

Perancangan UI/UX Aplikasi Perpustakaan Digital Berbasis Web dengan Pendekatan Metode Design Thinking

¹Fitria Risyda, ²Yulisa Gardenia, ³Muryan Awaluddin

^{1,2}Manajemen Informatika, Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma, Jakarta

³Sistem Informasi, Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma, Jakarta

E-mail: ¹frisyda@gmail.com, ²yulisagardenia@gmail.com,
³muryanawaludin1@gmail.com

ABSTRAK

Pengelolaan perpustakaan saat ini menuntut kualitas dan profesionalisme agar hasilnya dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh penggunanya. Perpustakaan pada kampus Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma sudah memiliki layanan perpustakaan digital berbasis website, layanan ini ditujukan kepada mahasiswa, dosen, dan kalangan umum yang membutuhkan referensi buku. Tetapi layanan yang diberikan memiliki keterbatasan mulai performa hingga tampilan user interface. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perpustakaan digital Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma yang profesional. Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) menggunakan aplikasi Figma dengan metode Desain Thinking yang baik dan intuitif serta dapat memenuhi harapan dari kebutuhan pengguna perpustakaan Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma. Pengujian dengan metode Single Ease Question (SEQ) untuk melihat tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap prototype desain UI/UX Aplikasi Perpustakaan Digital yang akan dibangun. Hasil pengujian menunjukkan nilai 6,7 dari skala 7 mengindikasikan bahwa desain UI/UX aplikasi yang telah dirancang dinilai baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci : *UI/UX, Perpustakaan Digital, Metode Desain Thinking, Figma*

ABSTRACT

Today's library management increasingly demands quality and professionalism so that the results can be utilized to the maximum extent possible by its users. The library on the Dirgantara Marsekal Suryadarma University campus already has a website-based digital library service. This service is aimed at students, lecturers and the general public who need book references. However, the services provided have limitations ranging from performance to user interface appearance. This research aims to develop a professional digital library at Dirgantara Marshal Suryadarma University. Designing the User Interface (UI) and User Experience (UX) using the Figma application with a good and intuitive Design Thinking method and can meet the expectations of the needs of Dirgantara Marsekal Suryadarma University library users. Testing using the Single Ease Question (SEQ) method to see the level of effectiveness, efficiency and user satisfaction with the UI/UX design prototype of the Digital Library Application that will be built. The test results show a value of 6.7 on a scale of 7, indicating that the UI/UX design of the application that has been designed is considered good and in accordance with user needs.

Keyword : *UI/UX, Digital Libraries, Design Thinking methods, Figma*

1. PENDAHULUAN

Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma memiliki komitmen tinggi untuk meningkatkan standar mutu pendidikan dan berupaya meningkatkan kualitas mutu pendidikan, fasilitas dan pelayanan. Perpustakaan adalah salah satu fasilitas yang digunakan untuk menunjang mutu Pendidikan (Gardenia et al., 2024).

Perpustakaan di Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma sudah memiliki layanan perpustakaan digital berbasis website, layanan ini ditujukan kepada mahasiswa, dosen, dan kalangan umum yang membutuhkan referensi buku. Tetapi layanan yang diberikan memiliki keterbatasan mulai dari performa hingga tampilan *user interface*. Berdasarkan observasi yang dilakukan melalui wawancara dengan penjaga perpustakaan dan beberapa mahasiswa yang menggunakan layanan perpustakaan digital, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi para pengguna website perpustakaan. Permasalahan pertama yaitu proses pendaftaran pada website, anggota harus melakukan pendaftaran kepada administrator perpustakaan secara langsung tidak dapat melakukan pendaftaran anggota secara online. Permasalahan kedua pada layanan website perpustakaan belum mencakup keseluruhan aktivitas kegiatan perpustakaan yang meliputi layanan pengelolaan data buku, data anggota, data petugas, data kunjungan perpustakaan, transaksi peminjaman buku dan pengembalian buku. Layanan website perpustakaan yang ada saat ini hanya untuk daftar koleksi buku.

Dalam membangun perpustakaan digital yang profesional, perancangan User Interface (UI) yang baik dan intuitif sangat penting. User Interface (UI) yang dirancang dengan baik, membantu pengguna untuk memanfaatkan sumber daya perpustakaan, meningkatkan pengalaman pengguna dan

memaksimalkan nilai dari perpustakaan digital yang dibangun (Fastabiq Furoqonul et al., 2023). Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti merancang desain UI/UX untuk pengembangan perpustakaan digital berbasis website yang diharapkan dapat menambah nilai guna dan menjadikan perpustakaan Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma lebih profesional dalam kualitas dan segi pelayanan.

