

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL UNIVERSITAS MAHAKARYA ASIA BATURAJA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA

Budi Kurniawan*¹, M.Romzi²

¹Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia, Baturaja

³Jl. Jend. A. Yani No. 267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Korespondensi Email : budi.skomp@gmail.com¹, ujromzi@gmail.com²

Abstrak

Perpustakaan Universitas Mahakarya Asia (UNMAHA) adalah sebuah tempat yang menyimpan, mengelola, dan menyediakan berbagai jenis bahan pustaka baik dalam bentuk cetak maupun elektronik kepada civitas akademika. Saat ini sistem yang digunakan masih menggunakan sistem komputer dimana pengunjung melakukan peminjaman buku dengan datang langsung ke perpustakaan lalu memilih buku yang diinginkan kemudian admin akan memasukkan data buku ke sistem komputer dimana hal ini memiliki beberapa kekurangan baik dari sisi efektifitas maupun kinerja. Perpustakaan UNMAHA membutuhkan proses pelayanan yang lebih cepat dan akurat agar sejalan dengan visi dan misi perguruan tinggi yang mengutamakan inovasi dan pembaharuan dalam mempercepat proses pelayanan, salah satunya melibatkan penggunaan sistem informasi berbasis *mobile*. Sistem informasi yang dibuat harus memperhatikan faktor *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) karena kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan penggunaan sistem di masa yang akan datang. Pada perancangan ini penulis membatasi materi yang dibahas berupa data buku, layanan pinjam buku, pengembalian buku dan akses buku online di Perpustakaan UNMAHA dengan aplikasi editing Figma. Dengan perancangan ini diharapkan pihak perpustakaan dapat menerapkan teknologi di bidang digital library untuk meningkatkan kualitas pelayanan, daya saing dan SDM yang berkualitas.

Kata Kunci : Desain, UI/UX, Aplikasi, Figma, Perpustakaan

DIGITAL LIBRARY UI/UX APPS DESIGN OF MAHAKARYA ASIA BATURAJA UNIVERSITY DIGITAL LIBRARY USING FIGMA

Abstract

Mahakarya Asia University Library (UNMAHA) is a place that stores, manages, and provides various types of library materials both in print and electronic form to the academic community. Currently, the system used is still a computer system where visitors borrow books by coming directly to the library then choosing the desired book then the admin will enter the book data into the computer system where this has several shortcomings both in terms of effectiveness and performance. UNMAHA Library requires a faster and more accurate service process in order to be in line with the vision and mission of the university which prioritizes innovation and renewal in accelerating the service process, one of which involves the use of a mobile-based information system. The information system created must pay attention to the User Interface (UI) and User Experience (UX) factors because both factors can affect the success of using the system in the future. In this design, the author limits the material discussed in the form of book data, book loan services, book returns and online book access at the UNMAHA Library with the Figma editing application. With this design, it is hoped that the library can apply technology in the field of digital libraries to improve the quality of service, competitiveness and quality human resources..

Keywords: Design, UI/UX, Apps, Figma, Library

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini, informasi menjadi salah satu kebutuhan utama dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari pendidikan, pemerintahan, hingga bisnis. Akses yang cepat, tepat, dan efisien terhadap informasi menjadi kunci dalam mendukung pengambilan keputusan, peningkatan kualitas layanan, dan pengembangan ilmu pengetahuan. Salah satu institusi

yang memiliki peran penting dalam penyediaan dan penyebaran informasi adalah perpustakaan. Perpustakaan sebagai pusat sumber belajar dan referensi ilmiah memiliki tanggung jawab dalam menyediakan layanan yang efektif dan relevan bagi pemustaka. Namun, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, perpustakaan dituntut untuk bertransformasi dari sistem manual menjadi sistem yang terkomputerisasi dan terintegrasi. Dalam konteks inilah,

sistem informasi perpustakaan digital menjadi sangat penting untuk diaplikasikan.

Sistem informasi perpustakaan digital merupakan suatu sistem berbasis teknologi informasi yang dirancang untuk mengelola seluruh aktivitas perpustakaan, seperti pengolahan data buku, pendataan anggota, transaksi peminjaman dan pengembalian, hingga pembuatan laporan secara digital. Dengan adanya sistem ini, kegiatan dalam perpustakaan dapat dilakukan dengan lebih cepat, akurat, dan efisien, sehingga meningkatkan kualitas pelayanan kepada pengguna. Oleh karena itu, penerapan sistem informasi perpustakaan bukan hanya menjadi kebutuhan teknis, melainkan juga menjadi bagian dari strategi pengembangan institusi pendidikan dan literasi masyarakat secara keseluruhan.

