanan pengguna. Penulis menargetkan minimal 100 responden untuk mengisi kuesioner. Berikut merupakan instrumen pertanyaan untuk kuesioner.

1. Berapa lama waktu yang Anda sisihkan untuk membaca *e-book*?
(Pilihan yang paling relevan: <15 menit, 15—30 menit, 30—45 menit, >60 menit)
2. Media apa yang digunakan untuk mengakses *e-book*? (Pilihan yang paling relevan: *Smartphone*, Kindle, Laptop, Tablet/Ipad, Lainnya:___)
3. Melalui platform apakah Anda membaca *e-book* tersebut? (Pilihan yang paling relevan: Kindle, Aplikasi, *Website*, Lainnya:___)
4. Jika membaca *e-book* melalui platform aplikasi, bisa disebutkan nama aplikasi tersebut? (Pilihan yang paling relevan: iPusnas, iJakarta, Wattpad, Google Play Books, Gramedia Digital, Amazon Kindle, eBook Erlangga, iBooks (Apple Books), Tidak membaca melalui Aplikasi, Lainnya:___)
5. Jika membaca *ebook* melalui platform *website*, bisa disebutkan nama *website* tersebut? (Pilihan yang paling relevan: Scribd,

- buku.kemdikbud.go.id, openlibrary.org, literature.org,
books.google.co.id, Tidak membaca melalui website, Lainnya:___)
6. Seberapa sering Anda mengakses platform-platform tersebut? (< 1x seminggu, 2-3x seminggu, 3-4x seminggu, > 5x seminggu, Lainnya:___)
 7. Mengapa Anda menyukai membaca *e-book*? (Pilihan yang paling relevan: Praktis, Dapat dibaca di mana saja dan kapan saja, Mudah didapatkan dibanding buku fisik, Tidak memerlukan biaya yang besar, Mudah dibagikan kepada orang lain, Ramah lingkungan, Lainnya:___)
 8. Apa yang Anda cari ketika Anda ingin membaca *e-book*? (Pilihan yang paling relevan: Cover *E-book*, Judul yang menarik, Genre tertentu, Rating/review tinggi, *E-book* yang sedang tren, *E-book* tersedia secara offline, Lainnya:___)
 9. Apa manfaat Anda membaca *e-book* bagi diri Anda sendiri? (Pilihan yang paling relevan: Sarana pengembangan diri, Mencari inspirasi, Media untuk *refreshing*/menenangkan diri, Untuk menghabiskan waktu, Lainnya:___)
 10. Apakah ada hal yang tidak Anda sukai ketika membaca *e-book*? (Pilihan yang paling relevan: Mata menjadi lelah karena melihat layar terlalu lama, Ukuran tulisan *e-book* yang kecil, *E-book* tidak dapat diakses karena kendala internet, Tidak ada fitur *Dark Mode*, Lainnya:___)
 11. Ketika Anda membaca buku, apakah Anda ingin judul buku yang Anda baca diketahui oleh orang lain? (Ya/Tidak)
 12. Apakah Anda bersedia berlangganan premium untuk platform *e-book*? (Ya/Tidak)
 13. Berapa jumlah yang menurut Anda cocok ditetapkan sebagai harga berlangganan untuk platform *e-book* per bulannya? (Pilihan yang

paling relevan: Rp 5.000 - Rp 20.000, Rp 20.000 - Rp 35.000, Rp 35.000 - Rp 50.000, > Rp 50.000)

14. Ketika Anda tertarik membaca suatu *e-book*, apakah Anda akan melihat *preview* halaman atau langsung membaca *e-book*? (Melihat *preview* halaman/Langsung membaca *e-book*)
15. Jika ada Aplikasi yang bisa membantu Anda untuk *membaca e-book*, apa yang Anda harapkan dari aplikasi tersebut? (Jawaban terbuka)