2. LANDASAN TEORI

Pengertian Perancangan

Perancangan adalah proses mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan, menggunakan beberapa variasi teknik. Proses ini meliputi deskripsi arsitektur, detail komponen, dan keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Amuda et al., 2018).

Pengertian User Interface (UI)

UI atau User Interface adalah disiplin ilmu yang berkaitan dengan tata letak grafis sebuah situs web atau aplikasi. User Interface mencakup elemen-elemen seperti tombol, teks, gambar, bidang masukan teks, dan item-item lain yang berinteraksi dengan pengguna. Termasuk dalam hal ini adalah tata letak, animasi, transisi pergerakan, dan segala interaksi dengan pengguna. UI merancang semua elemen visual, cara pengguna berinteraksi dengan halaman aplikasi dan konten yang ditampilkan di dalamnya (Agus Muhyidin et al., 2020).

Pengertian User Experience (UX)

Pengalaman pengguna, atau biasa disebut dengan User Experience (UX), adalah kesan yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan sebuah produk. Sebuah produk dianggap baik jika pengalaman pengguna yang diberikan oleh produk tersebut memiliki aspek psikologis yang positif bagi pengguna. Untuk menciptakan produk dengan

pengalaman pengguna yang memuaskan, sangat penting menyiapkan produk secara tepat dengan menggabungkan kebutuhan pengguna dan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya (Prasetyaningih & Ramadhani, 2021).

Metode Design Thinking

Metode Design Thinking merupakan pendekatan pemecahan masalah kreatif yang berfokus pada empati terhadap pengguna (Ifsyaus Salam et al., 2024). Tujuan pendekatan ini adalah untuk mendapatkan umpan balik yang signifikan dari pengguna dan membantu dalam proses analisis kebutuhan mereka, sehingga informasi tersebut dapat dikonversi menjadi spesifikasi sistem (Batista et al., 2020).

Metode ini melibatkan beberapa tahapan diantaranya (Amelia et al., 2024) :

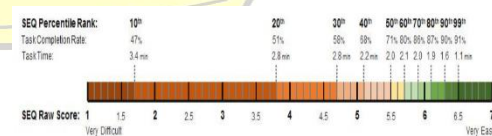
- a. Tahap Empathize
Pada tahap ini, pengembang perlu mengetahui kebutuhan dan preferensi pengguna dengan baik. Mereka harus berupaya mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengguna melalui pengamatan, wawancara, dan interaksi langsung dengan mereka.
- b. Tahap Define
Tahap ini melibatkan pengembang dalam merinci masalah yang akan diatasi. Mereka mengumpulkan informasi dari tahap "merasa empati" dan merumuskan masalah-masalah yang dihadapi oleh pengguna atau calon pengguna. Masalah yang serupa dikelompokkan, sementara yang berbeda dipisahkan dan dikategorikan ulang. Pengembang harus memahami masalah dan merumuskan pertanyaan yang relevan.
- c. Tahap Ideate
Tahap ini melibatkan pengembang dalam mendapatkan ide kreatif untuk penyelesaian masalah yang diperoleh dari tahap define. Ide-ide tersebut kemudian dipilih dengan teliti untuk digunakan dalam pengembangan

struktur informasi seperti peta situs dan alur pengguna.

- d. Tahap Prototype
Pada tahap ini, pengembang menciptakan prototipe berdasarkan ide-ide yang telah dikembangkan sebelumnya. Tahap ini melibatkan pembuatan prototipe produk, termasuk versi prototipe yang sederhana (low-fidelity) dan yang lebih mendekati produk final (high-fidelity)
- e. Tahap Testing
Pada fase ini, pengembang melakukan uji coba terhadap prototipe yang telah dibuat. Pengembang mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan menggunakannya untuk memperbaiki prototipe. Pengujian ini melibatkan pengguna dalam proses yang disebut pengujian kelayakan (usability testing) berfungsi untuk evaluasi produk dapat memenuhi kriteria kegunaan (usability).

Single Ease Question (SEQ)

Single Ease Question (SEQ) adalah teknik pengujian untuk mengukur kemudahan yang dirasakan pengguna setelah menyelesaikan skenario yang diberikan. SEQ terdiri dari beberapa pertanyaan dengan skala Likert 1 sampai 7 yang meliputi pilihan: sangat sulit, sulit, tidak mudah, cukup, tidak sulit, mudah, dan sangat mudah (Ifsyaus Salam et al., 2024).