Saat ini perpustakaan Universitas Mahakarya Asia (UNMAHA) Baturaja telah memiliki sistem informasi *stand alone* untuk melakukan pelayanan kepada pemustaka. Namun dalam melaksanakan tugasnya perpustakaan UNMAHA Baturaja seringkali mendapat hambatan dan masalah khususnya masalah manajemen data yang tidak tersusun dan tersimpan dengan rapi. Saat ini sistem masih menggunakan sistem *standalone* yang belum terintegrasi dengan SIAKAD dalam pengelolaan datanya. Oleh karena itu pada akhirnya luaran terkait laporan data buku, data peminjam, dan data lain yang terkait belum bisa optimal karena belum terhubung dengan sistem terintegrasi.

Proses perancangan UI (*User Interface*)/UX (*User Experience*) sebuah aplikasi sangat penting untuk memperhatikan kebutuhan dari calon pengguna dan juga harus dibuat dengan baik karena akan membentuk cara pandang para pengguna terhadap sistem yang ada (H. Almakky, R. Sahandi, and J. Taylor, 2015). Dalam tahapan pembuatan sistem, langkah awal adalah membuat rancangan desain sistem sebelum sistem itu dibuat. Salah satu permasalahan yang sering terjadi adalah adanya tampilan pengguna (*User Interface/UI*) yang digunakan tidak sesuai dengan fungsi maupun kaedah desain sehingga pada akhirnya banyak pengguna yang kesulitan dalam mengoperasikan sistem informasi yang dibuat. Ketidakjelasan dan desain UI yang tidak detail pada tahap ini juga akan membuat proses pembuatan sistem berjalan lambat ataupun pada akhirnya sistem tidak berjalan sesuai dengan harapan. Di era yang serba mudah ini terdapat banyak aplikasi desain UI/UX yang tersedia dan dapat digunakan mulai dari yang berbayar hingga yang gratis, dan dari yang *stand alone* hingga yang berbasis web. Figma adalah sebuah aplikasi desain UI/UX berbasis web yang gratis dan mudah digunakan. Berbagai fitur yang gratis dan berbagai kemudahan dalam penggunaannya membuat desain UI/UX aplikasi dan *website* menjadi sangat mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka disimpulkan bahwa perpustakaan UNMAHA membutuhkan sebuah rancangan tampilan UI/UX untuk sistem informasi perpustakaan digital yang dapat mengelola data buku, peminjam, laporan dan data lain yang berhubungan dengan pustaka mulai dari pendataan hingga laporan hasil kegiatan kepada *stakeholder*. Perancangan UI dan UX yang dilakukan dalam penelitian ini berbasis *mobile* dan berfokus pada perancangan desain UI/UX, implementasi desain, dan pengujian desain *user interface* dari sistem informasi perpustakaan digital Universitas Mahakarya Asia dengan metode *prototyping*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana cara merancang desain UI/UX aplikasi perpustakaan digital UNMAHA Baturaja dengan tampilan yang menarik dan modern berbasis perangkat *mobile* agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya?
2. Bagaimana cara merancang desain UI/UX aplikasi perpustakaan digital UNMAHA Baturaja dengan menggunakan aplikasi Figma?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada :

1. Perancangan desain UI/UX aplikasi perpustakaan digital UNMAHA Baturaja menggunakan aplikasi Figma
2. Metode yang digunakan dalam merancang UI/UX menggunakan metode *Prototyping*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Memudahkan pihak perpustakaan yang membutuhkan informasi terkait data buku, anggota, peminjam, dan data lain yang terkait di kampus dalam satu aplikasi.
2. Memudahkan pemustaka agar lebih nyaman dalam menggunakan aplikasi dengan tampilan *user interface* yang simple, menarik dan modern.
3. Menghasilkan *prototype mobile apps* yang dapat di kembangkan lebih lanjut dan bisa digunakan oleh *stakeholder* baik dosen dan mahasiswa Universitas Mahakarya Asia Baturaja.

2. KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Perancangan

Menurut (Jogiyanto, 2005) perancangan di definisikan berupa penggambaran, perencanaan dan

pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu system. (2005:196).

