

**REDESAIN *USER INTERFACE*
WEBSITE PERPUSTAKAAN DIGITAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**REDESAIN *USER INTERFACE*
WEBSITE PERPUSTAKAAN DIGITAL
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2021

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

REDESAIN USER INTERFACE WEBSITE PERPUSTAKAAN DIGITAL INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA diajukan oleh Nur Praditya Wibisono, NIM 1612433024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal 13 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Andi Harvanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003 /NIDN. 0025118007

Pembimbing II/Anggota

Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19821113 201404 1 001 /NIDN. 0013118201

Cognate/Anggota

Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19850103 201504 1 001 /NIDN. 0030198507

Ketua Program Studi /Ketua /Anggota

Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 /NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan /Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 /NIDN. 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

St. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 /NIDN. 0008116906





Ayah, Ibu dan Keluarga yang telah mendoakan dan memberi dukungan.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Praditya Wibisono
NIM : 1612433024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul: **Redesain User Interface Website Perpustakaan Digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 21 Januari 2021

Nur Praditya Wibisono
NIM 1612433024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Praditya Wibisono
NIM : 1612433024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir yang berjudul **Redesain User Interface Website Perpustakaan Digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta**. Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan, serta menampilkannya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Januari 2021

Nur Praditya Wibisono
NIM 1612433024

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan hidayah-Nya berupa kesehatan dan ide-ide gemilang untuk menjalani masa studi perkuliahan dan menyelesaikan karya tugas akhir yang berjudul Redesain *User Interface Website* Perpustakaan Digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Shalawat dan salam dilimpahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW beserta para sahabat-Nya yang dapat menjadikan teladan bagi kita semua. Adapun laporan ini disusun untuk memenuhi syarat serta tanggung jawab untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tak ada gading yang tak retak, segala kekurangan dan kelebihan penulis ucapan mohon maaf. Semoga karya ini dapat menjadi sumber referensi perancangan tugas akhir untuk membantu mahasiswa lain dan pihak-pihak terkait.