Gambar 1. Skala Likert Single Ease Question

Perpustakaan Digital

Perpustakaan elektronik (e-library) kini sering disebut sebagai perpustakaan digital. Dalam era digital saat ini, perpustakaan konvensional menghadapi banyak tantangan diantaranya kebutuhan

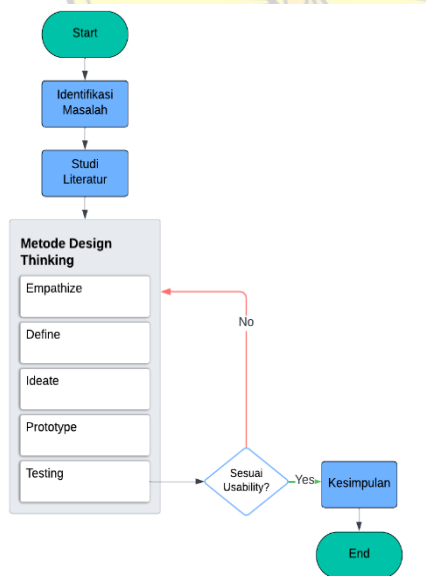
pengguna yang menginginkan fleksibilitas dan layanan secara cepat. Untuk keberlangsungan perpustakaan yang dapat mendukung kebutuhan penggunaannya perlu disesuaikan dengan kemajuan teknologi. Salah satu cara yaitu dengan membangun perpustakaan digital atau E-Library(Rivalina et al., 2013).

Figma

Figma adalah alat desain yang umumnya digunakan untuk menciptakan antarmuka aplikasi mobile, desktop, website, dan sejenisnya. Figma dapat digunakan di sistem operasi Windows, Linux, atau Mac dengan koneksi internet. Figma biasanya digunakan oleh para profesional di bidang UI/UX, desain web, dan bidang terkait lainnya(Agus Muhyidin et al., 2020).

3. METODE PENELITIAN

Kerangka berfikir dalam bentuk tahapan dalam menyusun penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain Penelitian

Tahapan penelitian dimulai dari indentifikasi masalah pada Perpustakaan

Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma. Dimana pada tahapan ini peneliti melakukan studi lapangan dan mewawancarai Petugas Perpustakaan serta Anggota Perpustakaan. Pada tahap identifikasi masalah ditemukan permasalahan pada pelayanan perpustakaan yang diberikan memiliki keterbatasan mulai dari performa hingga tampilan user interface. Untuk mencari solusi dari masalah yang diangkat, peneliti mencari studi literatur yang terkait dan menggunakan pendekatan metode *design thinking* yang melibatkan 5 tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* (Nurkhoerunisa et al., 2022). Pengujian menggunakan usability testing dengan metode Single Ease Question yang diberikan kepada pengguna layanan perpustakaan yaitu petugas dan anggota perpustakaan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Metode Design Thinking

a. Tahap *Empathize*

Tahapan ini bertujuan untuk merasakan dan memahami pengalaman pengguna dalam menggunakan Aplikasi Sistem Informasi Perpustakaan Digital pada Univeristas Dirgantara Marsekal Suryadarma (UNSURYA). Pada tahap ini ditemukan permasalahan yaitu pada layanan perpustakaan yang dapat diakses di link <https://library.unsurya.ac.id/> belum dimanfaatkan secara maksimal oleh kebanyakan civitas akademi Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma dikarenakan kurangnya sosialisasi cara penggunaan aplikasi tersebut dan tampilan yang kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan sebuah Sistem Perpustakaan Digital yang baik untuk mengelola transaksi perpustakaan seperti data buku dan koleksi perpustakaan yang lainnya, data anggota, data peminjaman, data

pengembalian buku, data denda, penyediaan laporan yang cepat dan akurat, penyediaan fitur perpustakaan digital untuk membaca koleksi buku, TA/Skripsi, Tesis yang dapat diakses tanpa harus datang ke perpustakaan.

b. Tahap *Define*

Tahap ini merumuskan sudut pandang berdasarkan uraian masalah yang dihadapi oleh pengguna. Tahap ini nantinya dapat membantu untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh calon pengguna. Sehingga proses pengembangan sistem dapat dilakukan dengan lebih mudah sesuai dengan keinginan para pengguna. Kebutuhan pengguna pada tahap *define*, rinciannya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan Pengguna