Menurut (Mulyadi, 2007) perancangan adalah suatu fase yang diawali dengan evaluasi atas alternatif rancangan system yang diikuti dengan penyiapan spesifikasi rancangan yang berorientasi kepada pemakaian tertentu dan diakhiri dengan pengajuan rancangan pada manajemen puncak.

Maka dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah sebuah proses tahapan perencanaan, pembuatan sistem baru atau bentuk lain berupa pengembangan dari sistem yang sudah ada sebelumnya hingga menjadi sebuah sistem yang lebih baik lagi.

2.2 Perpustakaan Digital

Menurut Rita Komalasari (2010) Perpustakaan bagi perguruan tinggi atau Institut ataupun universitas adalah sarana penunjang yang sudah selayaknya diperhatikan dengan baik. Walaupun merupakan sarana penunjang, fungsi perpustakaan bagi perguruan tinggi /Institut/universitas/lembaga/badan koorporasi lainnya, sangatlah vital, seperti jantung di dalam tubuh manusia. Salah satu fungsi perpustakaan adalah mencerdaskan kehidupan masyarakat. Upaya-upaya pengelola perpustakaan agar masyarakat gemar membaca dan mau mengunjungi perpustakaan patut dihargai. Dengan semakin banyaknya pengguna/masyarakat yang mengunjungi dan memberdayakan perpustakaan, ini mengindikasikan bahwa perpustakaan dapat memenuhi peran dan fungsinya dengan baik.

Menurut Setyo Edy Susanto (2020) Perpustakaan digital adalah perpustakaan modern yang sudah menggunakan sistem otomasi dalam operasionalnya serta mempunyai koleksi bahan Pustaka sebagian besar dalam bentuk format digital yang disimpan dalam arsitektur komputerisasi dan bisa diakses melalui komputer.

2.3 UI/UX

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan komponen yang penting bagi sebuah website, aplikasi, maupun platform berbasis online. UI/UX dapat menjadi salah satu faktor penentu bagi pengunjung tertarik untuk mengeksplorasi sebuah platform. UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* (UI) dan *User experience* (UX) yakni sebuah tampilan visual dari aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk website maupun apps yang diharapkan dapat meningkatkan sebuah brand menjadi lebih baik

lagi.

2.3.1 User Interface (UI)

Menurut Wilbert O. Galitz (2007), user interface (UI) adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia. Dapat dikatakan user interface itu sebagai teknik dan mekanisme dari tampilan antarmuka untuk berinteraksi dengan pengguna. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa user interface adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengatur tampilan antarmuka untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dengan sistem. User interface (UI) juga bisa diartikan sebagai hasil akhir dari user experience (UX) yang dapat dilihat.

Desain UI/UX dari sebuah website, aplikasi dan system yang dibuat harus dapat memudahkan para pengguna dalam mengoperasikannya karena desain UI/UX yang baik akan membuat pengguna nyaman dan akan berlama-lama menggunakan aplikasi yang digunakannya.

2.3.2 User Experience (UX)

Menurut definisi dari ISO 9241-210, user experience adalah persepsi atau pengalaman seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. User experience menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa.

Menurut ISO 9241-210 (2009), User Experience (UX) adalah persepsi dan respon dari pengguna sebagai reaksi dari penggunaan sebuah produk, sistem atau service. User Experience merupakan bagaimana user merasakan kesenangan dan kepuasan dari menggunakan sebuah produk, melihat atau memegang produk tersebut. UX tidak dapat dirancang oleh desainer tapi seorang desain dapat merancang sebuah produk yang dapat menghasilkan UX.

User Experience (UX) Design atau dalam bahasa Indonesia disebut sebagai Desain Pengalaman Pengguna adalah proses mendesain produk yang berguna, mudah digunakan, dan menyenangkan untuk digunakan. Dimana dalam proses ini adalah tentang meningkatkan seluruh pengalaman yang dimiliki orang saat berinteraksi dengan suatu produk dan memastikan mereka menemukan nilai, kepuasan, dan kesenangan (Miklos Philips, 2019)

2.4 Figma

Menurut Ridho Nastainullah (2020) Figma adalah salah satu design tool berbasis cloud gratis yang bisa dijalankan di browser (web based) atau aplikasi desktop

di OS Windows dan MAC OS yang mirip dengan Sketch atau Adobe XD untuk fungsionalitas dan fiturnya, namun memiliki perbedaan besar yang membuat Figma lebih baik yaitu fitur untuk kolaborasi tim. Figma memberi pengguna semua alat yang dibutuhkan untuk tahap desain proyek, termasuk alat vektor yang mampu membuat ilustrasi sepenuhnya, serta kemampuan prototyping, dan pembuatan kode untuk hand-off.

