

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di dalam masyarakat, pembaca buku masih dapat dibilang sedikit jumlahnya, namun jumlah yang sedikit tersebut tidak dapat disepelekan. Kebutuhan mereka akan membaca atau bahkan untuk mencari referensi terutama bagi para pelajar atau mahasiswa perlu di-*support* dengan *website* peminjaman buku perpustakaan secara *online*.

Tidak semua perpustakaan memiliki *website* yang menyediakan layanan peminjaman buku. Hal ini dapat membuat calon peminjam buku kesulitan dan harus datang ke setiap perpustakaan untuk mencari buku yang diperlukan.

Di lain sisi, apabila suatu perpustakaan sudah memiliki *website* sendiri, *website* tersebut tidak menerapkan desain *UI/UX* yang baik, hal tersebut membuat pengguna merasa kesulitan dan merasa lebih baik datang langsung ke perpustakaan untuk mencari buku yang diperlukan.

UX (User Experience) dan *UI (User Interface)* merupakan dua hal yang berbeda namun saling berkaitan, keduanya memang berperan penting dalam mendesain sebuah aplikasi atau *website* namun *UX* memiliki peran yang lebih mendalam dikarenakan *UX* didesain untuk menyelesaikan suatu permasalahan seperti contohnya, “Apakah tombol ini diperlukan?”, “Tombol ini digunakan untuk apa?”. *UI* merupakan bagian dari *UX*, berfokus pada estetika *website* atau

aplikasi, agar memiliki tampilan yang nyaman dipandang oleh pengguna seperti contohnya, “Tombol ini sebaiknya berwarna apa?”, “Lebih baik tombol ini ditempatkan di sebelah mana?”.

Dengan membangun desain website peminjaman buku perpustakaan dengan *UI/UX* yang bagus, dapat memudahkan pelajar dan mahasiswa untuk mencari buku yang hendak dipinjam.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah:

1. Bagaimana membangun atau membuat desain *website* sesuai dengan aturan *UI/UX* menggunakan metode *Design Thinking*, dalam studi kasus ini adalah desain *website* perpustakaan *online*.
2. Bagaimana membangun atau membuat desain *website* yang dapat menarik bagi pengguna. Tidak hanya dalam tampilan namun juga dalam pengalaman.

1.3. Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian di atas, maka ruang lingkup yang akan dikerjakan adalah sebagai berikut:

1. Hanya merancang desain *UI/UX* saja, tidak meliputi *frontend*, *coding*, dan *backend*.
2. Desain yang dirancang merupakan *website* perpustakaan yang memuat satu perpustakaan saja.

3. Rancangan desain *UI/UX* hanya mencakup untuk layar desktop, (1980*1080).
4. Desain yang dirancang menggunakan aplikasi Figma.
5. Rancangan yang didesain berupa: *user flow*, *wireframe*, *UI kit*, *UI design*, dan *prototype*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Merancang desain untuk *website* perpustakaan *online* dengan menggunakan Metode *Design Thinking*. Rancangan yang akan dibangun adalah rancangan desain untuk pengguna.
2. Dari hasil desain *website* yang dibangun, selanjutnya akan dilakukan tes ke pengguna dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Membuat desain dan *prototype website* perpustakaan *online* dengan menggunakan aplikasi Figma dengan Metode *Design Thinking*.
2. Mengetahui bagaimana penilaian dari pengguna dari hasil desain *UI/UX* yang dibangun menggunakan Metode *Design Thinking*.
3. Desain yang telah dibuat dapat dijadikan sebagai contoh rancangan awal untuk pengembangan *website* perpustakaan yang riil.

1.6. Sistematika Penulisan

Berikut untuk sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari lima bab:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas terkait latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan dari skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKAN DAN DASAR TEORI

Dalam bab ini membahas terkait tinjauan pustaka dari penelitian skripsi atau tugas akhir yang sudah dilakukan sebelumnya dalam 5 tahun terakhir yang digunakan sebagai acuan untuk penelitian. Dan membahas terkait teori-teori yang berhubungan dalam penelitian ini. Terdiri dari *UI/UX*, *design thinking*, dan beberapa *e-book* yang terkait dengan desain *UI/UX*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini membahas terkait data-data yang diperlukan untuk dilakukan penelitian dan metode yang digunakan untuk membangun aplikasi, yaitu menggunakan metode *design thinking*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang proses pembuatan desain *UI/UX* dengan metode *design thinking*. Dibahas secara runtut langkah-langkah yang dilakukan dari awal penelitian hingga akhir penelitian yang terdiri dari lima langkah utama yaitu, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil akhir dari pembuatan desain berupa desain *high fidelity* dan *prototype*. Untuk tahapan *test* menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan. Saran diperlukan untuk agar desain *website* perpustakaan *online* lebih baik lagi.