No	Kebutuhan Pengguna
1	Aplikasi Sistem Perpustakaan Digital yang dapat mengelola Data Anggota, Data Petugas, dan Data koleksi Buku fisik dan digital, Tugas Akhir, Skripsi dan Tesis.
2	Aplikasi Sistem Perpustakaan Digital yang dapat mengelola Data Peminjaman dan Pengembalian Buku beserta Denda keterlambatan pengembalian buku.
3	Aplikasi Sistem Perpustakaan Digital yang dapat membantu perekapan data laporan setiap bulannya
4	Aplikasi Sistem Perpustakaan Digital yang dapat menyimpan data kunjungan oleh pengunjung perpustakaan
5	Aplikasi Sistem Perpustakaan Digital memiliki fitur pencarian untuk mempermudah pengunjung mencari koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan
6	Aplikasi Sistem Perpustakaan Digital yang dapat mencetak kartu anggota

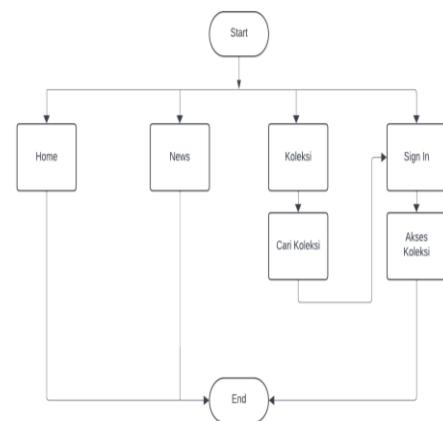
7	Aplikasi Sistem Perpustakaan Digital yang dapat menyediakan fitur akses membaca koleksi buku, TA/Skripsi dan Tesis secara online tanpa harus datang ke kampus
---	---

Dalam tahap ini juga melibatkan metode “How Might We” (HMW), yang berfungsi sebagai alat untuk mengubah masalah menjadi pertanyaan. Informasi yang diperoleh dari wawancara tahap *empathize* dapat dijadikan dasar dalam merumuskan pertanyaan HMW. Pendekatan ini memungkinkan pengembangan solusi yang responsif terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi. Berikut adalah tabel “How Might We” Sistem Informasi Perpustakaan Digital pada Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma.

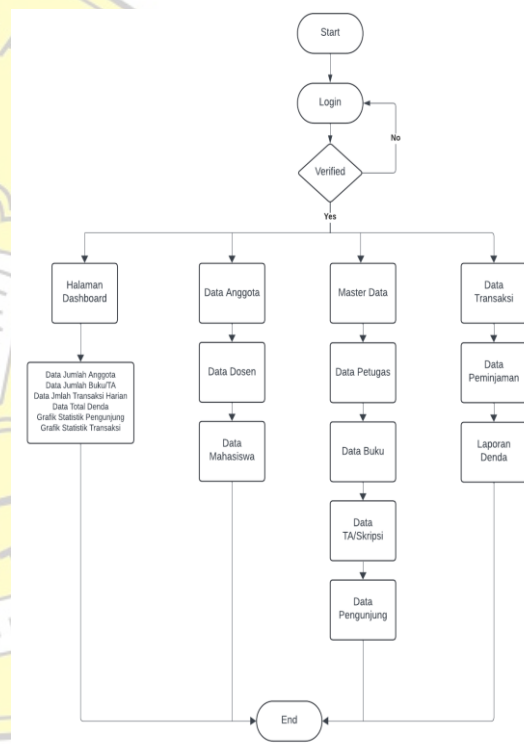
Tabel 2. *How Might We*

No	How	Might
1	Bagaimana pengguna bisa mengelola data anggota dengan baik?	Merancang aplikasi web yang memiliki fitur Kelola data anggota dan mencetak kartu anggota.
2	Bagaimana pengguna bisa mencatat data peminjaman dan pengembalian buku dengan terstruktur?	Merancang aplikasi web yang memiliki fitur kelola data peminjaman dan pengembalian buku.
3	Bagaimana pengguna bisa mengelola data buku fisik, buku digital, file Tugas Akhir (TA), Skripsi dan Tesis?	Merancang aplikasi web yang memiliki fitur Kelola data buku, TA, skripsi dan tesis. Penomoran buku disesuaikan dengan standar pengelolaan perpustakaan.