Singkatnya Figma adalah aplikasi desain UI dan UX berbasis browser, dengan desain yang sangat baik, prototyping, dan alat pembuatan kode. Saat ini (bisa dibilang) alat desain antarmuka terkemuka di industri, dengan fitur-fitur canggih yang mendukung tim yang bekerja pada setiap fase proses desain.

2.5 Metode Prototype

Metode Prototyping menurut Ogedebe dan Peter Jacob (2012) merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari system.

Prototype adalah model kerja dasar dari pengembangan sebuah program (software) atau perangkat lunak. Prototype dalam Bahasa Inggris “prototype” disebut juga dengan purwarupa. Prototype biasanya dibuat sebagai model untuk tujuan demonstrasi atau sebagai bagian dari proses pengembangan atau pembuatan sebuah software. Kata Prototype berasal dari Bahasa Latin, yaitu kata “proto” yang berarti asli, dan “typus” yang berarti bentuk atau model. Dalam konteks non-teknis, Prototype adalah contoh khusus sebagai wakil dari kategori tertentu.

Dalam bidang desain, Prototype atau purwarupa atau disebut juga dengan arketipe adalah bentuk awal sebagai contoh atau standar ukuran dari sebuah entitas. Sebuah *Prototype* dibuat sebelum dikembangkan atau justru dibuat khusus untuk pengembangan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya atau sebelum diproduksi secara massal.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengembangan system informasi ini adalah menggunakan metode Prototyping.



Gambar 1. Metode Prototype

Tahapan perancangan sistem kali ini adalah dengan menggunakan metode prototyping berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Metode Prototype adalah teknik pengembangan

sistem yang menggunakan prototype untuk menggambarkan sistem sehingga klien atau pemilik sistem mempunyai gambaran jelas pada sistem yang akan dibangun oleh tim pengembang. Adapun tahapan metode ini berupa :

1. *Requirements Gathering and Analysis* (Analisis Kebutuhan)

Tahapan model prototype dimulai dari analisis kebutuhan. Dalam tahap ini kebutuhan sistem didefinisikan dengan rinci. Dalam prosesnya, klien dan tim developer akan bertemu untuk mendiskusikan detail sistem seperti apa yang diinginkan oleh user.

2. *Quick Design* (Desain cepat)

Tahap kedua adalah pembuatan desain sederhana yang akan memberi gambaran singkat tentang sistem yang ingin dibuat. Tentunya berdasarkan diskusi dari langkah 1 diawal.

3. *Build Prototype* (Bangun Prototipe)

Setelah desain cepat disetujui selanjutnya adalah pembangunan prototipe sebenarnya yang akan dijadikan rujukan tim programmer untuk pembuatan program atau aplikasi.

4. *User Evaluation* (Evaluasi Pengguna Awal)

Di tahap ini, sistem yang telah dibuat dalam bentuk prototipe di presentasikan pada klien untuk di evaluasi. Selanjutnya klien akan memberikan komentar dan saran terhadap apa yang telah dibuat.

5. *Refining Prototype* (Memperbaiki Prototipe)

Jika klien tidak mempunyai catatan revisi dari prototipe yang dibuat, maka tim bisa lanjut pada tahapan 6, namun jika klien mempunyai catatan untuk perbaikan sistem, maka fase 4-5 akan terus berulang sampai klien setuju dengan sistem yang akan dikembangkan.

6. *Implement Product and Maintain* (Implentasi dan Pemeliharaan)

Pada fase akhir ini, produk akan segera dibuat oleh para programmer berdasarkan prototipe akhir, selanjutnya sistem akan diuji dan diserahkan pada klien. Selanjutnya adalah fase pemeliharaan agar sistem berjalan lancar tanpa kendala.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahapan awal proses desain penulis mulai dari pembuatan desain menggunakan website editing Figma yang ada di di figma.com, proses pendaftaran hingga proses menentukan dokumen yang akan di buat, membuat gambar ilustrasi, background, memasukkan logo, membuat text, membuat tombol hingga proses prototyping dalam tampilan awal aplikasi ini.

