

Evaluasi Desain *User Interface* Berdasarkan *User Experience* Pada Aplikasi Perpustakaan Digital Isleman

***Kartika Puspita Sari¹; Sri Rohyanti Zulaikha²; Adzkiyah Mubarakah³**

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia
Jl. Laksda Adisucipto, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. 55281
Corresponding author: [*puspitakartika5616@gmail.com](mailto:puspitakartika5616@gmail.com)

Abstract

Research related to user interface design evaluation based on user experience in Isleman digital library applications aims to evaluate the user interface design of Isleman digital library applications based on user experience. A qualitative approach was used as a research method to collect materials through interviews, observation, and documentation. The results showed that the user interface design of the Isleman digital library application received positive user responses. Users find the design intuitive, easy to use, and present the information clearly. Users appreciate the program's clean layout and easy navigation, which allows them to easily access library resources. Efficient search features, responsive displays, and integration with library management systems have also received positive reviews from users. These features were designed to improve usability and help users manage library materials more efficiently. Users provided feedback on minor improvements in the UI design, improved icon display, and text clarity in some parts of the application. The results suggested improvement measures to enhance the user experience of the Isleman digital library application. These steps include visual enhancement, text clarification, instructions, and changing the layout to make it more responsive and user friendly.

Keywords: *User Interface Design; User Experience; Isleman.*

ABSTRAK

Penelitian berkaitan evaluasi desain *user interface* berdasarkan *user experience* pada aplikasi perpustakaan digital Isleman bertujuan mengevaluasi desain antarmuka pengguna aplikasi perpustakaan digital Isleman berdasarkan pengalaman pengguna. Pendekatan kualitatif digunakan sebagai metode penelitian, pengumpulan bahan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain *user interface* pengguna aplikasi perpustakaan digital Isleman mendapat tanggapan positif dari pengguna. Pengguna menganggap desain intuitif, mudah digunakan, dan menyajikan informasi dengan jelas. Pengguna menghargai tata letak program yang bersih dan navigasi yang mudah, yang memungkinkan pengguna menemukan, mengakses sumber daya perpustakaan yang pengguna butuhkan dengan mudah. Fitur pencarian yang efisien, tampilan yang responsif, dan integrasi dengan sistem manajemen perpustakaan juga mendapat ulasan positif dari pengguna. Fitur ini dirancang untuk meningkatkan kegunaan dan membantu pengguna mengelola materi perpustakaan dengan lebih efisien. Pengguna memberikan umpan balik tentang perbaikan kecil pada desain UI, peningkatan tampilan ikon dan kejelasan teks di beberapa bagian aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan langkah perbaikan disarankan untuk meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi perpustakaan

digital Isleman. Langkah ini mencakup peningkatan visual, klarifikasi teks, instruksi, dan mengubah tata letak agar lebih responsif dan ramah pengguna.

Kata Kunci: Desain Antarmuka Pengguna; Pengalaman Pengguna; Isleman.

A. Pendahuluan

Pengembangan perpustakaan digital idealnya direncanakan berdasarkan pengalaman pengguna sebagai pengguna layanan digital. Saat merencanakan perpustakaan digital, dasar-dasar pengalaman pengguna diperlukan. UX adalah desain yang bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna guna meningkatkan kegunaan dan kesenangan interaksi pengguna-produk. Semakin baik *user experience* saat menggunakan perpustakaan digital, maka semakin tinggi pula kualitas layanan perpustakaan tersebut. Membangun sistem perpustakaan digital membutuhkan pengetahuan tentang pengalaman pengguna (*UX*) untuk memastikan kepuasan dan kenyamanan pengguna (Wahyuningtyas et al., 2017).

Perpustakaan digital yang berpusat pada *UX* dapat menawarkan pengalaman yang kaya kepada pengguna dengan fitur dan konten yang jelas dan mudah dipahami, terlebih itu penelitian ini dilatarbelakangi karena peneliti prihatin terhadap kualitas pendidikan di bidang perpustakaan yang diteliti karena perkembangan teknologi yang pesat namun masih belum dimanfaatkan secara maksimal untuk kebutuhan pembelajaran, oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian terkait solusi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi informasi. Dengan memecah *UX* menjadi beberapa komponen, dapat lebih memahami keseluruhan tugas membangun perpustakaan digital.

Perpustakaan perlu dilengkapi dengan aplikasi digital yang memudahkan proses peminjaman dan pencarian buku. Pengguna perpustakaan digital berharap dengan kemudahan akses ini, mereka dapat memperoleh informasi dengan lebih cepat dan akurat (Bagaskara & Voutama, 2023). Tujuan utama perpustakaan digital adalah untuk melayani penggunanya. Aspek terpenting dalam membangun perpustakaan digital adalah pengalaman pengguna. *User Experience* adalah cara untuk meningkatkan kualitas interaksi pengguna karena berfokus pada pemahaman pengguna berdasarkan kebutuhan, kemampuan, dan keterbatasannya. Perpustakaan Kabupaten Sleman memanfaatkan pertumbuhan pengguna *smartphone* dengan menyediakan perpustakaan buku digital (elektronik) untuk seluruh masyarakat Kabupaten Sleman.