4	Bagaimana pengguna dapat membuat laporan data transaksi peminjaman buku, pengembalian buku dan denda dengan mudah, cepat dan akurat?	Merancang aplikasi web yang memiliki fitur penyediaan laporan data peminjaman buku, data pengembalian buku dan denda.
5	Bagaimana pengguna dapat melihat statistik pengunjung perpustakaan?	Merancang aplikasi web yang memiliki halaman kunjungan untuk mendata para pengunjung perpustakaan.
6	Bagaimana pengguna dapat mencari data koleksi perpustakaan dengan cepat?	Merancang aplikasi web yang memiliki fitur pencarian data dengan keyword tertentu.
7	Bagaimana pengguna dapat membaca koleksi Buku, TA/Skripsi, Tesis yang ada di perpustakaan secara online?	Merancang aplikasi web yang memiliki fitur untuk menampilkan (<i>preview</i>) data koleksi untuk pengguna yang terdaftar sebagai anggota perpustakaan



Gambar 2. Flow Pengunjung



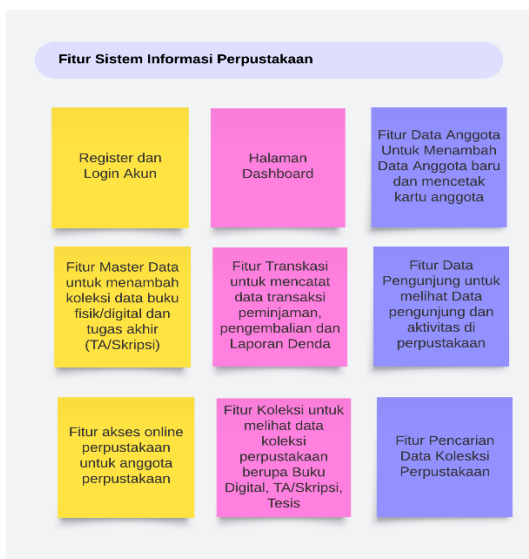
Gambar 3. Flow Petugas Perpustakaan

c. Tahap *Ideate*

Tahap ini dimulai dengan merancang *user flow* dan *brainstorming*. Dapat dilihat pada Gambar 3 adalah *user flow* dari sistem informasi perpustakaan digital pada kampus Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma. Terdapat 2 *user flow* pada sistem perpustakaan digital ini yaitu *flow internal* (alur sistem yang digunakan oleh petugas perpustakaan) dan *flow eksternal* (alur sistem yang digunakan oleh pengunjung umum dan anggota perpustakaan).

Brainstorming berdasarkan pada permasalahan di tahap *Define*. Seluruh permasalahan yang ada dikumpulkan kemudian di analisis untuk ditarik kesimpulan solusi yang paling baik untuk pengembangan Sistem Perpustakaan Digital pada kampus Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma. Kumpulan ide dari solusi tersebut diharapkan dapat membantu pengelolaan perpustakaan oleh staff perpustakaan dan

menjadikan perpustakaan Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma menjadi lebih baik dalam hal pelayanan dan sarana prasarana. Berikut adalah gambar brainstorming yang merupakan ide fitur untuk pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan pada kampus Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma:



Gambar 4. Brainstorming

Tahap selanjutnya membuat rancangan untuk menguraikan ide yang telah diperoleh sebagai produk awal. *Wireframe High-Fidelity* merupakan versi detail dari kerangka sederhana sebelumnya yang mendapatkan elemen tambahan seperti warna, ikon, gambar, dan sebagainya (IfsyauS Salam et al., 2024). Berikut adalah *wireframe High-Fidelity* yang terdapat pada Sistem Informasi Perpustakaan Digital Pada Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma.

1. Halaman Login

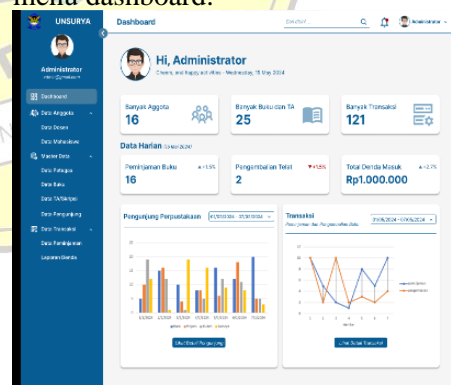
Agar dapat masuk untuk mengakses sistem, pengguna perlu memasukkan email dan password.



Gambar 6. Halaman Login

2. Halaman Dashboard

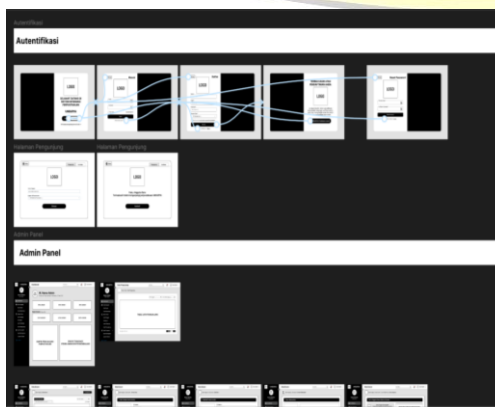
Setelah pengguna berhasil masuk ke dalam Sistem, maka akan muncul menu dashboard.



