

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, teknologi terus berkembang semakin canggih. Teknologi sudah memasuki berbagai lini kehidupan, salah satunya di dunia literasi. Saat ini, kita tidak harus membeli buku secara *hard copy* untuk membaca, banyak buku tersedia yang bisa dibaca secara online atau *E-Book* melalui gawai dalam bentuk aplikasi atau *website*. Literasi ialah suatu kemampuan dalam diri seseorang untuk menulis dan membaca (Oktafina et al., 2021). Pemanfaatan perkembangan teknologi literasi digital juga sering digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini, banyak aplikasi pembelajaran yang sering digunakan para guru dalam proses belajar mengajar, hal ini karena tampilannya yang lebih menarik dan banyak fitur dari aplikasi tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga menambah minat anak untuk belajar (Binus, 2015). Salah satu aplikasi yang bergerak di bidang teknologi literasi yang dikhususkan sebagai media belajar kepada anak-anak yaitu aplikasi *Let's Read*. *Let's Read* merupakan satu aplikasi yang berbasis perpustakaan digital yang menyuguhkan buku bacaan bergambar yang berfokus pada seni, pendidikan, dan budaya. Dalam aplikasi ini ada ratusan buku cerita digital yang dapat diakses dengan mudah di gawai masing-masing pengguna, khususnya orang tua siswa. Cara mendapatkannya cukup mudah dan dapat langsung diunduh di *Playstore* atau *Appstore* secara gratis. Di Indonesia sendiri, *Let's Read* bermitra dengan Forum TBM (Taman Baca Masyarakat) dalam melaksanakan programnya. Aplikasi ini terhitung Maret 2023 sudah diunduh lebih dari 100 ribu unduhan serta mendapat lebih dari 4 ribu ulasan di *Play Store* (Afifatunnisa, 2023)

Terlepas dari banyaknya pengguna yang memakai aplikasi tersebut, kita perlu mengukur *User Experience* dari pengguna terhadap aplikasi tersebut untuk mengetahui pengalaman mereka saat menggunakannya. *User Experience* memiliki peran penting dalam pengembangan suatu produk maupun sebuah sistem, nilai dari produk atau sistem tersebut dipengaruhi oleh *User Experience*, dengan mengetahui kelayakan, tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna dari produk atau sistem yang digunakan dapat diketahui melalui *User Experience* (Hasyim et al., 2021). Di Indonesia banyak penelitian yang dilakukan mengenai *User Experience*, secara umum penelitian yang berkaitan dengan *User Experience* digunakan untuk mengetahui permasalahan dan kekurangan dari suatu produk, sistem, atau jasa (Ghina et al., 2019).

UI atau singkatan dari *User Interface* dan *UX* singkatan dari *User Experience* merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk website atau program aplikasi yang dapat meningkatkan produk dari bisnis yang dimiliki oleh perusahaan atau pembuatnya. Metode riset dari *UX research* yang digunakan terdapat 3 macam yaitu observasi, pemahaman, dan analisis. Hasil dari analisis ini bisa berupa data ataupun grafik yang mewakili karakteristik pengguna. Hasil dari analisis ini dibuat dengan tujuan untuk membuat produk yang lebih baik dan mudah digunakan oleh pengguna. Dalam tahap analisis, banyak metode yang dapat digunakan seperti metode *Heuristic Evaluation*, metode *User Centered Design (UCD)*, metode *Design Thinking*, metode *System Usability Scale (SUS)*, serta banyak lagi metode lainnya yang memiliki cara, kelebihan serta kekurangan masing-masing pada penerapannya (Dwi Poetra, 2019). Dalam penelitian untuk mengukur *Usability* pada aplikasi *Let's Read*, peneliti menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. *Heuristic Evaluation* merupakan metode *usability engineering* untuk mencari dan menentukan masalah kegunaan dalam desain antarmuka pengguna, yang kemudian masalah tersebut dapat diatasi sebagai bagian dari teknik desain berulang. *Heuristic Evaluation* melibatkan sekelompok kecil pengujian yang menganalisa antarmuka dan menilai kepatuhannya dengan aspek-aspek atau prinsip kegunaan yang disetujui (Diah Indrayani et al., 2020).