Perpustakaan ini memiliki koleksi buku-buku berkualitas yang menambah wawasan dan mencerdaskan pembaca. Penggunaannya pun sangat mudah untuk membaca online di mana saja, kapan saja baik itu di PC/Laptop atau ponsel Android. *User Interface* (UI) adalah komponen visual dari aplikasi yang menentukan bagaimana orang berinteraksi dengan aplikasi dan bagaimana informasi disajikan. Antarmuka pengguna adalah cara program berinteraksi dengan pengguna. Istilah "Human Computer Interaction (HCI)" sering diganti dengan "*User Interface*". Segala sesuatu yang ditampilkan di layar, dibaca di dokumen dan dimanipulasi dengan mouse atau keyboard adalah bagian dari antarmuka pengguna (Setiawan, 2016).

Antarmuka pengguna (UI) mengacu pada sistem dan pengguna yang berinteraksi satu sama lain melalui perintah atau teknik untuk mengoperasikan sistem, memasukkan data, dan menggunakan konten. Antarmuka pengguna berkisar dari sistem seperti komputer, perangkat seluler, dan permainan hingga program aplikasi dan penggunaan konten. Pengalaman pengguna (UX) mengacu pada keseluruhan pengalaman yang berkaitan dengan persepsi (emosi dan pemikiran), reaksi dan perilaku yang dirasakan dan dipikirkan pengguna melalui penggunaan sistem, produk, konten, atau layanan secara langsung atau tidak langsung. UX adalah konsep terkait HCI yang diterapkan secara luas tidak hanya dalam pengembangan perangkat lunak dan perangkat keras tetapi juga dalam layanan, produk, proses, masyarakat, dan budaya. UI/UX adalah antarmuka yang melaluinya seseorang dapat berinteraksi dengan sistem atau aplikasi dalam lingkungan komputasi dan komunikasi, diklasifikasikan menjadi antarmuka perangkat lunak dan antarmuka perangkat keras (Joo, 2017).

Perangkat apa pun didalam layar sangat bergantung pada desain antarmuka pengguna. Antarmuka pengguna yang luar biasa informatif, sederhana dan elegan. Perbedaan kemampuan perangkat seluler dan komputer desktop menghasilkan perbedaan dalam desain antarmuka pengguna. Perbedaan desain berbanding lurus dengan prinsip dalam desain dan berbanding lurus dengan prinsip desain antarmuka pengguna. Sepuluh elemen penting yang mendukung desain antarmuka pengguna di komputer desktop. Elemen pendukung desain antarmuka pengguna untuk perangkat seluler (Zamri & Nasser, 2015). Unsur-unsur tersebut berasal dari penelitian dan mengikuti beberapa teori sebelumnya yaitu

1. *Connectivity* (Konektivitas) yaitu mengacu pada kemampuan antarmuka pengguna untuk menghubungkan pengguna ke konten atau fitur penting, baik melalui navigasi intuitif atau organisasi yang memungkinkan interaksi mulus antara pengguna dan aplikasi.
2. *Simplicity* (Kesederhanaan) yaitu menekankan desain yang sederhana dan ramah. Hindari kekacauan atau kerumitan berlebihan sehingga pengguna dapat mengakses aplikasi dengan cepat dan mudah
3. *Directional* (Arah) yaitu Mengacu pada elemen desain yang memberikan instruksi visual yang jelas dan intuitif untuk langkah atau tindakan pengguna, seperti ikon atau tombol dengan lampu arah.
4. *Informative* (Informatif) yaitu Memberi pengguna informasi yang diperlukan dengan cara yang jelas dan mudah dipahami menggunakan teks, ikon, atau elemen visual lainnya. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa pengguna memiliki pemahaman yang cukup tentang fitur dan konten yang disajikan.
5. *Interactivity* (Interaktivitas) yaitu Menekankan desain yang memungkinkan dan mendorong interaksi aktif antara pengguna dan antarmuka, seperti respons visual saat pengguna berinteraksi dengan elemen tertentu, animasi, atau fitur interaktif lainnya.

6. *User friendliness* (Keramahan pengguna) yaitu Fokus pada desain ramah pengguna yang bertujuan untuk membuat pengalaman pengguna seefisien dan semudah mungkin. Di sini Anda harus memperhatikan tata letak, navigasi, penempatan elemen, dan penggunaan terminologi yang familiar dan mudah dipahami.
7. *Comprehensiveness* (Kelengkapan) yaitu Ini adalah konsistensi desain yang memastikan bahwa semua elemen dan fungsi yang relevan tersedia dan tertata dengan baik untuk memberikan pengalaman pengguna yang lengkap
8. *Continuity* (Konsistensi) yaitu Ini mengacu pada konsistensi desain antarmuka pengguna, apakah itu tata letak visual, pola interaksi, atau terminologi, sehingga pengguna dapat merasakan pengalaman yang lancar dan terkoordinasi saat berpindah dari satu halaman atau fungsi ke halaman lainnya.
9. *Personalizatio* (Personalisasi) Menyediakan fitur atau opsi yang memungkinkan pengguna menyesuaikan pengalaman pengguna mereka sesuai dengan preferensi pribadi (seperti pengaturan tema, pengaturan tampilan, atau filter konten khusus).
10. *Internal* maksudnya Informasi yang tidak langsung terlihat oleh pengguna tetapi berdampak.