Gambar 7. Halaman Dashboard

d. Tahap *Prototype*

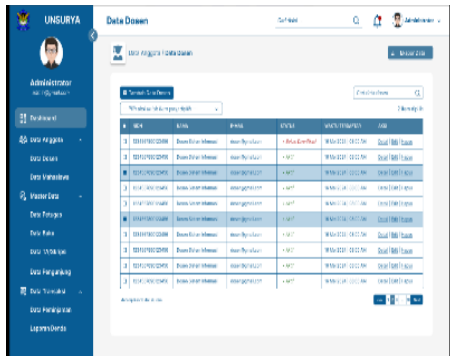
Tahapan ini menghasilkan desain interface untuk Sistem Informasi Perpustakaan Digital Pada kampus Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma. Peneliti membuat rancangan desain sederhana atau kerangka dasar yang disebut *Low Fidelity Prototype*.



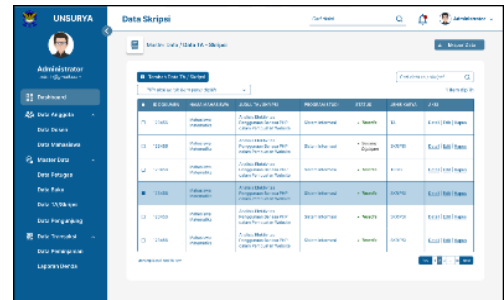
Gambar 5. *Low Fidelity Prototype*

3. Halaman Kelola Data Dosen

Halaman ini digunakan untuk mengelola data dosen yang menjadi anggota perpustakaan

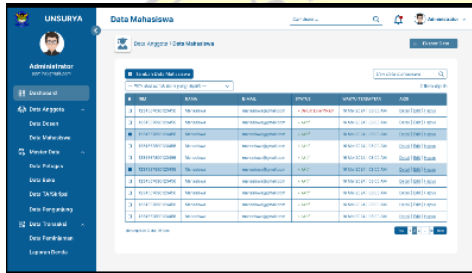


Gambar 8. Halaman Kelola Data Dosen



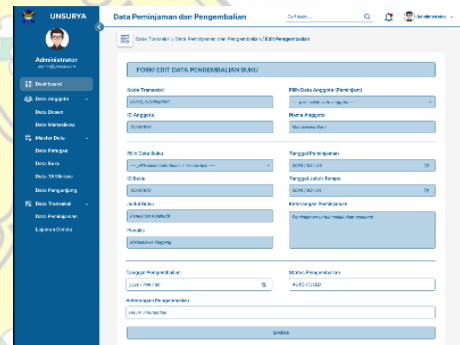
Gambar 11. Halaman Kelola Data TA/Skripsi

- 4. Halaman Kelola Data Mahasiswa
Halaman ini digunakan untuk mengelola data mahasiswa yang menjadi anggota perpustakaan



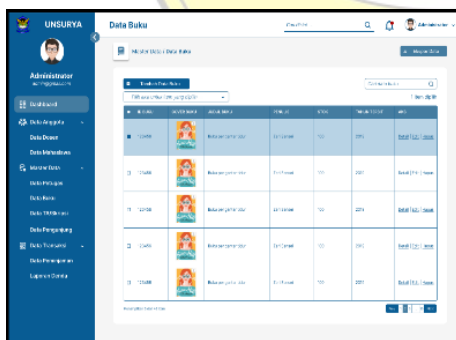
Gambar 9. Halaman Untuk Kelola Data Mahasiswa

- 7. Halaman Transaksi Peminjaman dan Pengembalian Buku
Halaman ini digunakan untuk mengelola Transaksi peminjaman dan pengembalian buku oleh anggota perpustakaan.



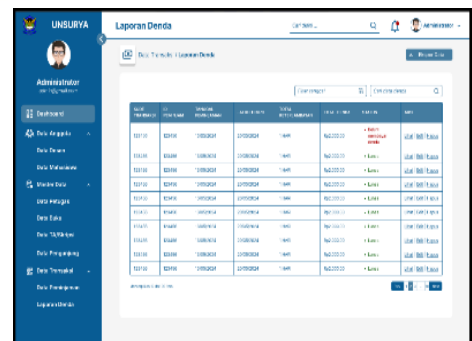
Gambar 11. Halaman Kelola Transaksi Pinjam dan Pengembalian Buku

