

Evaluasi User Experience (UX) pada Aplikasi E-book Lontara = Evaluation of User Experience (UX) of Lontara E-book Application

Nadhila Bianca Shabrina, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20518491&lokasi=lokal>

Abstrak

Internet telah mengubah banyak hal dalam kehidupan sehari-hari dengan cara digitalisasi. Salah satu bentuk digitalisasi terjadi pada buku, yaitu *e-book*. Saat ini, tingkat literasi dan minat membaca di Indonesia saat ini masih cukup rendah, dimana UNESCO (2016) menyebutkan bahwa Indonesia urutan kedua dari bawah soal literasi dunia dari 61 negara. Untuk mengatasi hal tersebut, *e-book* menjadi salah satu upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca. Salah satu bentuk perkembangan *e-book* di Indonesia adalah aplikasi Lontara, yang memiliki visi untuk membangun ekosistem literasi masyarakat Indonesia dengan memanfaatkan teknologi informasi. Namun menurut survei yang dilakukan kepada pengguna Lontara, saat ini masih terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan rancangan usulan perbaikan dengan fitur-fitur yang sesuai untuk menghasilkan *User Experience* (UX) aplikasi Lontara yang baik, dengan menggunakan pendekatan *design thinking* sebagai kerangka utama penelitian. Penelitian ini juga mengukur tingkat *usability* aplikasi dengan menggunakan metode *usability testing* yang terdiri dari *performance metrics* dan *self-reported metrics*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah *mock up* dari desain antarmuka aplikasi yang terbukti meningkatkan user experience yang dapat dilihat dari peningkatan nilai *completion rate*, *time on task* yang lebih singkat, *error rate* yang lebih kecil, dan nilai *usability* yang lebih baik.

.....

The internet has changed many things in our daily life with digitization, which also occurs in the book reading activity. Currently, Indonesia's literacy and reading interest level is still low. UNESCO (2016) states that Indonesia ranked 60 out of 61 countries regarding world literacy. To overcome this, e-book is one of the technologies that can be implemented to increase reading interest. Lontara is one of the e-book applications with the vision to build a literacy ecosystem for the Indonesian people by utilizing information technology. However, according to a survey conducted on Lontara users, there are still some problems that occur in the application. This study aims to obtain a proposed design improvement with appropriate features to produce a good User Experience (UX) for the Lontara application, using a design thinking approach as the main framework of this research. This study also measures the usability level using the usability testing method consisting of performance and self-reported metrics. The final result of this research is a mock-up of the Lontara interface design, which is proven to improve the user experience, which can be seen from the increase in the completion rate, shorter time on task, lower error rate, and better usability value.