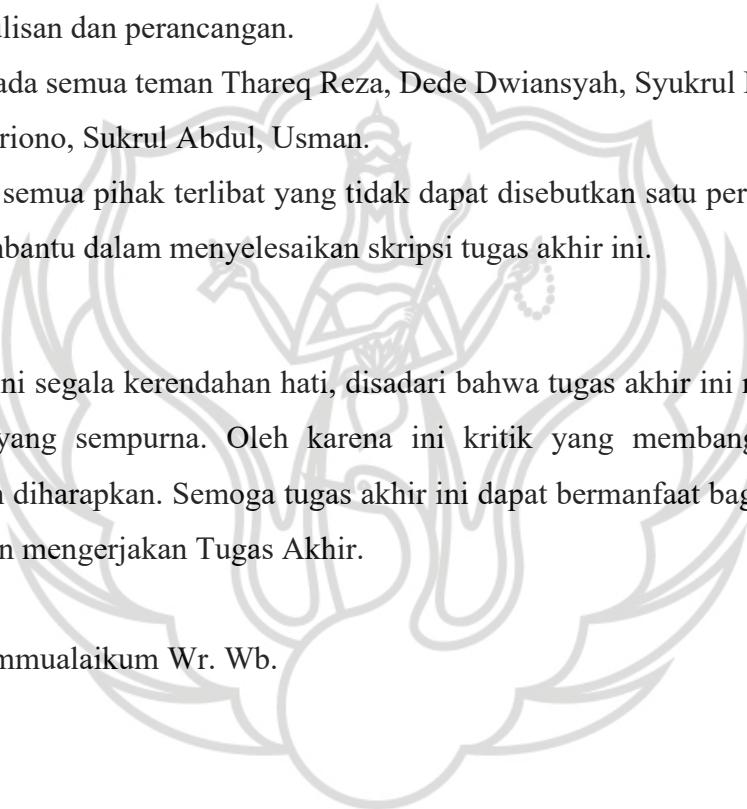
Yogyakarta, 21 Januari 2021

Nur Praditya Wibisono
NIM 1612433024

UCAPAN TERIMA KASIH

Proses perancangan ini tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak atas masukan dan motivasi yang diberikan selama proses perancangan karya tugas akhir. Ungkapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, rezeki, kesehatan dan segala pertolongan-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Kedua orang tuaku yang selalu memberikan *support*, kasih sayang, dan senantiasa mendoakan yang terbaik, Ayah Karno Wibowo dan Ibu Nurul Badriyah.
3. Kedua kakakku, Mas Nur Senndi dan Mas Dendra Ichsan Maulana yang memberi *support*.
4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor ISI Yogyakarta untuk dukungannya secara akademis.
5. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku Kaprodi Jurusan Disain Komunikasi Visual.
8. Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah membantu proses perancangan, serta memberikan koreksi laporan dan karya perancangan.
9. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan solusi pencarian data selama perancangan dan memberi masukan solusi dalam penulisan laporan dan perancangan karya.
10. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali dan *cognate* yang membimbing selama masa perkuliahan.
11. Agustiawan, S.S., M.I.P., selaku kepala UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- 
12. Seluruh dosen Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya dan membantu selama menjalani proses perkuliahan.
 13. Seluruh Staf dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
 14. Kepada teman-teman seperjuangan Kidang Alas 2016 atas 5 tahun yang berkesan dan berharga.
 15. Teman-teman yang ikut membantu proses pencarian data dan *user testing* Indah, Bagus Ghaffar, Widya Ayu, Danti, Hana, Iklima.
 16. Kepada Amalia Nur Faradilla, atas semua waktu dan supportnya dalam penulisan dan perancangan.
 17. Kepada semua teman Thareq Reza, Dede Dwiansyah, Syukrul Dayat, Salmon, Tantriono, Sukrul Abdul, Usman.
 18. Dan semua pihak terlibat yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi tugas akhir ini.

Dengan ini segala kerendahan hati, disadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kriteria yang sempurna. Oleh karena ini kritik yang membangun dan saran sangatlah diharapkan. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan yang akan mengerjakan Tugas Akhir.

Wassallammualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 21 Januari 2021

Nur Praditya Wibisono
NIM 1612433024

ABSTRAK

REDESAIN *USER INTERFACE* WEBSITE PERPUSTAKAAN DIGITAL INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Nur Praditya Wibisono
1612433024

Perpustakaan digital UPT Perpustakaan Insititut Seni Indonesia Yogyakarta, masih belum maksimal dari segi penggunaan dan pemanfaatan fitur yang ada. Fitur yang terbatas dan tampilan yang terkesan kuno membuat sebagian mahasiswa jarang menggunakan perpustakaan digital. Perbaikan *user interface* dan *user experience* dengan penerapan *usability testing* dapat membantu mengatasi masalah yang ada.

Metodologi *design thinking* digunakan sebagai pondasi tahapan pada perancangan ini. Sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menggunakan kuisioner dan metode kualitatif dengan menggunakan *focus group discussion* (FGD). Data kuantitatif digunakan untuk mendapat wawasan secara menyeluruh tentang perpustakaan digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai acuan untuk perancangan redesain. Sementara data kualitatif ditujukan untuk mendapatkan data yang lebih spesifik tentang efektifitas dan impresi halaman yang ada di *website* perpustakaan digital.

Penerapan prinsip *gestalt proximity*, *similarity* dan *continuity* dilakukan pada desain yang baru serta pembenahan hirarki tipografi sehingga sesuai dengan *goal* yang ingin dicapai pada tiap halamannya. Fitur yang dirancang mengacu pada *website* perpustakaan digital yang sudah ada, adapun konsep redesain akan menggabungkan fitur dari tiga website perpustakaan digital yaitu [digilib.isi.ac.id](#), [lib.isi.ac.id](#), dan [opac.isi.ac.id](#). Hal ini dilakukan agar penggunaan *website* menjadi lebih efektif dan efisien dari segi pengguna. Penambahan fitur berupa baca buku secara daring dan peminjaman buku melalui daring diterapkan berdasarkan data dan saran dari mahasiswa yang menjadi responden dalam pengumuman data kuantitatif dan kualitatif.