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan mengenai analisis *User Experience* menggunakan *Heuristic Evaluation* sebagai referensi untuk penelitian ini, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Ayu Agung Diah Indrayani, I Putu Agung Bayupati, I Made Suwija Putra mengenai "Analisis *Usability* Aplikasi *iBandung* Menggunakan *Heuristic Evaluation Method*" pada tahun 2020. Dimana penelitian ini menggunakan metode *heuristic* untuk menguji *usability* aplikasi *iBandung* dengan 17 responden. Hasil pengujian ini menemukan permasalahan *usability* pada *interface* aplikasi *iBandung* dan mendapat rekomendasi untuk dilakukan perbaikan tampilan, setelah itu dilakukan konfirmasi, tampilan yang telah diperbaiki tahap kedua kepada responden yang terlibat sebelumnya. Menurut (Dewi et al., 2018) *Heuristic Evaluation* dapat membantu evaluator memusatkan perhatian mereka pada masalah tertentu. *Heuristic Evaluation* sangat praktis terkait dengan metode pemeriksaan yang melibatkan pengguna nyata. Mengevaluasi desain dengan *heuristic* dapat membantu mengidentifikasi masalah kegunaan dengan elemen individu dan bagaimana mereka mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. *Heuristic Evaluation* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah *usability* dalam hal *user interface design*

(Widiawati et al., 2021). Hasil pengujian ini diharapkan menemukan permasalahan *usability* pada *interface* aplikasi *Let's Read* dan mendapat rekomendasi untuk dilakukan perbaikan tampilan. Hasil akhir mendapatkan nilai *Heuristic Evaluation* dari aplikasi *Let's Read* sehingga mendapatkan hasil *User Experience* yang lebih akurat karena evaluator terlibat langsung dalam memberikan nilai dan saran dalam perbaikannya. Berdasarkan latar belakang diatas maka dilakukan penelitian yang berjudul **“ANALISIS USER EXPERIENCE APLIKASI LET’S READ MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION”**. Diharapkan dengan penelitian ini dapat memberikan evaluasi serta masukan terhadap aplikasi *Let's Read* khususnya di bagian *user experiencenya* terhadap pengguna yang asing menggunakan aplikasi ataupun kawasan yang minat literasinya rendah. Selain itu juga diharapkan agar penelitian ini menjadi referensi bagi tempat yang dijadikan objek penelitian dalam menggunakan aplikasi ini dan untuk peneliti selanjutnya apabila menggunakan metode dan objek yang sama.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengevaluasi *usability* pada penggunaan aplikasi *Let's Read* menggunakan metode *Heuristic Evaluation* ?
2. Bagaimana merancang ulang antarmuka berdasarkan hasil kajian *usability* penggunaan Aplikasi *Let's Read* menggunakan metode *Heuristic Evaluation*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dalam rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu:

1. Mendapatkan hasil evaluasi *usability* pada penggunaan aplikasi *Let's Read* menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.
2. Merancang ulang antarmuka berdasarkan hasil kajian *Usability* penggunaan aplikasi *Let's Read* menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat mengevaluasi *User Interface* Aplikasi *Let's Read* untuk mengetahui *User Experience* penggunaanya dan memberikan rekomendasi dari

hasil penelitian ini bagi pihak penyedia aplikasi dan tempat yang dijadikan objek penelitian.

2. Bagi Target Penelitian

Bagi pengguna agar dapat meningkatkan *User Experience* dalam menggunakan aplikasi *Let's Read* dengan memberikan penilaian dan menjadi referensi bagi mereka untuk menggunakannya

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai aplikasi belajar *Let's Read* ataupun penelitian mengenai analisis *UI/UX* menggunakan metode *Heuristic Evaluation*

1.5 Batasan Masalah

Penelitian akan berfokus pada pengurus di Rumah Baca Jambi Kota Seberang, dimana rumah baca tersebut pernah bekerja sama dengan *Asian Foundation* menggunakan aplikasi *Let's Read* sebagai sarana utamanya dalam kegiatan belajar pada rumah baca tersebut. Selain itu, Rumah Baca Jambi Kota Seberang dipilih dikarenakan wilayah dari rumah baca tersebut berada di kawasan Seberang Kota Jambi, dimana minat literasinya masih rendah serta sangat minim dalam penggunaan aplikasi berbasis online pada setiap kegiatannya, sehingga diteliti *User Experience* dalam menggunakan aplikasi *Let's Read* tersebut.

Selain itu, untuk proses perbaikan tampilannya, peneliti hanya membatasi skala *severity rating* 2-4 untuk wajib dilakukan perbaikan sesuai dengan hasil dari penelitian nantinya, namun apabila *severity ratingnya* hanya bernilai 0-1 maka hanya dipilih beberapa tampilan yang dianggap perlu untuk dilakukan rekomendasi perbaikan dan hanya melakukan pengujian tahap kedua pada responden ahli.