Desain UI/UX sendiri adalah proses pembuatan desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna yang akan dicapai selama menggunakan produk UI dan UX terkait, oleh karena itu, UI yang konkret harus mendukung UX yang baik. Pada penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan *User experience* yang mudah digunakan dan memberi pengalaman baru kepada pengguna serta dapat direalisasikan oleh pengembang aplikasi autentik dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh *user* (Priyatmoko D, 2017). Antarmuka pengguna (UI) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan antarmuka melalui mana komputer berkomunikasi langsung dengan pengguna. Untuk membuat aplikasi terlihat bagus, Anda harus memperhatikan desain yang akan dibuat. Perumpamaan antarmuka pengguna sering digunakan sebagai pengganti kata HCI (*Human Interaksi Komputer*), khususnya hubungan antara pengguna dan komputer yang lebih dari sekedar fisik. Tujuan dari *user interface* (UI) adalah untuk menciptakan sistem antarmuka yang baik pada perangkat lunak (Tinur, 2021).

Kebaruan dalam penelitian kualitatif yang mengevaluasi desain antarmuka pengguna berdasarkan pengalaman pengguna pada aplikasi perpustakaan digital Islam terletak pada banyak aspek yang berbeda seperti pada konteks penelitian khusus, kebaruan bisa datang dari konteks penelitian tertentu, seperti mengevaluasi UX aplikasi perpustakaan digital Islam, dimana hanya sedikit penelitian yang berfokus secara khusus pada aplikasi perpustakaan digital, sehingga penelitian ini dapat menjadi kontribusi baru terhadap pemahaman UX. dalam konteks ini, metode kualitatif yang inovatif atau mengintegrasikan beberapa metode kualitatif yang berbeda untuk mengumpulkan dan menganalisis data dapat menjadi sumber hal baru. Misalnya, analisis teks berbasis AI digunakan untuk menganalisis tanggapan pengguna terhadap ulasan atau komentar aplikasi.

Menggabungkan pendekatan atau perspektif dari berbagai disiplin ilmu, seperti psikologi kognitif, antropologi, atau ilmu komunikasi, dapat memberikan perspektif yang lebih komprehensif tentang UX. Penelitian ini penting untuk selalu mengikuti perkembangan publikasi terbaru, berinteraksi dengan pakar di bidang UX, dan berkolaborasi dengan peneliti lain untuk menerima masukan yang berharga. Keberanian berpikir kreatif dan mencari solusi kreatif juga bisa menjadi kunci untuk menghadirkan sesuatu yang baru. Mengevaluasi antarmuka pengguna berdasarkan UX dapat membantu memastikan bahwa pengguna aplikasi perpustakaan digital *Isleman* puas dengan pengalaman mereka. Pengalaman pengguna yang baik dapat meningkatkan kepuasan dan kelanjutan penggunaan.

Penelitian ini mengidentifikasi masalah dalam desain antarmuka pengguna yang dapat menghalangi pengguna mencapai tujuan mereka. Dengan meningkatkan desain, aplikasi dapat menjadi lebih efisien dalam memberikan layanan kepada pengguna. Aplikasi perpustakaan digital memberikan pengalaman pengguna yang baik akan menarik pengguna untuk kembali lagi dan menggunakan aplikasi tersebut secara rutin. Artinya penelitian UI/UX dapat membantu meningkatkan retensi pengguna. Aplikasi perpustakaan digital seringkali bersaing dalam dunia marketing yang kompetitif. Memiliki UI/UX yang unggul bisa menjadi faktor penentu memenangkan persaingan dengan aplikasi sejenis.

Dengan lebih memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi, perpustakaan dapat mengoptimalkan tampilan dan akses ke sumber daya, sehingga dapat meningkatkan penggunaan koleksi digital. UI/UX yang baik mencerminkan kemajuan teknologi terkini. Penelitian UI/UX dapat membantu memastikan bahwa aplikasi *Isleman* tetap relevan dan menggunakan teknologi terkini untuk memberikan layanan perpustakaan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode menggunakan pedoman *Systematic Literature Review* (SLR) untuk perangkat lunak yang diadaptasi dari Kitchenham. Tahapan SLR meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Keuntungan menulis dokumen yang sistematis adalah: 1) memperdalam pengetahuan tentang sesuatu yang dipelajari dan pengetahuan tentang sesuatu yang sedang dipelajari; 2) mengetahui hasil penelitian relevan yang telah dilakukan (penelitian yang relevan). 3) mengetahui perkembangan ilmu pengetahuan pada bidang yang diminati (modern); 4) memperjelas masalah penelitian (Wahono, 2015). Subjek penelitian adalah pengguna *iSleman*. Peneliti mewawancarai 2 orang informan dalam penelitian ini.

Evaluasi desain antarmuka pengguna aplikasi *Isleman Digital Library* berdasarkan pengalaman pengguna dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan dimana pengguna terlibat secara langsung. beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam evaluasi ialah pengumpulan Data Pengguna dengan mengidentifikasi dan memahami profil pengguna aplikasi *Isleman Digital Library*, termasuk latar belakang pengguna, pengetahuan teknis dan preferensi, peneliti juga mencari gambaran tentang kebutuhan dan harapan mereka tentang aplikasi perpustakaan. Evaluasi merupakan langkah untuk mengamati efektivitas dan

efisiensi sistem untuk mengukur kemudahan penggunaan dan pembelajaran antarmuka pengguna oleh pengguna aplikasi (Putri & Dwi, 2022).