4.1 Proses Desain

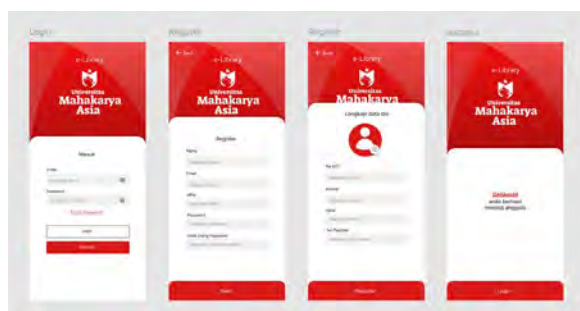
Dalam proses desain ini penulis membuat seluruh desain

tampilan dari aplikasi menggunakan aplikasi Figma di alamat www.figma.com. Data referensi untuk desain penulis ambil dari data di sistem perpustakaan kampus yang telah ada kemudian dikembangkan dalam bentuk tampilan mobile dalam bahasa Android yang kemudian di terjemahkan dalam desain UI dan UX dalam bentuk desain sketsa mentah/*wireframe*.



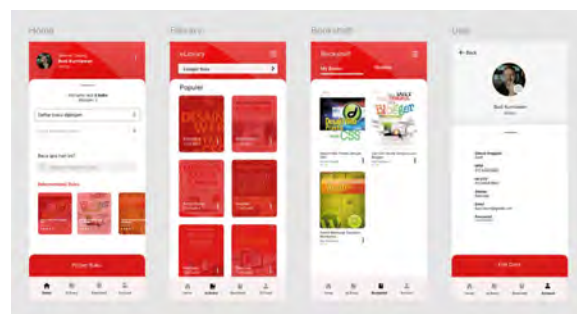
Gambar 2. Tampilan desain *wireframe* aplikasi perpustakaan digital

Setelah desain sketsa *wireframe* selesai dibuat, maka Langkah selanjutnya adalah menterjemahkan dalam bentuk desain yang sebenarnya dalam aplikasi Figma. Adapun desain hasil akhir dari rancangan yang telah dibuat tersebut bisa dilihat dalam tampilan desain berikut :



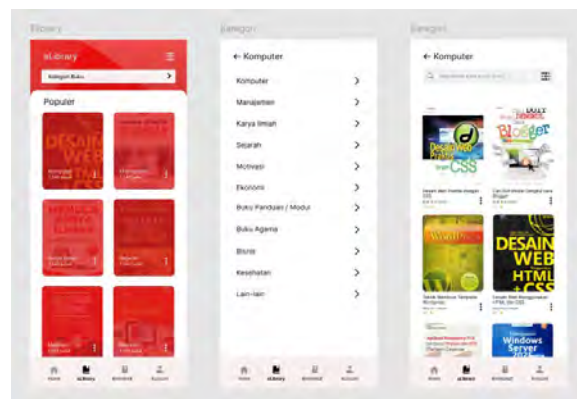
Gambar 3. Tampilan awal *Splash Screen* - Halaman *Login* – Halaman Pendaftaran

Pada rancangan desain di atas berisi empat desain rancangan yaitu : 1. Tampilan halaman *Splash Screen* atau halaman muka awal dari aplikasi yang berisi dua tombol yaitu *Login* dan *Register*, 2. Tampilan halaman *Register* berisi rancangan form pendaftaran *user* baru, 3. Tampilan halaman lengkapi data yang berisi rancangan *form* untuk *user* melengkapi kelengkapan data yang dibutuhkan oleh sistem, dan 4. Tampilan halaman keterangan *user* sukses terdaftar ke dalam sistem. Untuk tampilan kesalahan data tidak dibuat dan akan terlihat hanya sebagai *pop-up* yang muncul ketika *user* salah dalam memasukkan data pada tiap *form input*.