Setelah proses sketsa, perancangan visual menggunakan figma hingga tahap *prototype* kemudian dilakukan validasi untuk menguji efisiensi dan impresi dari hasil redesain *website* perpustakaan digital UPT ISI Yogyakarta. Diperoleh data dari hasil *user testing* menunjukkan bahwa peningkatan efisiensi pengguna untuk melakukan pencarian buku, membaca buku secara daring dan peminjaman buku secara daring. Berdasarkan data *user testing* yang diperoleh, dapat disimpulkan jika redesain tampilan visual dan *user experience* pada perpustakaan digital dapat meningkatkan kepuasan dan efektifitas pengguna perpustakaan digital.

Kata kunci: *user interface*, perpustakaan digital, *user experience*.

ABSTRACT

REDESIGN USER INTERFACE WEBSITE DIGITAL LIBRARY OF INDONESIAN INSTITUTE OF THE ARTS

Nur Praditya Wibisono
1612433024

The digital library of Indonesian Institute of the Arts is still not optimal in terms of use and utilization of existing features. Limited features and an outdated user interface make some students rarely use digital libraries. Improving the user interface and user experience by implementing usability testing can help solve existing problems.

Design thinking methodology is used as the foundation in this redesign project. While the data collection methods used are quantitative methods using questionnaires and qualitative methods using focus group discussion (FGD). Quantitative data is used to gain comprehensive insight into the digital library of Indonesian Institute of the Arts as a reference for redesign project. Meanwhile, qualitative data is intended to obtain more specific data about the effectiveness and impressions of the pages on the digital library website.

The application of the principles of gestalt proximity, similarity and continuity is carried out on the new design and improvements to the typography hierarchy so that it matches the goals to be achieved on each page. The features designed refer to existing digital library websites, while the redesign concept will combine the features of three digital library websites digilib.isi.ac.id, lib.isi.ac.id, and opac.isi.ac.id. The reason why the website is combined is to make the website becomes more effective and efficient in terms of users. The addition of features in the form of reading books online and borrowing books online is applied based on data and suggestions from students who are respondents in quantitative and qualitative data collection.

After the sketching process, designing using figma until prototype phase and then carried out validation to test the efficiency and impression of the results of the digital library website redesign of UPT ISI Yogyakarta. Data obtained from the results of user testing shows that the efficiency of users in conducting book searches, reading books online and borrowing books online is increased. Based on the user testing data obtained, it can be concluded that redesigning the user interface and user experience in digital libraries can increase the satisfaction and effectiveness of digital library users.

Keywords: *user interface, digital library, user experience*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBERAHAN	iii
HALAMAN MOTIVASI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMAKASIH	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xviii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional	5
G. Metode Perancangan.....	6
H. Metode Analisis Data	7
I. Skematika Perancangan	8

BAB II IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS

A. Data Institusi.....	9
1. Deskripsi Institusi	9
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.....	10
B. Data Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.....	12
1. Halaman Utama	12

2.	Halaman Berita	12
3.	Halaman Direktori	13
4.	Halaman OPAC	13
5.	Halaman Pencarian Spesifik	14
6.	Halaman Hasil Pencarian.....	15
7.	Halaman <i>Detail</i> Buku	15
8.	Halaman Info Perpustakaan.....	16
9.	Halaman Area Anggota	17
10.	Halaman Pustakawan.....	17
11.	Halaman <i>Repository Digital Library</i>	18
12.	Halaman <i>Latest Additions</i>	18
13.	Halaman <i>Detail</i> Penelitian.....	19
14.	Halaman <i>Login Repository</i>	20
15.	Halaman <i>Search Repository</i>	20
16.	Halaman Hasil Pencarian.....	21
17.	Halaman <i>Browse Repository by Subject</i>	22
18.	Halaman <i>Browse Repository by Year</i>	22
19.	Halaman <i>Browse Repository by Division</i>	23
20.	Halaman <i>Browse Repository by Author</i>	23
C.	Landasan Teori	24
1.	Redesain.....	24
2.	Tinjauan Perpustakaan.....	24
3.	Perpustakaan Digital.....	25
4.	<i>User Interface</i>	26
5.	<i>User Experience</i>	33
6.	Situs Web.....	34
D.	Analisis Data.....	45
1.	Riset Data Kuantitatif Penggunaan Perpustakaan Digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta	45
2.	Riset Data Kualitatif Penggunaan Perpustakaan Digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta Melalui Metode <i>Focus Group Discussion</i>	50