Memantau pengguna saat menggunakan program Perpustakaan Digital Isleman. Peneliti memerhatikan bagaimana mereka berinteraksi dengan antarmuka, tingkat kesulitan yang mereka hadapi, dan reaksi mereka terhadap berbagai fitur dan elemen desain. Melakukan wawancara dengan pengguna aplikasi Isleman *Digital Library*. Ajukan pertanyaan terkait pengalaman mereka menggunakan aplikasi, masalah yang mereka hadapi, serta saran dan rekomendasi untuk meningkatkan antarmuka pengguna. Peneliti melakukan pengujian kegunaan untuk mengidentifikasi masalah antarmuka pengguna dan hambatan pada aplikasi perpustakaan digital Isleman. Beberapa metode yang dapat digunakan antara lain tes tugas, di mana pengguna diminta untuk melakukan tugas tertentu dengan aplikasi, serta penggunaan peta panas dan rekaman layar untuk menganalisis pola interaksi.

Analisis data yang peneliti kumpulkan dari observasi, wawancara, tes kegunaan untuk mengidentifikasi pola umum, masalah berulang, dan area untuk peningkatan antarmuka pengguna program. Berdasarkan analisis data, desain antarmuka pengguna aplikasi perpustakaan digital Isleman diperbaiki dan memprioritaskan masalah dan peningkatan berdasarkan urgensinya dan dampaknya pada pengalaman pengguna. Setelah itu terapkan peningkatan desain UI dan literasi pada aplikasi perpustakaan digital Isleman. Perubahan yang dilakukan diuji dan tahap evaluasi diulang dengan melihat dari rate yang ada di *Playstore*.

Tim aplikasi perpustakaan digital Isleman, pengembang dan pengguna harus dilibatkan dalam proses evaluasi. Mengevaluasi desain pengalaman pengguna adalah proses berkelanjutan yang membutuhkan umpan balik dan penyesuaian terus-menerus untuk mencapai hasil yang optimal. Metode penelitian kualitatif ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman pengguna dan persepsi mereka tentang antarmuka pengguna aplikasi perpustakaan digital Isleman. Dengan memahami perspektif pengguna, penelitian ini dapat membuat rekomendasi yang relevan untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Metode evaluasi desain user interface (UI) berdasarkan user experience (UX) pada aplikasi perpustakaan digital Isleman dapat diimplementasikan dengan berbagai cara dimana evaluasi yang digunakan ialah evaluasi heuristik di mana evaluasi heuristik adalah metode yang digunakan untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi masalah kegunaan pada sistem yang diteliti (Kurniawan et al., 2018). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki sistem sesuai standar dan meningkatkan kualitas sistem itu sendiri. Pengembangan HE bertujuan untuk mengetahui apakah pengguna dapat menggunakan website dengan mudah atau tidak. Beberapa metode yang dapat digunakan adalah:

1. Wawancara pengguna

Dalam penelitian ini, seperti yang dikatakan bahwa hasil wawancara yang diperoleh digunakan sebagai alat penunjang penelitian, sekaligus mencari data dari data lapangan yang dapat membantu dalam meneliti dan merumuskan masalah (M & A, 2020). Mewawancarai pengguna aplikasi Isleman adalah metode efektif untuk mengumpulkan masukan langsung tentang pengalaman pengguna

menggunakan aplikasi dan juga dapat mengajukan pertanyaan terkait *user interface*, kemudahan navigasi, kecepatan akses, dan fitur yang pengguna butuhkan.

2. Pemeriksaan penggunaan

Melakukan pengujian kegunaan dengan pengguna sebenarnya adalah cara efektif untuk mengidentifikasi masalah desain *user interface*. Selama sesi ini, pengguna diundang untuk melakukan tugas tertentu seperti meminjam buku dalam aplikasi di bawah pengawasan peneliti sehingga dapat memberikan informasi berharga tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan *user interface*.

3. Pengukuran kinerja:

Alat-alat yang memungkinkan mengukur kinerja aplikasi *Isleman*, seperti waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tertentu atau jumlah kesalahan yang dilakukan pengguna dalam aplikasi. Hasil pengukuran tersebut memberikan indikasi efektivitas dan efisiensi penerapan.

4. Analisis perbandingan:

Membandingkan aplikasi *Isleman* dengan pesaing atau standar industri dapat memberikan wawasan tentang seberapa cocok pengalaman pengguna dengan apa yang diharapkan pengguna.

5. Analisis masukan pengguna:

Pantau dan analisis umpan balik pengguna yang diberikan melalui email, ulasan aplikasi, atau media sosial. Hal ini dapat memberikan umpan balik berkelanjutan mengenai pengalaman pengguna.