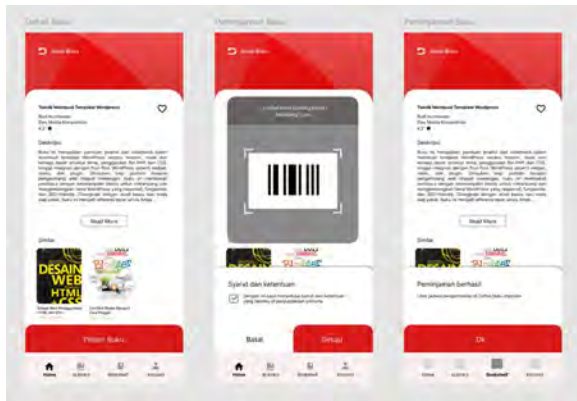
Gambar 4. Tampilan Halaman Menu Utama – *eLibrary* – *Bookshelf* - Profil

Pada rancangan desain di atas berisi empat desain rancangan tampilan halaman utama dari aplikasi yaitu : 1. Tampilan halaman Menu Utama yang berisi tampilan utama ketika *user* masuk ke sistem. Dalam halaman ini berisi tentang keterangan atau status pinjaman buku hari ini, data seluruh pinjaman buku, menu pencarian data buku, menu peminjaman buku, dan navigasi ke menu lain seperti *eLibrary*, *Bookshelf*, dan Profil *User*. 2. Tampilan halaman *eLibrary* berisi seluruh data *inventory* buku yang ada berdasarkan kategori buku tersebut, 3. Tampilan halaman *Bookshelf* yang berisi data buku yang masuk ke *wishlist*, 4. Tampilan halaman akun profil *user* yang berisi data lengkap dari *user* dan menu untuk melakukan *edit data user*.



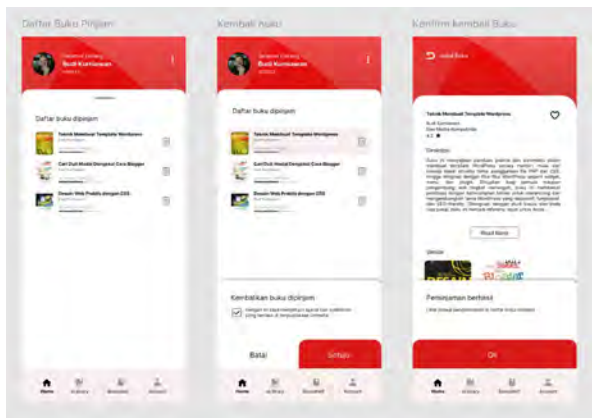
Gambar 5. Tampilan Menu *eLibrary* – Kategori - Isi Kategori

Pada rancangan desain di atas berisi tiga tampilan desain rancangan yaitu : 1. Tampilan halaman menu *elibrary* yang berisi menu pencarian buku dan melihat kelompok buku berdasarkan kategori atau pengelompokan buku yang ada 2. Tampilan pilihan kategori berdasarkan kelompok buku dan jurnal yang ada 3. Tampilan isi kategori buku yang berisi menu pencarian buku dan detail dari data buku yang tersedia berdasarkan kategori.



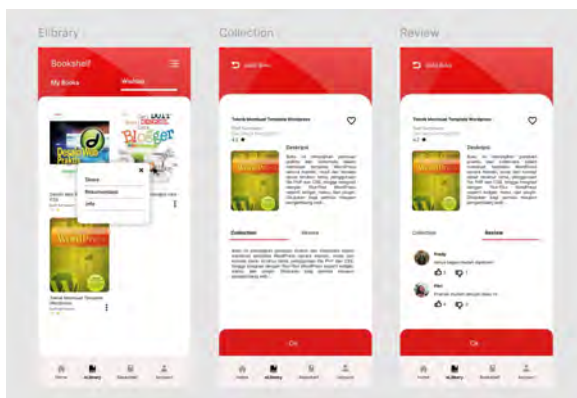
Gambar 6. Tampilan Halaman Peminjaman Buku – Konfirmasi – Sukses Peminjaman

Pada rancangan desain di atas berisi tiga tampilan desain rancangan yaitu : 1. Tampilan menu untuk peminjaman buku dalam detail buku berdasarkan pilihan di aplikasi, 2. Tampilan halaman dari *input scan* buku berdasarkan scan manual barcode yang ada di belakang buku, dan konfirmasi peminjaman buku, dan 3. Tampilan sukses peminjaman buku.



Gambar 7. Tampilan Menu Pengembalian Buku – Konfirmasi Pengembalian – Keterangan Pengembalian

Pada rancangan desain di atas berisi tiga desain rancangan yaitu : 1. Tampilan daftar peminjaman buku yang seluruh data yang telah dipinjam, 2. Tampilan konfirmasi pengembalian buku, dan 3. Tampilan sukses pengembalian buku.