3.3.3 Wawancara

Penulis melakukan wawancara sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang ditujukan kepada perwakilan dari tim iPusnas dan wawancara ahli dalam bidang UI/UX. Wawancara dengan perwakilan tim iPusnas bertujuan untuk memperoleh *insight* terkait latar belakang dari aplikasi iPusnas. Hal ini memungkinkan penulis untuk mengetahui informasi-informasi terkait tujuan, target demografis, dan penjelasan detail terkait fungsi serta fitur dari aplikasi iPusnas. Wawancara dengan ahli dalam bidang UI/UX bertujuan untuk memperoleh wawasan terkait hal-hal yang perlu diperhatikan ketika merancang ulang aplikasi iPusnas sehingga menjadi lebih efektif. Wawancara kepada dua narasumber akan dilakukan secara *online* melalui Google Meet. Dalam hal ini penulis memperoleh acuan terkait perspektif profesional terkait aplikasi iPusnas, mendapatkan masukan, serta mengidentifikasi peluang.

1. Wawancara Tim iPusnas

Wawancara dilakukan bersama Kepala Sub Bagian Tata Usaha Pusat Data dan Informasi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, bernama T. Wisnu Pamungkas, S.Kom., M.Kom. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman lebih terkait aplikasi iPusnas dari sudut pandang perusahaan. Berikut merupakan pertanyaan yang akan diberikan kepada narasumber.

1. Bagaimana proses pengembangan awal aplikasi iPusnas?
2. Apakah ada visi dan misi yang ingin dicapai melalui aplikasi iPusnas?
3. Siapa target utama pengguna aplikasi iPusnas? Apakah ada demografi khusus yang menjadi prioritas?
4. Bagaimana iPusnas berperan dalam mendukung akses terhadap buku di Indonesia, terutama di kalangan yang lebih luas?
5. Apakah ada tantangan tertentu yang dihadapi sejak peluncuran iPusnas?
6. Bagaimana iPusnas berkolaborasi dengan pihak lain, seperti penerbit atau institusi lain, untuk menyediakan konten *e-book*?
7. Bagaimana Perpustakaan Nasional memastikan bahwa koleksi buku di iPusnas tetap relevan dengan kebutuhan pembaca saat ini?
8. Apa kebijakan yang diterapkan dalam memilih buku yang masuk ke koleksi *e-book* di iPusnas?
9. Bagaimana tanggapan pengguna terhadap aplikasi iPusnas sejak peluncurannya? Apakah feedback yang sering muncul?
10. Apa yang menurut Anda menjadi keunggulan utama di iPusnas dibandingkan dengan platform *e-book* lain?
11. Bagaimana tim iPusnas mengumpulkan dan memanfaatkan *feedback* dari pengguna dalam pengembangan aplikasi selanjutnya?
12. Apakah ada rencana pengembangan iPusnas di masa mendatang yang bisa membantu meningkatkan pengalaman pengguna?
13. Bagaimana Perpustakaan Nasional mempromosikan iPusnas agar lebih dikenal masyarakat luas, khususnya di daerah-daerah terpencil?

14. Apa harapan Bapak terkait masa depan iPusnas dalam konteks mendukung peningkatan minat baca dan literasi digital di Indonesia?

2. Wawancara Ahli UI/UX

Wawancara dilakukan dengan Dheavira Hadina Putri, seorang Product Designer dan UI/UX Mentor. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman lebih terkait UI/UX aplikasi iPusnas dari sudut pandang profesional. Informasi dari wawancara ini berguna bagi penulis untuk memastikan bahwa aplikasi iPusnas dapat dirancang ulang secara efektif dan meningkatkan pengalaman pengguna. Berikut merupakan pertanyaan yang akan diberikan kepada narasumber.

