

ABSTRAK

Axell Kalalo Sengkey (625170017)

PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) APLIKASI AUDIOBOOK Z UNTUK GENERASI Z

Generasi Z adalah generasi kelompok manusia yang berada dalam masa kelahiran dari tahun 1997 - 2010, yang diketahui dan dikenali dengan gaya dan karakteristik yang sangat berteknologi tinggi dan menginginkan segalanya cepat selesai/*instant*. Kebanyakan dari mereka sangat mengagumi gadget, seperti laptop dan *smartphone* mereka. Mereka sering sekali mensibukkan diri mereka dengan menggunakan dunia maya, bermain dengan sosial media, *games*, dan masih banyak lagi. Hal ini semakin menarik mereka jauh dari dunia literatur, yaitu membaca buku, mempelajarinya, mengerti isinya, dan mengingat kembali apa yang sudah dibaca. Kegiatan membaca merupakan sebuah hal yang membosankan dan rumit bagi mereka, terutama bila tidak adanya ilustrasi yang mendampingi, sehingga menurunkan keinginan mereka. Adanya faktor internal dan eksternal yang menyebabkan mereka tidak gemar membaca, yaitu dalam faktor dalam disebabkan karena karakteristik dan pembawaan diri, juga karena keterbatasan mereka, seperti penyakit tunanetra dan *dyslexia*; kemudian faktor luar disebabkan oleh pengaruh lingkungan sekitar. Bagi mereka yang senang membaca dengan aplikasi *e-book* pun juga dapat memiliki dampak negatif bagi kesehatan otak dan mata mereka. Kesenangan mereka dengan gadget mereka dapat menyediakan mereka fitur aplikasi buku audio sebagai pengganti pemberian wawasan luas yaitu dengan mendengarkan cerita - cerita dan peristiwa yang dapat membawa mereka ke dalam pengalaman baru yang dapat mereka pelajari dan jelajahi, terutama bila sekarang mereka dapat mengisi waktu mereka yang kosong saat berada di rumah saja dalam masa pandemi corona ini dengan mendengarkan berbagai buku audio yang digemari dan yang direkomendasikan. Aplikasi buku audio juga bersifat interaktif, maka dapat menarik target generasi z lebih dekat. Dalam perancangan ini, hasil akhir yang akan diperoleh adalah sebuah prototype aplikasi audiobook tersebut. Generasi z yang ingin mencoba dapat berinteraksi dengan simulasi prototype ini, agar dapat menentukan apakah aplikasi ini layak dirilis. Saat ini aplikasi lokal buku audio yang tersedia hanya satu dan target market untuk semua kalangan.

Kata Kunci: Generasi Z; Desain Antarmuka; Buku Audio

ABSTRACT

Axell Kalalo Sengkey (625170017)

AUDIOBOOK Z APPLICATION USER INTERFACE (UI) DESIGN FOR GENERATION Z

Generation Z is the generation of people who are born during the period from 1997 - 2010, who are known and recognized for their very high-tech style and characteristics in wanting everything to be done quickly/instant. Most of them really admire gadgets, such as their laptops and smartphones. They often make themselves busy in the virtual world, playing with social media, games, and much more. This further draws them away from the world of literature, namely reading books, studying them, understanding their contents, and remembering what they have read. Reading long activity is a tedious and complicated thing for them, especially if there is no accompanying illustration, thus reducing their desire. There are internal and external factors that cause them not to like to read, namely in factors due to their characteristics and personal characteristics, as well as their limitations, such as blind disease and dyslexia; then external factors are caused by the influence of the surrounding environment. Even those who enjoy reading e-book applications can also have a negative impact on the health of their brains and eyes. Their enjoyment with their gadgets can provide them with the features of an audiobook application in lieu of providing broad insights by listening to stories and events that can lead them to new experiences that they can learn and explore, especially now when they have spare time in just staying at home during the corona pandemic by listening to various popular and recommended audiobooks. The audiobook application is also interactive, so it can draw the target, generation z closer. In this design, the final result that will be obtained is a prototype of the audiobook application. Generation z who want to try, can interact with this prototype simulation, in order to determine whether this application is fit for release.

Keywords: *Generation Z; User Interface Design; Audiobook*