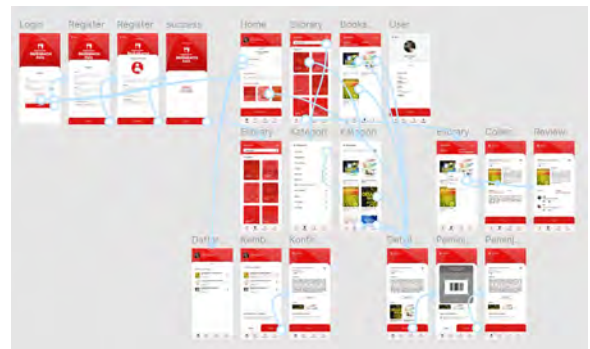


Gambar 8. Tampilan Data Pembicara – Data Jabatan Struktural

Pada rancangan desain di atas berisi dua desain rancangan yaitu : 1. Tampilan opsi menu Wishlist yang berisi menu share, rekomendasi dan Info 2. Tampilan halaman menu Collection buku dan 3. Tampilan halaman Review buku.

Setelah desain selesai di buat langkah berikutnya adalah membuat *prototype* dari desain yang telah dibuat dengan menghubungkan semua tombol dan menu yang ada ke dalam tiap halaman yang dibuat.

Dalam langkah *prototyping* ini penulis menjalankan *prototype* yang ada dari aplikasi Figma dengan menghubungkan seluruh tombol dan menu yang ada pada perancangan hingga di dapatkan alur kerja yang sesuai dengan yang di harapkan. Dalam pengujian kali ini seluruh tombol dan fitur berjalan sesuai dengan yang diharapkan tanpa ada kendala.

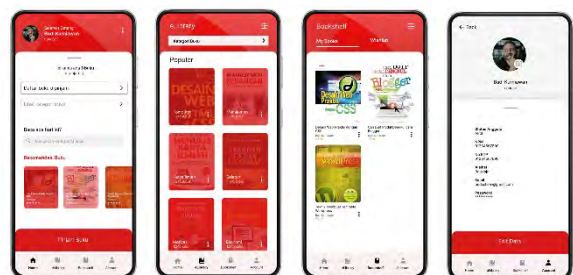


Gambar 9. Tampilan *Prototyping* dalam Figma

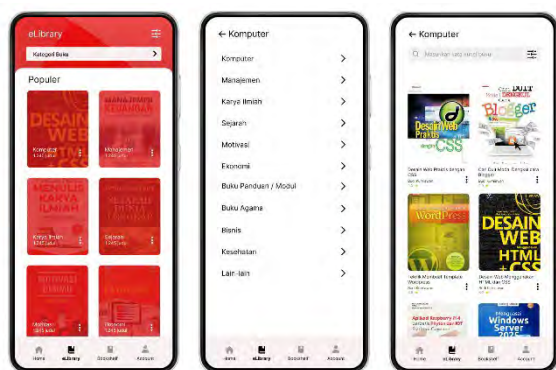
3.2 Hasil Tampilan Menggunakan Smartphone



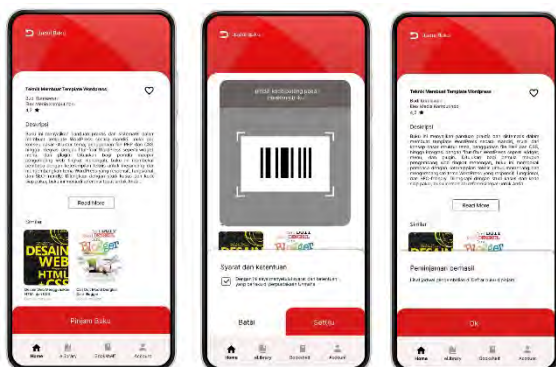
Gambar 10. Tampilan Halaman Awal *Splash Screen* - Halaman Login – Halaman Pendaftaran – Halaman Sukses Pendaftaran



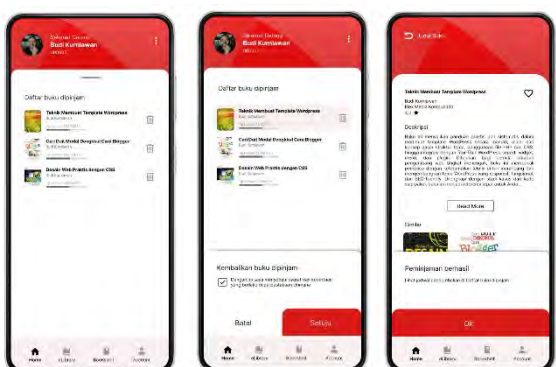
Gambar 11. Tampilan Halaman Menu Utama – Halaman Menu eLibrary – Halaman Bookshelf - Halaman Profil



