

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Keberadaan perpustakaan sangat penting bagi suatu perguruan tinggi, karena perpustakaan adalah pusat penyimpanan dan penyebaran pengetahuan, serta sebagai tempat yang mendorong literasi, penelitian, dan pembelajaran. Menurut Munawaroh [1], “Perpustakaan merupakan institusi yang menjadi wadah dalam kegiatan mengumpulkan, mengelola, melestarikan, dan menyajikan informasi kepada masyarakat pengguna”. Adanya perpustakaan memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperluas dan meningkatkan pemahaman serta pengetahuan seseorang, sekaligus memperluas wawasan mereka [2].

STAI Ma’arif merupakan salah satu perguruan tinggi di provinsi Jambi, untuk mengolah data dari perpustakaan seperti peminjaman dan pengembalian buku selalu menggunakan cara manual. Cara manual memiliki beberapa masalah, seperti lambatnya pemrosesan data, kesulitan dalam mencari informasi, dan memerlukan banyak ruang untuk menyimpan data [3]. Salah satu langkah yang diterapkan untuk meningkatkan operasional perpustakaan adalah sistem pengolahan data yang cepat serta akurat [2]. Karena lembaga pendidikan memerlukan suatu sistem untuk menghimpun, mengelola, menyimpan, mengkaji kembali dan menyebarkan informasi [4]. Maka dari itu kita membutuhkan aplikasi yang dapat menunjang pengolahan data di perpustakaan agar menjadi lebih efisien.

Akan tetapi masih banyak aplikasi yang tidak tepat dari kegunaannya serta memiliki tampilan yang tidak sesuai. Aziza [5] menyatakan aplikasi di sekitar kita

mungkin tidak memiliki kualitas yang baik dan kegunaan yang optimal sesuai kebutuhan pengguna. Perancangan suatu produk dan sistem harus sesuai dengan keinginan pengguna, dapat digunakan dengan baik dan mudah [6]. Dengan mengetahui keinginan pengguna, kita dapat merancang antarmuka pengguna yang lebih intuitif dan fungsional yang akan meningkatkan kepuasan pengguna.

Maka dari itu di butuhkan UI yang berkualitas serta mengetahui kebutuhan pengguna melalui *User Experience* (UX). Menurut Dharmayanti at al. [7], “*User Experience* dan *User Interface* merupakan salah satu komponen penting dalam sebuah perangkat lunak”. Dhiana [8] menyatakan beberapa faktor yang menjadi dasar pemilihan aplikasi oleh pengguna meliputi kesesuaian fungsi, kelengkapan fitur, kemudahan penggunaan, daya tarik antarmuka, dan faktor lainnya. Oleh karena itu, perancangan UI/UX harus mempertimbangkan kebutuhan dan keterampilan beragam pengguna.

Disini peneliti menerapkan metode *Design Thinking* dalam merancang aplikasi perpustakaan, karena dapat merinci kebutuhan dan masalah pengguna dengan lebih baik. Metode ini dikenal sebagai suatu pendekatan berpikir komprehensif yang fokus pada penciptaan solusi. Prosesnya dimulai dengan penerapan empati terhadap kebutuhan manusia, yang selanjutnya membimbing langkah-langkah inovatif, sejalan dengan kebutuhan pengguna [9]. Karena itu, metode *Design Thinking* menjadi relevan karena menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian dalam perancangan aplikasi. Konsep *Design Thinking* dianggap sebagai suatu solusi untuk menyelesaikan masalah secara kreatif [10]. Hasan dkk. [11] menyatakan metode ini mempertimbangkan peran pengguna dalam proses

pemecahan masalah. Maka dari itu, desain yang berfokus pada empati dan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna dapat menghasilkan aplikasi yang lebih sesuai dengan ekspektasi pengguna, meningkatkan keterlibatan, dan menciptakan nilai tambah yang berarti.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menggunakan metode *Design Thinking* dalam merancang UI/UX. Pada penelitian Hasna dkk. [12], metode *Design Thinking* digunakan untuk mendesain ulang suatu *website*. Karena dengan menggunakan metode *Design Thinking* dapat memudahkan kita untuk mengetahui apa yang menjadi kebutuhan dan keinginan pengguna. Dan pada penelitian Azmi dkk. [13], penggunaan metode *Design Thinking* digunakan untuk mengevaluasi *User Experience (UX)* pada sebuah aplikasi *mobile* pemesanan *online*. Yang mana hasil penelitian tersebut dapat mengetahui tingkat penggunaan aplikasi oleh konsumen, dimana masih banyak ditemukan pengguna yang kesulitan menggunakan fitur-fitur pada aplikasi tersebut karena desain yang sulit dipahami oleh pengguna.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis bermaksud merancang UI/UX aplikasi perpustakaan dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan akan ditulis secara ilmiah pada penelitian yang berjudul **“Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Metode *Design Thinking* Di STAI Ma’arif Jambi”**.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, masalah yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana menerapkan metode *Desain Thinking* pada perancangan UI/UX untuk Aplikasi Perpustakaan STAI Ma'arif Jambi?
2. Bagaimana menguji hasil perancangan UI/UX untuk Aplikasi Perpustakaan STAI Ma'arif Jambi menggunakan *Usability Testing*?

## 1.3 BATASAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi:

1. Penelitian dilakukan dikampus STAI Ma'arif Jambi.
2. Perancangan menggunakan *Software Figma*.
3. Perancangan yang dilakukan hanya berupa desain dan *prototype* untuk Aplikasi Perpustakaan.
4. Perancangan yang dilakukan hanya perancangan desain aplikasi *mobile* dan *website* admin.

## 1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan metode *Design Thinking* untuk perancangan UI/UX pada Aplikasi Perpustakaan STAI Ma'arif Jambi.
2. Menguji hasil perancangan UI/UX pada Aplikasi Perpustakaan STAI Ma'arif Jambi menggunakan *Usability Testing*.

### 1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan rekomendasi *User Interface* yang sesuai dengan kebutuhan *user* di kampus STAI Ma'arif Jambi dalam pembuatan Aplikasi Perpustakaan.
2. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kepuasan bagi pengguna dari segi *User Experience* jika nantinya akan dibuatnya sebuah Aplikasi Perpustakaan STAI Ma'arif Jambi.
3. Menambah wawasan kepada peneliti dan pembaca dalam perancangan sebuah UI/UX pada Aplikasi Perpustakaan.

## 1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan, maka penulis menyajikan sistematika penulisan yang terdiri dari 6 Bab.

### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat konsep-konsep teoretis yang digunakan sebagai landasan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah penelitian yang penulis lakukan.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjabarkan mengenai gambaran umum penelitian, menguraikan metodeologi penelitian yang digunakan dalam perancangan UI/UX dalam penelitian ini.

**BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini peneliti mendapatkan hasil analisis serta merancang UI/UX pada Aplikasi Perpustakaan STAI Ma'arif Jambi.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini peneliti menimplementasikan dan menguji UI/UX menggunakan metode *Usability Testing*.

**BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian ilmiah ini yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan juga saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ilmiah ini.