- 5. Halaman Buku
Halaman ini digunakan untuk mengelola koleksi buku baik fisik maupun digital yang menjadi koleksi perpustakaan



Gambar 10. Halaman Kelola Data Buku

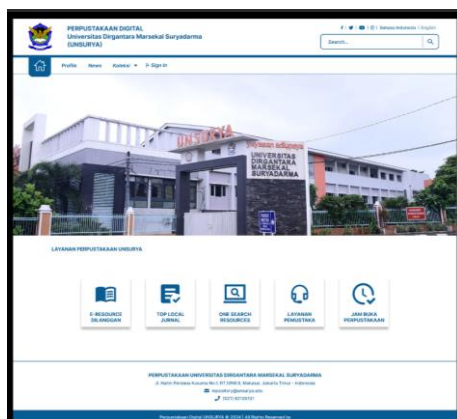
- 8. Halaman Laporan Denda
Halaman ini menampilkan data denda dari transaksi peminjaman yang telah dikembalikan oleh anggota



Gambar 12. Halaman Laporan Denda

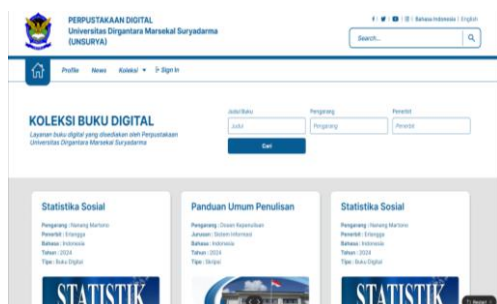
- 6. Halaman Data TA/Skripsi
Halaman ini digunakan untuk mengelola data TA/Skripsi mahasiswa.

9. Halaman Beranda/index fitur perpustakaan online
Halaman index ini merupakan halaman index *High Fidelity Prototype*. Tampilan halaman ini dapat diakses oleh pengunjung atau anggota perpustakaan universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma secara online.



Gambar 13. Halaman Beranda

10. Halaman koleksi fitur perpustakaan online
Halaman koleksi ini merupakan halaman koleksi *High Fidelity Prototype*. Tampilan halaman ini dapat diakses oleh pengunjung atau anggota perpustakaan universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma secara online. Namun untuk melihat detail isi koleksi seperti koleksi Tugas Akhir/Skripsi serta tesis, pengguna harus melakukan login terlebih dahulu. Hanya anggota perpustakaan yang sudah terdaftar yang dapat mengakses koleksi lengkap yang dimiliki perpustakaan Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma



Gambar 13. Halaman koleksi fitur perpustakaan online

e. Tahap *Testing*

Pada tahap ini peneliti menggunakan metode *usability testing* dengan menerapkan *Single Ease Question* (SEQ). *Usability testing* merupakan penanda kualitas yang mengevaluasi sejauh mana antarmuka dapat digunakan pengguna dengan mudah (Ifsyaus Salam et al., 2024), Pada tabel 3, evaluasi dilakukan setelah pengguna melaksanakan task sesuai dengan skenario menggunakan skala Likert dari 1 hingga 7. Hasil uji dan nilai SEQ dapat dilihat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Pengujian Single Ease Question

No	Task/Skenario	Pertanyaan	Rata-Rata Hasil
1	Petugas Perpustakaan dapat login ke aplikasi?	Apakah mudah untuk petugas login ke aplikasi?	7
2	Petugas Perpustakaan dapat masuk ke menu data anggota	Apakah mudah masuk ke dalam menu Data Anggota untuk mengelola data anggota (tambah, edit, hapus) dan mencetak kartu anggota?	7
3	Petugas Perpustakaan dapat masuk ke menu data buku	Apakah mudah untuk masuk ke dalam menu Data Buku untuk mengelola data buku (tambah, edit, hapus) dan koleksi lainnya seperti (TA, Skripsi, Tesis)?	6,5

4	Petugas Perpustakaan dapat masuk ke menu Transaksi	Apakah mudah untuk masuk ke dalam menu Transaksi Peminjaman dan Pengembalian serta melihat laporan Denda?	6,5
5	Petugas Perpustakaan dapat melihat Resume Transaksi Perpustakaan yang tersedia pada halaman Dashboard	Apakah Dashboard yang disediakan sudah informatif dan sesuai dengan data yang dibutuhkan?	6
6	Pengunjung Perpustakaan dapat masuk ke menu Data Pengunjung	Apakah mudah untuk masuk ke menu Data pengunjung dan mengisi Form Kunjungan?	6,5
7	Pengunjung dapat mengakses Perpustakaan secara online	Apakah mudah untuk mengakses halaman dan melihat menu yang tersedia pada fitur perpustakaan online?	7
8	Pengunjung dapat menggunakan fitur Pencarian Data Koleksi Perpustakaan	Apakah mudah untuk mengakses halaman pencarian data koleksi yang tersedia pada fitur perpustakaan online?	6,5
9	Pengunjung dapat melihat data koleksi yang ada di perpustakaan online	Apakah mudah untuk mengakses halaman koleksi yang tersedia pada fitur perpustakaan online?	7