Setelah mengumpulkan data dari metode ini, hasilnya dapat dianalisis untuk mengidentifikasi masalah desain, peluang perbaikan, dan area di mana aplikasi *Isleman* memenuhi harapan pengguna. Dengan informasi ini, langkah-langkah spesifik dapat diambil untuk meningkatkan UX aplikasi perpustakaan digital *Isleman*.

C. Pembahasan

Perpustakaan adalah pusat informasi yang menawarkan buku dan sumber pengetahuan lainnya. Oleh karena itu, tugas perpustakaan adalah mewujudkan masyarakat yang terdidik. Penggunaan *smartphone* yang tidak lagi menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari mendorong perpustakaan untuk menghadirkan inovasi terbaru agar pelanggan tidak ketinggalan. Saat ini, banyak perpustakaan telah menyiapkan perpustakaan digital untuk mendukung perpustakaan fisik mereka. Perpustakaan digital ini ada yang menggunakan website sebagai basis, ada juga yang menggunakan basis *mobile* dengan sistem operasi seperti *smartphone*. Desain perpustakaan digital membahas desain aplikasi perpustakaan digital secara langsung dan bagaimana desain antarmuka pengguna dapat memengaruhi pengalaman pengguna saat menggunakan sumber daya perpustakaan. Ini termasuk pengaturan informasi, kemampuan pencarian,

organisasi konten, dan pemahaman kebutuhan pengguna yang terkait dengan perpustakaan digital.

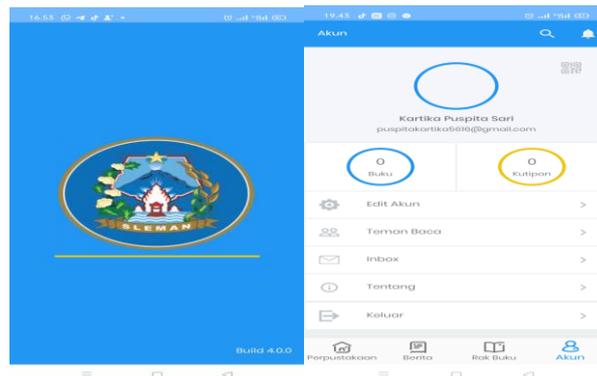
Pengalaman pengguna tidak berbeda dengan arsitektur informasi, desain antarmuka pengguna, dan kegunaan, penting untuk menerapkan pengalaman pengguna yang positif dari pengguna di perpustakaan digital (Mahardhini & Irawati, 2021). Perpustakaan dapat memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan perpustakaan digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna perpustakaan. Adanya perpustakaan digital memudahkan pengguna dalam mengakses sumber informasi yang valid dan relevan serta mengaksesnya dari mana saja, kapan saja, tanpa batasan ruang dan waktu, serta tanpa perlu bepergian ke perpustakaan. waktu tanpa harus pergi ke perpustakaan.

Perspektif lain yang dikemukakan dengan melihat perpustakaan digital sebagai kumpulan informasi yang terorganisir dengan layanan yang didukung dan tempat informasi disimpan dalam format digital dan dapat diakses. dimana informasi disimpan dalam format digital dan dapat diakses melalui internet (Thaker & Vaghela, 2017).

Pengalaman Pengguna (UX) yang dibahas juga berfokus pada pemahaman bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau sistem dan bagaimana pengalaman pengguna dapat ditingkatkan. Teori UX menyediakan kerangka kerja untuk menganalisis pengalaman pengguna secara holistik, termasuk aspek-aspek seperti kegunaan, kesenangan, dan kepuasan pengguna. Antarmuka pengguna (UI) berkaitan dengan prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna yang efektif dan efisien. Ini mencakup aspek-aspek seperti kejelasan visual, tata letak yang baik, navigasi intuitif, dan interaksi responsif antara pengguna dan antarmuka. Jika antarmuka suatu produk/layanan terlihat buruk, hal ini sering disebut-sebut sebagai alasan mengapa pengguna ragu untuk menggunakan produk tersebut lagi. Sementara itu, antarmuka yang tidak ramah juga dapat menyebabkan pengguna melakukan banyak kesalahan berbeda. Oleh karena itu, desain harus berpusat pada pengguna, artinya pengguna harus dilibatkan dalam proses desain. Hasil desain digunakan untuk proses evaluasi pengguna (Nabbilla et al., 2023).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terkait aplikasi perpustakaan digital iSleman ada beberapa temuan dari fitur dan tampilan dari Aplikasi iSleman sehingga peneliti tertarik meneliti Aplikasi tersebut. Penyedia layanan pada aplikasi tersebut adalah DPAD (Dinas Perpustakaan Arsip Daerah) yang terletak di Jalan Candi Boko, Beran, Tridadi, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta ID 55511. Berikut adalah tampilan Perpustakaan Digital iSleman dimana mencakup tampilan yang sering digunakan oleh pengguna perpustakaan digital iSleman untuk mencari koleksi buku di perpustakaan agar lebih mudah dan efektif yang bisa dilakukan dimana saja dengan menggunakan jaringan internet. Aplikasi iSleman ini pun juga di desain secara khusus terkait kenyamanan pengguna yang bisaa menggunakan aplikasi ini.

