



## ABSTRACT

The growth of technology has evident affect a human habits especially on reading. Nowadays reading can be done in everywhere without bring a lot of books. e-book *reader* apps is one of the most famous tools to read an e-book. There is only a few e-book *reader* in Indonesia even its user. Readiness of how people change their way to read need to get an attention. One thing important is getting ready for designing e-book *reader* based on user habits.

Research has a purpose to give a recommend of designing feature and evaluate mockup e-book *reader* apps based on user habits. Goal design direct approach use for designing content and feature e-book *reader* apps because it is include steps of user habits observation. Mockup design result valued and evaluated by user experience questionnaire to show how conformity "look and feel" mockup has with user behavior. The result will indicate the success of recommendation of design e-book *reader* mockup.

The results showed that recommendations of the design mockup apps has user confidence interval by 95%. Average valuation indicates conformity with the needs of users because the value is more than 0.8.. Besides influenced by pragmatic qualities that appeal, efficiency and clarity, users also feel that hedonic factor stimulation and novelty of this mockup e-book *reader* applications

**Keywords :** User Experience, User Experience Questionnaire, Goal-Direct Design, E-book *reader*, mockup.



## INTISARI

Dampak perkembangan teknologi saat ini terlihat jelas mempengaruhi kegiatan manusia sehari – hari, salah satunya membaca. Membaca dapat dilakukan dimanapun tanpa harus membawa banyak buku. Aplikasi e-book *reader* adalah salah satu aplikasi media pembaca e-book. Jumlah e-book *reader* di Indonesia masih sedikit, begitu pula dengan penggunaannya. Kesiapan perubahan cara membaca dari buku cetak ke e-book perlu diperhitungkan. Salah satunya adalah dengan mempersiapkan tampilan e-book *reader* berdasar perilaku pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi perancangan fitur dan mengevaluasi *mockup* aplikasi e-book *reader* berdasar perilaku pengguna. Pendekatan metode *Goal direct design* digunakan sebagai metode perancangan *mockup* tampilan konten dan fitur aplikasi e-book *reader* karena mencakup langkah – langkah pengamatan perilaku pengguna. Hasil perancangan *mockup* dinilai dan dievaluasi menggunakan konsep kuisisioner *user experience* untuk mengetahui keselarasan *look and feel* penggunaan *mockup* tampilan dan perilaku pengguna. Penilaian ini akan menunjukkan keberhasilan rekomendasi perancangan *mockup* aplikasi e-book *reader*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rekomendasi perancangan *mockup* aplikasi memiliki selang kepercayaan pengguna sebesar 95%. Penilaian rata-rata menunjukkan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna karena nilai lebih dari 0,8. Selain dipengaruhi oleh faktor kualitas pragmatis yaitu daya tarik, efisiensi dan kejelasan, pengguna juga merasakan faktor hedonis yaitu stimulasi dan kebaruan dari *mockup* aplikasi e-book *reader* ini.

**Kata Kunci :** Pengalaman pengguna, Kuisisioner pengalaman pengguna, *Goal-direct-design*, *e-book reader*, *mockup*.