1. Menurut Anda, bagaimana kesan pertama pengguna saat menggunakan aplikasi iPusnas? Apakah navigasinya mudah dipahami?
2. Apakah menurut Anda, proses pendaftaran atau *login* di iPusnas cukup sederhana dan mudah digunakan?
3. Bagaimana pendapat Anda mengenai kemudahan dalam mencari *e-book* yang diinginkan? Adakah fitur pencarian yang perlu ditingkatkan?
4. Apakah pengalaman membaca *e-book* di iPusnas nyaman? Apa yang bisa ditingkatkan dari segi tampilan atau fungsionalitas untuk membaca *e-book*?
5. Bagaimana pengalaman Anda terkait dengan fitur komunitas di aplikasi ini?
6. Apa yang menurut Anda menjadi tantangan terbesar dalam meningkatkan pengalaman membaca *e-book* di perangkat *mobile*?
7. Apa saja fitur yang sebaiknya perlu ada dalam aplikasi peminjaman *e-book* untuk meningkatkan pengalaman pengguna?

8. Berdasarkan pengalaman Anda, apa saja kesalahan umum yang sering dibuat dalam desain UX?
9. Bagaimana penilaian Anda terhadap tata letak (*layout*) tampilan utama serta desain visual (*icon*, warna, tipografi) aplikasi iPusnas?
10. Apakah Anda menemukan elemen-elemen UI yang membuat pengguna bingung?
11. Tren desain UI apa yang menurut Anda relevan untuk aplikasi perpustakaan digital seperti iPusnas?
12. Apakah terdapat *tips* untuk desain UI yang bisa menyesuaikan dengan berbagai ukuran layar dan perangkat, terutama untuk aplikasi yang mengandalkan teks seperti iPusnas?
13. Bagaimana Anda melihat konsistensi antar halaman di aplikasi iPusnas? Apakah setiap halaman memiliki navigasi dan struktur yang serupa?
14. Apakah ada *tips* dan trik untuk menciptakan desain UI yang konsisten?
15. Menurut Anda, apa saja elemen penting yang harus diperhatikan dalam mendesain ulang aplikasi seperti iPusnas yang berfokus pada *e-book*?
16. Bagaimana Anda menyeimbangkan antara estetika desain dan fungsionalitas dalam sebuah aplikasi?
17. Bagaimana cara Anda mengukur kesuksesan dari sebuah desain UI/UX? Indikator apa yang paling penting?
18. Bagaimana Anda menentukan *user persona* pengguna dalam proyek UI/UX? Apa faktor-faktor kunci yang perlu diperhatikan?
19. Ketika mendesain ulang aplikasi, apakah *user journey* yang dibuat harus berdasarkan keseluruhan fiturnya? Atau bisa memilih fitur yang utama saja?

3.3.4 Focus Group Discussion

Tahap selanjutnya, penulis melakukan FGD yang bertujuan untuk mengumpulkan data terkait informasi pengalaman pengguna dalam membaca *e-book* melalui iPusnas. Hal ini memungkinkan penulis mendapatkan informasi yang beragam dari berbagai sudut pandang pengguna. Penulis memilih 5 peserta FGD dengan latar belakang yang berbeda-beda, mulai dari perbedaan umur, demografis, serta jenis kelamin. Dengan ini, penulis dapat memperoleh informasi yang dapat membantu dalam perancangan ulang aplikasi iPusnas sehingga sesuai dengan *target audience*. Berikut merupakan daftar pertanyaan untuk FGD.

1. Bagaimana kesan pertama Anda saat membuka dan mendaftar di aplikasi iPusnas? Apakah navigasinya mudah dipahami?
2. Apakah Anda merasa aplikasi ini menyediakan semua informasi yang Anda butuhkan sebagai pengguna baru?
3. Apa yang membuat Anda terus menggunakan aplikasi iPusnas?
4. Bagaimana pendapat Anda mengenai navigasi dalam aplikasi ini? Apakah mudah untuk dioperasikan?
5. Apakah Anda merasa aplikasi ini menyediakan cukup opsi untuk kustomisasi tampilan (seperti ukuran teks, mode gelap, dll) untuk kenyamanan pembaca?
6. Apakah terdapat/pernah mengalami kendala ketika Anda ingin meminjam *e-book* dalam aplikasi?
7. Adakah ada fitur yang menurut Anda kurang efisien atau sulit untuk digunakan di dalam iPusnas? Jika ya, apa itu?
8. Apakah menurut Anda fitur komunitas di iPusnas saat ini bermanfaat? Apakah ada *feedback* terkait fitur ini?
9. Menurut Anda, seberapa penting tampilan visual aplikasi mempengaruhi pengalaman membaca?