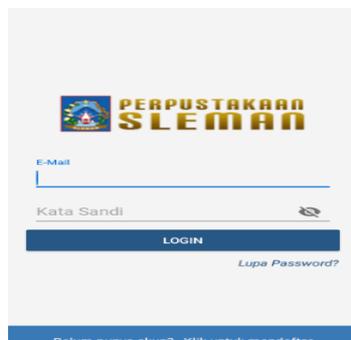
Peneliti menemui 2 orang informan dalam penelitian ini dimana informan pertama yaitu Atania yang kerap menggunakan aplikasi iSleman dan Nayla sebagai informan kedua dimana dari informan kedua baru mencoba menggunakan Aplikasi iSleman. Berikut adalah sebuah tampilan dari aplikasi iSleman dalam mengakses menggunakan *handphone android* dikarenakan untuk aplikasi ini hanya bisa di akses menggunakan *Playstore*.



Gambar 1. Install aplikasi perpustakaan digital sleman
<https://perpusarsip.slemankab.go.id/e-book>

Tampilan merupakan hal yang penting untuk sebuah aplikasi karena semakin menarik sebuah tampilan akan mempengaruhi daya tarik pengunjung untuk menggunakan aplikasi tersebut. Tampilan yang ada pada suatu aplikasi merupakan bagian dari desain user interface. Desain user interface merupakan desain sistem yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer.

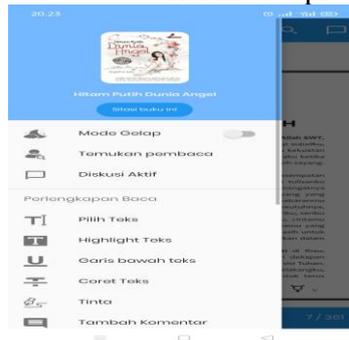
Dalam merancang sebuah desain *user interface* dibutuhkan sebuah prinsip agar seorang desainer mempunyai pedoman dalam merancang *interface*. Fitur-fitur Aplikasi iSleman juga ada beberapa macam yang bisa digunakan di antaranya sebagai berikut:



Gambar 2. Menu login



Gambar 3. Menu utama



Gambar 4. Menu setting

Dari beberapa tampilan tersebut, berikut ialah hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama dua orang informan terkait beberapa *indicator* sesuai dengan metode yang digunakan.

Indikator *Connectivity*

1. iSleman memberikan kolom untuk saran atau sarana untuk menyampaikan keluhan
2. iSleman memberikan respon yang kurang cepat
3. iSleman memberikan notifikasi atau pemberitahuan

Berdasarkan wawancara mengenai tampilan dari aplikasi iSleman

Informan 1: menurut saya dari desain yang digunakan pada aplikasi ini sudah lumayan bagus namun pada menu tampilan ini loading untuk masuk ke menu utama agak lama.

Informan 2: menurut saya untuk aplikasi ini desain pada tampilan sudah bagus dengan pemasukan warna biru yang cerah disertai logo dari perpustakaan ini. Namun pada menu tampilan ini sangat lama Ketika ingin masuk kemenu utama

Indikator *Simplicity*

1. iSleman membutuhkan memori yang besar saat pengunduhan aplikasi agar tidak terjadi eror
2. iSleman mudah saat pengguna ingin login atau mendaftar akun

Berdasarkan wawancara peneliti dengan para informan mengenai aplikasi iSleman

Informan 1: dulu waktu saya mendownload di hp dengan RAM kecil aplikasi ini tidak bisa di fungsikan karena selalu *Hank* dan *error* sehingga saya mendownload di hp dengan RAM yang lumayan besar.

Informan 2: saat saya mendownload aplikasi ini memang Hp saya RAM agak besar sehingga tidak ada kendala

Indikator *Directional*

1. iSleman menyediakan fitur *accessibility* features di aplikasi ini untuk memperbesar tulisan dan mengubah bentuk tulisan
2. iSleman memberikan langkah-langkah atau prosedur penggunaan yang jelas

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan para informan mengenai *indicator directional*

Informan 1: Ketika saya menggunkan aplikasi iSleman ini awalnya saya mengira untuk tulisan tidak bisa di ubah tetapi terdapat seting *accessibility* features untuk memudahkan Ketika sedang membaca dan penggunaan fiturnya pun sangat mudah.

Informan 2: menurut saya aplikasi iSleman ini mudah dipahami karena fitur nya lumayan lengkap dan banyak menu untuk mengatur sesuai kebutuhan Ketika membaca.

Indikator Informative

1. iSleman membantu pengguna untuk memperoleh informasi
2. iSleman tidak bisa mengunduh dan download tetapi saat dipinjam bisa langsung membaca buku tersebut tanpa harus mengunduh isinya.

Berdasarkan hasil wawancara bersama para informan mengenai *indicator informative*

Informan 1: menurut saya aplikasi iSleman ini menyediakan koleksi yang cukup lengkap ya karena Ketika saya mencari buku selalu ada di aplikasi ini.

Informan 2: menurut saya aplikasi iSleman ini sangat membantu karena banyak koleksi yang ada hanya saja tidak bisa di download untuk di baca ulang.