10	Anggota Perpustakaan dapat masuk ke dalam member area yang ada di fitur perpustakaan online	Apakah mudah untuk masuk ke dalam member area yang ada di fitur perpustakaan online?	7
Nilai Rata-Rata			6.7

Teknik Pengujian *Single Ease Question* (SEQ) melibatkan kuesioner pasca-skenario atau tugas untuk menilai tingkat kemudahan yang dirasakan oleh pengguna setelah menyelesaikan skenario atau tugas yang diberikan (Ifsyaus Salam et al., 2024). Nilai rata-rata dari *Single Ease Question* (SEQ) dibagi menjadi dua kategori, yaitu nilai yang dianggap kurang atau buruk, berkisar antara 1-4, dan nilai yang dianggap baik atau berhasil, berkisar antara 5-7. Rentang nilai ini digunakan sebagai standar untuk menilai tingkat kemudahan suatu produk. Berdasarkan hasil pengujian, nilai SEQ dalam Tabel 3 menunjukkan rata-rata 6,7. Hasil tersebut mengindikasikan perancangan UI/UX yang telah dilakukan dinilai baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian mengenai perancangan UI/UX pada Perpustakaan Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma dengan menggunakan metode Design Thinking terbukti mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Dengan hasil uji nilai SEQ 6.7 menunjukkan hasil desain rancangan UI/UX Perpustakaan Digital yang dibangun mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan layak untuk diimplementasikan kedalam aplikasi perpustakaan digital yang ada saat ini. Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu Perpustakaan Digital kampus Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma lebih profesional dan lebih baik dari segi kualitas dan pelayanan.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma yang telah mendanai kegiatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Amelia, K., Awaludin, M., & Gani, A. G. (2024). Pendekatan Design Thinking Dalam Merancang Ulang UI/UX Website SIAKAD Mahasiswa Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma. *TEKINFO*, 22(2). <https://doi.org/10.37817/tekinform.v25i2>
- Amuda, S., Dwi Larasati, P., & Irawan, A. (2018). Rancang Bangun Sistem Aplikasi E-Library. In *Jurnal Sistem Komputer dan Kecerdasan Buatan: Vol. II* (Issue 1). http://phpmyadmin.net/home_page/
- Batista, J., Hassan, A., & Bonjour, E. (2020). DESIGN THINKING TO ENHANCE REQUIREMENTS ANALYSIS IN SYSTEMS ENGINEERING. *Proceedings of the Design Society: DESIGN Conference, 1*, 2255–2264. <https://doi.org/10.1017/dsd.2020.257>
- Fastabiq Furoqonul, P., Feby Revita, R., Salman, A., Yulia, D., Yulianto, Y., & Miftahul, H. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) PERPUSTAKAAN ONLINE BERBASIS ANDROID. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 4(2), 158–162. <https://doi.org/10.46510/jami.v4i2.173>
- Gardenia, Y., Mora Purba, M., & Risyda, F. (2024). IMPLEMENTASI ALGORITMA NAÏVE BAYES UNTUK EVALUASI KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP LAYANAN PERPUSTAKAAN. *JSI Unsurva*, 11(2), 153–162.
- Ifsyaus Salam, M., Setiawan, A., Sukmasetya, P., Mayjen Bambang Soegeng, J., Mertoyudan, K., Magelang, K., & Tengah, J. (2024). Perancangan UI/UX Pada Sistem Perpustakaan dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(2), 676–685. <https://doi.org/10.47065/josh.v5i2.4654>
- Nurkhoerunisa, R., Mutohari, A. S., Ds, M., Awalaturrohmah, Y., & Pd, M. (2022). PERANCANGAN DESAIN TAMPILAN WEBSITE PERPUSTAKAAN CINTA BACA CIREBON MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. In *JURNAL GRAFIS* (Vol. 1, Issue 2).
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147.
- Rivalina, R., Anwas, O. M., Jln, P.-K., Martadinata, R. E., Tangerang, C., & Banten, S. (2013). INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY IN THE OPTIMIZATION LIBRARY. In *Jurnal Teknodik* (Vol. 17).