Gambar 12. Tampilan Halaman Menu eLibrary – Halaman Kategori Buku – Halaman Isi Kategori Buku



Gambar 13. Tampilan Halaman Menu Peminjaman Buku – Halaman Scan Barcode dan Konfirmasi Peminjaman – Halaman Konfirmasi Sukses Peminjaman



Gambar 14. Tampilan Halaman Data Peminjaman Buku – Konfirmasi Pengembalian Buku – Halaman Sukses Pengembalian Buku

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di kampus Universitas Mahakarya Asia, terhadap perancangan desain user interface dan user experience prototype aplikasi, maka penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk mendukung kinerja Perpustakaan Unmaha, maka dirancanglah sebuah Aplikasi Perpustakaan *Digital* berbasis *Mobile*
2. Figma dapat digunakan untuk mendesain tampilan web atau aplikasi dengan user interface yang menarik, modern dan minimalis.
3. Dalam penelitian ini penulis menghasilkan sebuah *prototype* rancangan desain Aplikasi Perpustakaan

Digital berbasis *Mobile* yang kompatibel dengan perangkat *mobile device* dengan sistem Android

4. Rancangan desain UI/UX berupa mockup yang selanjutnya akan diimplementasikan pada pembuatan sistem
5. Tahapan dalam penelitian ini masih berupa bentuk model prototype yang akan dilanjutkan dengan tahap pembuatan system dengan Android Studio dan Firebase.

6. SARAN

Adapun saran yang bisa disampaikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah :

1. Data yang digunakan masih belum dapat terhubung dengan data SIAKAD sehingga kedepan perlu dikembangkan agar dapat di sinkronkan dengan data SIAKAD yang ada.
2. Kedepannya perlu dikembangkan untuk dapat menyesuaikan dengan data BKD Dosen dan laporan untuk akreditasi.
3. Sistem perlu dikembangkan untuk dapat menyesuaikan mekanisme dan aturan yang berlaku, sehingga tahapan-tahapan dalam skema penelitian dan hibah dapat berjalan dengan baik dan sesuai target.

DAFTAR PUSTAKA

Astin Lukum. (2013) *Implementasi Sistem Informasi Akademik Universitas Negeri Gorontalo*, Gorontalo (<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JE/article/view/1162/948> diakses Juni 2022)

Garrett, J. (2011) *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. New Riders, Berkeley

H. Almakky, R. Sahandi, and J. Taylor. (2015). *The effect of culture on user interface design of social media - A case study on preferences of Saudi Arabians on the Arabic user interface of Facebook*, Int. J. Soc. Educ. Econ. Bus. Ind. Eng., vol. 9, no. 1, pp. 107–111, 2015, [Online]. (<http://waset.org/publications/10000156> diakses Juni 2022)

ISO 9241-210. (2010). *ISO 9241-210: Ergonomics of human–system interaction - Humancentred design for interactive systems*. International Organization for Standardization

Jogiyanto. H.M, 2005. *Analisis dan Desain*, Andy Offset, Jogjakarta,

MA Muhyidin, MA Sulhan, A Sevtiana. (2020) *Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Fima*. Cirebon. (<http://www.jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/171> diakses Juni 2022)

Miklos Philips (2019). *The Complete Guide to UX Research Methods*,

(<https://www.toptal.com/designers/user-research/guide-to-ux-research-methods>, diakses Mei 2022)

Mulyadi. 2007. *Sistem Perencanaan Dan Pengendalian Manajemen*. Jakarta. Salemba Empat

Ridho Nastainullah. 2020. *Panduan Figma Desain Website* (<https://blogs.masterweb.com/panduan-figma/> diakses juni 2022)

Rita Komalasari (2010) *Tugas dan Fungsi Perpustakaan*. Institut Pertanian Bogor. Bogor (<https://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/276> 52 diakses juni 2025)

Susanto, Setyo Edy. 2010. *Desain dan Standar Perpustakaan Digital*. Jurnal Pustakawan Indonesia. Bogor. Vol. 10 No. 2

Wilbert O. Galitz. 2007. *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. Wiley Publishing. Indianapolis.

<https://bsi.today/metode-prototype/> (diakses pada Juli 2022)