Indikator Interactivity

1. iSleman memiliki navigasi yang simple dan mudah
2. iSleman *responsive* ketika pengguna menekan tombol *undo* atau *cancel*
3. pada aplikasi iSleman tidak ada penyedia audio books di aplikasi ini

Berdasarkan wawancara peneliti bersama para informan mengenai *indicator interactivity*

Informan 1: menurut saya aplikasi ini sangat *responsive* ya Ketika ingin melakukan *cancel* tetapi pada menu tampilan kurang *responsive*

Informan 2: menurut saya aplikasi ini tergantung kekuatan sinyal dan memori HP ya karena jika Hp mulai panas aplikasi tidak bisa digunakan karena terlalu lemot Adapun kekuarannya tidak disediakan *audio books* sehingga pemustaka hanya bisa membaca saja.

Indikator User Friendliness

1. Bahasa pada aplikasi iSleman mudah dipahami
2. Layout atau tata letak pada aplikasi ini tepat dan mudah dipahami
3. Pengguna dapat dengan mudah mengakses aplikasi iSleman
4. Buku/koleksi di aplikasi ini bisa dibaca melalui *smartphone/laptop*.

adanya fitur anotasi bintang kritik dan saran di aplikasi tersebut, tetapi tidak ada fitur anotasi di bawah tulisan atau isi buku untuk mengkritik buku yang dibaca.

Berdasarkan wawancara peneliti dan informan mengenai *indicator* user *friendliness* sebagai berikut:

Informan 1: menurut saya aplikasi ini sangat menarik karena Bahasa yang digunakan sangat mudah di fahami dan untuk fitur yang tersedia juga cukup lengkap atau pun jika ada kekurangan dari aplikasi iSleman ini pemustaka dapat memberikan kritik dan saran pada aplikasi yang tersedia di *playstore* nya langsung.

Informan 2: menurut saya jika ingin menggunakan aplikasi iSleman ini harus dengan kapasitas memori yang besar karena aplikasi ini bisa eror hal ini terlihat dari beberapa kritik dan saran di aplikasi unduhan *playstore*. Tetapi untuk penggunaan Bahasa dan segala fiturnya sudah cukup baik

Indikator *Comprehensiveness*

1. iSleman pada penggunaannya dapat diubah menjadi portrait atau landscape
2. iSleman terhubung dengan instansi lain
3. iSleman ini memiliki ketentuan dan kebijakan pengguna

Berdasarkan wawancara dengan para informan mengenai *indicator comprehensiveness* adalah sebagai berikut:

Informan 1: menurut saya Ketika menggunakan aplikasi ini sangat memudahkan pemustaka karena jika menggunakan HP maka bisa dilakukan landscape Ketika ingin membaca ebook dan untuk pemustaka melalui perpustakaan digital tidak perlu khawatir karena aplikasi ini sudah terhubung oleh instansi yang memiliki kebijakan terhadap koleksi.

Informan 2: aplikasi iSleman ini kan udah terhubung dengan instansinya ya dan sudah ada kebijakan yang berlaku jadi kalau mau membaca tidak perlu khawatir dikira membaca buku bajakan

Indikator *Continuity*

1. Tampilan pada halaman konsisten dan tidak berubah-ubah
2. Simbol yang digunakan sesuai dengan fitur yang diberikan

Berdasarkan wawancara dengan para informan mengenai *indicator continuity* adalah sebagai berikut:

Informan 1: menurut saya selama menggunakan aplikasi ini selalu konsisten ya karena dari dulu tidak ada perubahann sehingga saya sudah hafal Ketika ingin mencari koleksi langsung menuju ke menu yang tersedia dengan cepat

Informan 2: menurut saya fitur di aplikasi ini sangat baik dan mudah difahami, karena saya baru *download* jadi saya tidak mengetahui bagaimana fitur sebelumnya tetapi dari hasil pengamatan saya untuk *symbol* yang digunakan dalam fitur ini sangat mudah untuk difahami.

Indikator *Personalization*

Tampilan, warna, dan ukuran huruf dapat di *custom* atau diubah oleh pengguna.

Berdasarkan wawancara peneliti bersama kedua informan mengenai *indicator* personalization adalah sebagai berikut:

Informan 1: menurut saya fitur yang ada di aplikasi iSleman ini sangat menarik karena dari kita sebagai pengguna dapat mengubah tampilan sesuai dengan keinginan kita sehingga terkait penggunaannya dapat digunakan dengan nyaman sesuai kebutuhan.

Informan 2: terkait perubahan fitur yang bias di atur sendiri ini menurut saya merupakan sesuatu yang menarik ya, karena untuk mendapatkan aplikasi yang sesuai dengan keinginan sekarang ini sulit karena sudah ada ketentuannya tetapi iSleman ini berbeda sehingga saya sebagai pengguna dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini.

Indikator Internal

1. Terdapat pemberitahuan saat terjadi kesalahan
2. Terdapat fitur pendampingan dan kebijakan

Terkait *indicator* internal dalam aplikasi iSleman ini peneliti mewawancarai kedua informan, isi wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Informan 1: menurut saya terkait *indicator* internal dalam aplikasi ini sangat memudahkan dan dapat selalu memberikan berbagai informasi walau tidak membuka aplikasi karena untuk notifikasi terkait informasi yang di berikan sangat membantu pengguna mendapatkan informasi.

