

BAB I

PENDAHULUAN

1.2 Latar Belakang

Di Indonesia, teknologi informasi berkembang pesat untuk membantu masyarakat dalam melakukan berbagai tugas. Dengan menggunakan teknologi informasi, Anda dapat mendapatkan data yang relevan, cepat, dan akurat melalui proses pengolahan dan analisis data. (Yana Siregar et al., 2020). Disini akan berfokus pada Perpustakaan SMAK Setia Bakti Ruteng yang diaman perpustakaan ini belum menerapkan adanya Perpustakaan Digital atau dalam bentuk aplikasi *mobile*. Dengan adanya penerapan perpustakaan digital dalam era sekarang, Perpustakaan saat ini dapat di akses dimana saja salah satunya yaitu Perpustakaan Elektronik.

Menurut *Digital Library Federation*, Perpustakaan digital adalah organisasi yang bertujuan untuk mengumpulkan, mengelola, dan menyediakan akses ke berbagai sumber informasi digital. Karyawannya bertanggung jawab untuk memilih, membentuk, menginterpretasikan, mendistribusikan, dan menjaga keamanan koleksi digital. Tujuannya adalah agar koleksi ini selalu dapat digunakan dengan hemat biaya oleh masyarakat terbatas atau kelompok tertentu. (Widayanti, 2015). Maka dari itu agar pengguna dapat menggunakan aplikasi digital dengan efisien, dibutuhkan perancangan UI/UX yang baik agar kebutuhan dan harapan tercapai.

UI/UX adalah bagian dari kemajuan teknologi yang merancang produk yang dapat dilihat dan digunakan dengan baik dengan menggunakan platform digital dan internet. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kenyamanan dan kemudahan interaksi pelanggan dengan barang atau jasa tersebut. Dan ada beberapa arti dari UI dan UX itu sendiri, antara lain UI (*User Interface*) adalah hal yang dimana cara kita berkomunikasi dengan suatu system atau aplikasi, sedangkan UX (*User Experience*) memastikan bahwa barang dan jasa tersebut memenuhi kebutuhan dan harapan konsumen.

SMAK Setia Bakti Ruteng memiliki masalah terkait perpustakaan, dimana pengelolaan buku yang kurang seperti pengembalian buku dengan skala besar atau di pinjam oleh satu kelas yang tidak lengkap dengan jumlah buku tidak sesuai dengan jumlah buku sebelumnya, kurangnya minat membaca di perpustakaan karena persediaan buku terbatas. Solusi masalah ini adalah dengan membuat aplikasi perpustakaan *digital*. Ini akan berdampak secara tidak langsung pada siswa sekolah karena mereka sudah menggunakan alat elektronik seperti ponsel dan membantu mereka membaca..

Pada penelitian ini akan dibuat sebuah rancangan atau *prototype*, perancangan tersebut akan membutuhkan sebuah software/aplikasi yang bernama Figma. Menurut (Al-Faruq et al., 2022). Figma adalah alat desain yang biasa digunakan untuk membuat tampilan *desktop*, seluler, dan *web*. Figma dapat diakses melalui sistem operasi Windows, Linux, dan Mac dengan menggunakan internet. Keuntungan utama Figma adalah kemampuannya untuk memungkinkan banyak orang mengerjakan proyek yang sama meskipun mereka berada di tempat yang berbeda. Hal ini memfasilitasi kerja tim dan menjadikan Figma populer di kalangan desainer UI/UX karena memungkinkan pembuatan *prototype* situs web atau aplikasi dengan cepat dan efisien.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi yang disampaikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana UI/UX dapat membuat sistem pengelolaan buku perpustakaan SMAK Setia Bakti Ruteng sehingga siswa dapat meningkatkan minat membaca dan mengatasi masalah pengembalian buku yang tidak sesuai skala atau tidak lengkap?
2. Bagaimana Anda menerapkan prinsip *User Centered Design* pada pengguna untuk meningkatkan aplikasi UI/UX untuk perpustakaan?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Dapat menciptakan sebuah rancangan aplikasi perpustakaan digital yang memfasilitasi siswa SMAK Setia Bakti Ruteng dalam mengakses dan membaca buku secara mudah dan efisien, sehingga dapat meningkatkan minat baca dan memperbaiki manajemen peminjaman buku di perpustakaan.
2. dapat membuat prototype menggunakan prinsip UI/UX (*User Interface* dan *User Experience*) melalui pendekatan *user centered design*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Membantu menjadi sumber informasi yang baik dalam lingkup teknologi informasi di dalam lingkup perpustakaan untuk pengguna aplikasi.
2. Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi dengan baik dan gampang karena User Interface dapat di kenali dan mudah digunakan.
3. Dengan adanya kemudahan di dalam aplikasi, aplikasi dapat bersaing dengan competitor lain.

1.6 Batasan Penelitian

1. Studi ini hanya membahas desain UI/UX (*User Interface* and *User Experience*) menggunakan aplikasi Figma.
2. UI (*User Interface*) yang dibuat oleh peneliti hanya berupa rancangan prototype saja.
3. Penelitian dan perancangan *prototype* aplikasi hanya dilihat dari perspektif pengguna (siswa siswi) dan karyawan Perpustakaan
4. Peneliti menggunakan metode *User Centered Design* dalam perancangan *prototype* dalam melakukan penelitian