10. Dalam situasi seperti apa biasanya Anda menggunakan aplikasi ini?
11. Menurut Anda, berapa lama durasi yang cocok untuk sekali peminjaman *e-book*?
12. Mengapa Anda tidak bersedia untuk berlangganan premium untuk platform *e-book*?
13. Apa ekspektasi Anda ketika Anda bersedia untuk berlangganan premium untuk platform *e-book*?

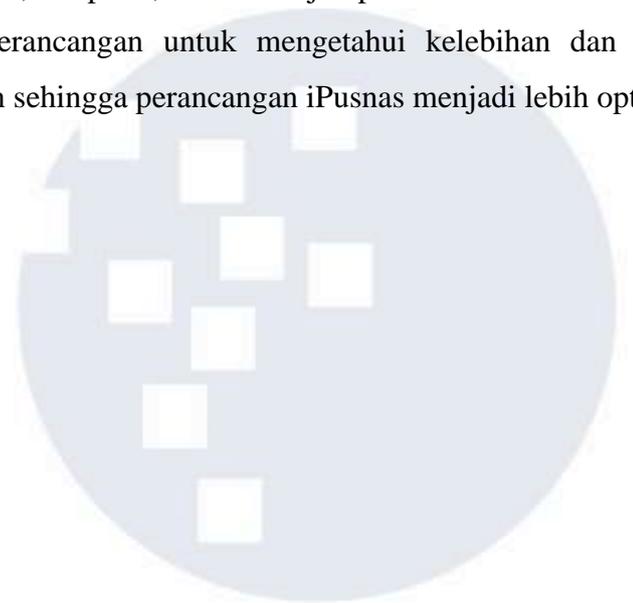
3.3.5 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan tahapan memperoleh data melalui instrumen atau objek yang telah ada sebelumnya dan memiliki topik sama dengan penelitian. Menurut Bowen, proses menganalisa ini berguna untuk memperoleh wawasan terkait instrumen eksisting untuk dan mendapatkan pemahaman baru dalam perancangan (Billups, 2021, h.143). Penulis memilih aplikasi berbasis *smartphone* yang mirip dengan iPusnas, yaitu *e-book* Erlangga. Aplikasi *e-book* Erlangga adalah platform digital yang dikembangkan oleh Penerbit Erlangga, salah satu penerbit terbesar di Indonesia, yang menyediakan buku-buku digital atau *e-book*. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan para pelajar, guru, dan masyarakat umum dalam mengakses berbagai buku pelajaran dan referensi yang diterbitkan oleh Erlangga dalam format digital. Penulis akan menganalisa secara keseluruhan mulai dari aspek SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*), fitur, tampilan, serta kinerja aplikasi. Informasi ini berguna sebagai referensi perancangan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi lain sehingga perancangan iPusnas menjadi lebih optimal.

3.3.6 Studi Referensi

Studi referensi merupakan tahapan memperoleh data melalui instrumen atau objek yang telah ada sebelumnya dan memiliki topik berbeda dengan penelitian. Penulis memilih 1 aplikasi berbasis *smartphone* yang memiliki UI/UX memadai, yaitu Google Play Books. Google Play Books

merupakan aplikasi berisi kumpulan *e-book* mulai dari koleksi lokal dan internasional. Dalam aplikasi ini terdapat *e-book* yang gratis dan juga berbayar, namun lebih banyak koleksi berbayarnya. Penulis akan menganalisa secara keseluruhan mulai dari aspek SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threat*), fitur, tampilan, serta kinerja aplikasi. Informasi ini berguna sebagai referensi perancangan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi lain sehingga perancangan iPusnas menjadi lebih optimal.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA