

TUGAS
INTERAKSI MANUSIA KOMPUTER



Kelompok Uhuy :

- | | |
|--------------------------------|------------|
| 1. Rangga Lesmana | 1301204232 |
| 2. Muhammad Salman Tilmitsani | 1301204265 |
| 3. Ikhsan Maulana Siddiq | 1301204061 |
| 4. Muhammad Rafid Mustaghfirin | 1301200417 |
| 5. Cristian Calvin Wayong | 1301204177 |

FAKULTAS INFORMATIKA
TELKOM UNIVERSITY

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi, kebutuhan setiap orang pun menjadi bertambah. Selain itu, muncul masalah lain di masyarakat dari bidang pendidikan, ekonomi, sosial, maupun budaya. Banyak orang memanfaatkan teknologi untuk menjadi solusi dari masalah-masalah tersebut. Masalah tersebut pun dapat dialami oleh banyak kalangan seperti mahasiswa, orang tua, dan lain-lain

Saat ini banyak mahasiswa yang sangat kurang suka membaca buku, mereka cenderung suka terhadap podcast atau video, karena podcast ataupun video ini lebih menarik dibandingkan dengan membaca buku

1.2 Rumusan Masalah

Dari Latar Belakang, dapat diketahui rumusan dari Observasi permasalahan ini :

1. Banyak orang yang tidak suka membaca buku lebih senang mendengarkan audio
2. Di era sekarang pengguna lebih suka mendengarkan semacam podcast di banding membaca buku

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan :

1. Memudahkan seseorang yang tidak suka membaca buku

1.3.2 Manfaat :

1. Agar seseorang yg malas membaca buku bisa paham isi buku dengan audio book

2. PEMBAHASAN

2.1 Dasar Teori

2.1.1 User Persona

User persona adalah karakter fiksi yang dibuat berdasarkan pada penelitian yang desainer lakukan untuk mewakili target audiens yang mungkin menggunakan layanan, produk, barang, jasa atau merek. Di dalam user persona mencakup identitas diri, pengalaman, kegiatan rutin, pain points, dan kondisi lingkungan pengguna yang sebenarnya. Selain itu, bisa ditambahkan beberapa komponen seperti perangkat apa yang sering digunakan hingga aplikasi apa yang sering digunakan. User persona sendiri didapat dari hasil pengumpulan data dari pengguna. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan adalah dengan cara wawancara, kuesioner, observasi, dan kombinasi

2.1.2 Figma

Figma adalah platform yang digunakan untuk mengedit grafis berbasis web dan aplikasi. Figma dapat digunakan untuk berbagai project desain terutama desain web dan aplikasi dengan figma kita dapat mengerjakan project secara individu maupun team

2.1.2 Bacain

Bacain adalah sebuah produk atau platform audiobook yaitu solusi membaca buku tanpa harus cape cape membaca cocok untuk tipe orang yang tidak suka membaca akan tetapi ingin mengetahui isi di dalam suatu buku selain itu dapat membantu tunanetra dan tunadaksa untuk mengetahui isi di dalam suatu buku audiobook juga fleksibel bisa diakses diberbagai platform sehingga dapat memudahkan penggunaanya

3. ANALISA

3.1 Verifikasi Masalah Internal

3.1.1 Masalah Yang Dapat Diselesaikan

Masalah yang Bacain dapat selesaikan adalah untuk membantu semua orang dalam memahami isi dalam suatu buku tanpa harus membacanya kita bisa memahami isi dalam suatu buku cukup dengan mendengarkannya saja dan juga sangat praktis karena bisa diakses dimana saja tanpa harus meninggalkan aktivitas yang lainnya

3.1.2 User Yang Dapat Dibantu

Yang menjadi target utama Bacain adalah para mahasiswa dan pelajar yang ingin belajar atau memahami isi dalam suatu buku tanpa harus membaca karena banyak mahasiswa yang terkadang malas untuk membaca ditambah lagi terkadang tidak ada gambar yang membuatnya membosankan dan halaman yang sangat banyak dan tebal yang menjadi faktor utama mahasiswa atau pelajar malas untuk membaca

3.1.3 Faktor Eksternal dan Internal

Yang menjadi faktor eksternal user akan menggunakan aplikasi Bacain adalah sebagai berikut :

- Bisa mengetahui isi dalam suatu buku tanpa harus membaca
- Bisa sambil melakukan kegiatan lain (multitasking)
- Bisa diakses dengan mudah
- Sederhana dan praktis untuk dapat dibawa ke mana saja, daripada harus membawa buku

Yang menjadi faktor internal user akan menggunakan aplikasi Bacain adalah sebagai berikut :

- Membantu tipe orang yang tidak suka membaca dalam mengetahui isi suatu buku
- Memudahkan tunanetra dan tunadaksa mengetahui isi di dalam suatu buku

3.1.4 Problem Solution

Dapat membantu pelajar dan mahasiswa dalam memahami atau mengetahui isi dalam suatu buku tanpa harus membaca serta memudahkan dalam mencari suatu informasi atau pengetahuan dan membantu tunanetra dan tunadaksa dalam mengetahui isi di dalam suatu buku.

3.1.5 Survey

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Nama Responden	Akmal Insan
2	Umur Responden	18
3	Domisili	Bandung
4	Status	Lajang
5	Hobi	Ngegym, bermain catur
6	Jurusan	S1 Informatika
7	Kegiatan Sehari	Kuliah
8	Personality	Introvert, arsitek (MBTI)
9	Apakah Sering Membaca Buku?	Kadang-kadang
10	Perangkat yang sering digunakan	Hp, Laptop
11	Seberapa tahu tentang teknologi?	Cukup tau tanam dalam diri
12	Goals Target?	Lulus cumlaude 3,5 tahun
13	Apakah ada masalah ketika membaca buku?	Proses mencerna yang cukup lama
14	Tanggapan tentang adanya aplikasi audio book?	Bagus, apabila pendengarnya fokus dengan konsisten

15	Saran mengenal aplikasi	Flexibel, berseries, bisa dipause and play
16	Apakah lebih nyaman mendengarkan atau membaca?	Dua²nya, kenapa ngga? Membaca, karna pikiran cenderung lebih fokus kepada apa yg dilihat, daripada apa yg didengar

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Nama Responden	Ahmad Jundi
2	Umur Responden	20
3	Domisili	Lampung
4	Status	Mahasiswa
5	Hobi	jogging
6	Jurusan	S1 Teknologi Informasi
7	Kegiatan Sehari	Belajar, tidur, makan, ibadah
8	Personality	pemalu, pendiem
9	Apakah Sering Membaca Buku?	jarang
10	Perangkat yang sering digunakan	hp, laptop
11	Seberapa tahu tentang teknologi?	lumayan
12	Goals Target?	lebih paham tentang semua teknologi dan kegunaannya
13	Apakah ada masalah ketika membaca buku?	ngantuk
14	Tanggapan tentang adanya aplikasi audio book?	membantu
15	Saran mengenal aplikasi	audiobook
16	Apakah lebih nyaman mendengarkan	mendengarkan

	atau membaca?	
--	---------------	--

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Nama Responden	Faza Fauzan Azhima
2	Umur Responden	20
3	Domisili	Bogor
4	Status	Mahasiswa
5	Hobi	Bermain piano
6	Jurusan	S1 Desain Komunikasi Visual
7	Kegiatan Sehari-hari	Kuliah, mengerjakan tugas
8	Personality	Moderator (Hasil tes dari 16personalities.com)
9	Apakah Sering Membaca Buku?	Jarang
10	Perangkat yang sering digunakan	Laptop, Hp
11	Seberapa tahu tentang teknologi?	Robot, gadget, VR, AR, Komputer, dll.
12	Goals Target?	Menjadi Desainer Grafis Profesional
13	Apakah ada masalah ketika membaca buku?	Ada. Mudah bosan saat melihat banyak tulisan.
14	Tanggapan tentang adanya aplikasi audio book?	Belum pernah menggunakan
15	Saran mengenal aplikasi	-
16	Apakah lebih nyaman mendengarkan atau membaca?	Mendengarkan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Nama Responden	Hasan Abdullah Muhammad
2	Umur Responden	20
3	Domisili	Bandung
4	Status	Mahasiswa
5	Hobi	Olahraga
6	Jurusan	S1 Sistem Informasi
7	Kegiatan Sehari	Kuliah
8	Personality	Introvert
9	Apakah Sering Membaca Buku?	Tidak
10	Perangkat yang sering digunakan	Smartphone
11	Seberapa tahu tentang teknologi?	Tahu
12	Goals Target?	Masuk Surga
13	Apakah ada masalah ketika membaca buku?	Tidak
14	Tanggapan tentang adanya aplikasi audio book?	Sangat inovatif
15	Saran mengenal aplikasi	Belum ada
16	Apakah lebih nyaman mendengarkan atau membaca?	Membaca

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Nama Responden	Ismail Ikhtikam

2	Umur Responden	19
3	Domisili	Bandung
4	Status	Belum Menikah
5	Hobi	Tidur
6	Jurusan	S1 Informatika
7	Kegiatan Sehari-hari	Kuliah
8	Personality	Introvert
9	Apakah Sering Membaca Buku?	Lumayan
10	Perangkat yang sering digunakan	Laptop
11	Seberapa tahu tentang teknologi?	3/10
12	Goals Target?	Lulus tepat waktu
13	Apakah ada masalah ketika membaca buku?	tidak ada
14	Tanggapan tentang adanya aplikasi audio book?	Sangat bermanfaat apabila sedang lelah dan tidak sempat membaca buku. Audio book bisa jadi tempat pelarian
15	Saran mengenai aplikasi	Pengisi suara nya yang mantep bang
16	Apakah lebih nyaman mendengarkan atau membaca?	Mendengarkan

3.1.6 Perbandingan Analisis dan Evaluasi

3.1.7 Poin-poin Persamaan dan perbedaan

A. Persamaan

1. Lebih suka mendengarkan daripada membaca

B. Perbedaan

1. Saran atas aplikasi

2. Kesulitan membaca buku

4. Penutup

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa yang kelompok kami lakukan terdapat beberapa pokok masalah terhadap kurangnya minat pelajar dan mahasiswa dalam membaca buku dan lebih suka mendengarkan dari pada membaca. maka dengan adanya aplikasi **Bacain** yang mana aplikasi ini adalah sebuah produk atau platform audiobook bertujuan untuk memberikan solusi bagi pelajar dan mahasiswa yang kurang dalam hal membaca buku dan diharapkan juga sebagai problem solution dalam segi hal pendidikan dan diharapkan juga dapat memajukan pendidikan di indonesia.

4.2 Saran

Tentunya dalam penulisan hasil observasi yang kelompok kami kerjakan diatas, kelompok kami menyadari masih banyak ada kesalahan serta jauh dari kata sempurna dan perlu ditingkatkan lagi pengetahuan tentang **Design User Interface** agar laporan ini bisa menjadi lebih baik lagi. Oleh karena itu, kelompok kami mengharapkan kritik yang membangun dan saran yang tepat oleh pembaca agar menjadi motivasi bagi kelompok kami dalam penulisan laporan.