Informan 2: terkait aplikasi iSleman dalam *indicator* internal mengenai kebijakan yang ada dapat membantu pemustaka mendapatkan informasi terkait bahan pustaka yang *ready* atau notifikasi terkait peminjaman buku yang sudah jatuh tempo sehingga dari pengguna dapat selalu mengembalikan buku dengan tepat waktu.

Dari sepuluh indikator berdasarkan teori Zamri dan Nasser untuk perpustakaan digital iSleman ini sudah cukup memenuhi kualitas baik hal ini juga dapat dilihat dari *rate* yang tercantum dalam *Playstore* terkait kualitas dari aplikasi iSleman ini sehingga pengguna dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah di mana saja dan kapan saja.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian peneliti, dapat disimpulkan bahwa aplikasi iSleman merupakan aplikasi perpustakaan digital yang dikemas dalam format iSleman, dilengkapi dengan fungsi *chat*, *e-book reader* dan kumpulan bab bacaan. dimanapun dan kapanpun. Penilaian Desain UI aplikasi perpustakaan digital iSleman berdasarkan pengalaman pengguna seperti perancangan antarmuka pengguna aplikasi pustaka digital iSleman dievaluasi menggunakan pendekatan kualitatif, mengumpulkan informasi berupa pengalaman pengguna, pengamatan dan pendapat tentang antarmuka pengguna. Hasil menunjukkan bahwa secara keseluruhan desain antarmuka pengguna aplikasi perpustakaan digital iSleman

mendapat tanggapan positif dari pengguna. Mereka menganggap desainnya intuitif, mudah digunakan, dan menyajikan informasi dengan jelas.

Pengguna juga menghargai tata letak program yang bersih dan navigasi yang mudah. Mereka menyatakan bahwa aplikasi tersebut memungkinkan mereka untuk dengan mudah menemukan dan mengakses sumber daya perpustakaan yang mereka butuhkan. Fitur-fitur seperti kemampuan pencarian yang kuat, layar yang responsif, dan integrasi dengan sistem manajemen perpustakaan lainnya juga mendapat ulasan positif dari pengguna. Para informan merasa bahwa fitur ini meningkatkan kegunaannya dan membantu mereka menemukan dan mengelola materi perpustakaan dengan lebih efisien.

Namun, beberapa pengguna telah memberikan umpan balik tentang perbaikan kecil pada desain UI, seperti peningkatan tampilan ikon dan teks yang lebih jelas di beberapa bagian aplikasi. Berdasarkan kesimpulan tersebut, penelitian ini merekomendasikan beberapa langkah perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi perpustakaan digital Isleman. Langkah-langkah ini mencakup peningkatan visual, peningkatan umum dalam kejelasan dan instruksi teks, dan penyesuaian tata letak untuk meningkatkan daya tanggap dan kegunaan. Kesimpulan ini didasarkan pada data yang diberikan dan mengasumsikan bahwa penelitian kualitatif dilakukan dengan baik dan metodologi yang tepat telah digunakan.

Referensi

- Bagaskara, W., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI / UX Aplikasi Perpustakaan Digital. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 3(2). <https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/1590/1168>
- Joo, H. (2017). A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(20), 9931–9935.
- Kurniawan, A., Rokhmawati, R. I., & Rachmadi, A. (2018). Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada: Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(8), 2918–2926. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Mahardhini, O., & Irawati, I. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap User Experience pada Perpustakaan Digital. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 5(2), 299–322. <https://doi.org/10.18326/pustabiblia.v5i2.299-322>
- M, W., & A, R. (2020). Copyright Wawancara dan Observasi. 51-62.
- Nabbilla, H. Z., Setiawan, A. E., Ardhy, F., & Rizki, F. (2023). Evaluasi Dan Perancangan User Interface (UI) Untuk Meningkatkan User Experience (UX) Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD) Pada Aplikasi Sitabsis Di SMPN 03 Gading Rejo. *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering Universitas Aisyah Pringsewu Journal*, 5(2), 234–244. <https://jti.aisyahuniversity.ac.id/index.php/AJIEE/article/view/236/110>
- Priyatmoko D. (2017). *Proses dari UI/UX Designer*. Medium.Com.

<https://medium.com/@dwipriyatmoko/proses-dari-ui-ux-designer-part-1-33e330d4b094#:~:text=UI>

- Putri, A., & Dwi, A. I. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation. *Jeisbi*, 03(02), 49–59. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/46226>
- Setiawan, A. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Klien* (Vol. 6, Issue 3) [STIKOM Surabaya]. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1764/>
- Thaker, K., & Vaghela, P. S. (2017). Digital Library and User's experience: A Literature Review. *Scientific Society of Advanced Research and Social Change SSARSC International Journal of Library, Information Networks and Knowledge*, 2(1), 1–8.
- Tinur, P. S. (2021). *Perancangan User Interface (UI) Berdasarkan User Experience (UX) Pada Aplikasi iPusnas Menggunakan Metode User-Centered Design* [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56372>
- Wahyuningtyas, N., Normaningsih, N., & Sagirani, T. (2017). Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Serious Games (Games Education) untuk Belajar Menulis. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 4(1), 11–19. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v4i1.84>
- Zamri, & Nasser. (2015). *User Interface elements for Mobile Learning Application Development*. London: Departement of Computer Science Bruzel University London