3.	Analisis Data dan Hipotesa.....	53
E.	User <i>Testing</i>	55
1.	Tester 1	59
2.	Tester 2	61
3.	Tester 3	63

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A.	Konsep Komunikasi.....	66
1.	Tujuan Komunikasi	66
2.	Strategi Komunikasi	66
B.	Konsep Media.....	67
1.	Tujuan Media.....	67
2.	Strategi Media.....	67
C.	Konsep Kreatif.....	69
1.	Tujuan Kreatif.....	69
2.	Strategi Kreatif	69
D.	Produksi	72
1.	Pra Produksi.....	72
2.	Produksi	73
3.	Pasca Produksi	73
E.	Isi Konten.....	74
1.	Halaman Masuk (<i>Login</i>).....	75
2.	Halaman Utama (Beranda)	75
3.	Halaman Koleksi Buku.....	78
4.	Halaman <i>Detail</i> Buku (Baca Buku Secara Daring)	81
5.	Halaman Baca Buku Secara Daring	85
6.	Halaman Pinjam Buku Melalui Daring (Baca Secara Daring).....	86
7.	Halaman <i>Detail</i> Buku (Baca Ditempat).....	88
8.	Halaman Pinjam Buku Melalui Daring (Baca Ditempat).....	91
9.	Halaman <i>Repository</i>	92
10.	Halaman <i>Detail</i> Tugas Akhir.....	95

11. Baca Penulisan Tugas Akhir Seraca Daring.....	98
12. Lihat Hasil Karya Secara Daring.....	99
13. Halaman Profil Perpustakaan	100
14. Halaman Struktur Organisasi.....	101
15. Halaman SDM Perpustakaan.....	102
16. Halaman Ruangan Perpustakaan	103
17. Halaman Layanan Sirkulasi.....	104
18. Halaman Tata Tertib.....	105
19. Halaman Berita Perpustakaan.....	106
20. Halaman <i>Detail</i> Berita Perpustakaan.....	107
21. Halaman Area Anggota	108

BAB IV PERANCANGAN KARYA

A. Proses Perancangan Visual	110
B. Studi Visual	110
1. Studi Gaya Visual Ikon.....	110
2. Studi Gaya Visual Tombol	111
3. Studi Gaya Visual Ilustrasi	112
4. Studi Gaya Visual <i>Pattern</i>	112
C. Sketsa <i>Wireframe</i>	113
1. Sketsa Komponen Desain.....	113
2. Halaman Masuk (<i>Login</i>)	114
3. Halaman Utama (Beranda)	114
4. Halaman Koleksi Buku.....	115
5. Halaman <i>Detail</i> Buku (Baca Buku Secara Daring)	115
6. Halaman Baca Buku Secara Daring	116
7. Halaman Pinjam Buku Melalui Daring (Baca Secara Daring).....	116
8. Halaman <i>Detail</i> Buku (Baca di Tempat)	117
9. Halaman Pinjam Buku Melalui Daring (Baca di Tempat)	118
10. Halaman <i>Repository</i>	118
11. Halaman <i>Detail</i> Tugas Akhir.....	119

12. Halaman Baca Penulisan Tugas Akhir Secara Daring	119
13. Halaman Lihat Hasil Karya Secara Daring	120
14. Halaman Profil Perpustakaan	120
15. Halaman Struktur Organisasi.....	121
16. Halaman SDM Perpustakaan.....	121
17. Halaman Ruangan Perpustakaan	122
18. Halaman Layanan Sirkulasi.....	122
19. Halaman Tata Tertib.....	123
20. Halaman Berita Perpustakaan.....	123
21. Halaman <i>Detail</i> Berita Perpustakaan.....	124
22. Halaman Area Anggota	124
D. Desain Website Styleguide	125
1. Pemilihan Warna	125
2. Pemilihan Jenis <i>Font</i>	126
3. Visual <i>Pattern</i>	127
E. <i>High-Fidelity Design</i>	128
1. Halaman Masuk (<i>Login</i>).....	128
2. Halaman Utama (Beranda)	129
3. Halaman Koleksi Buku.....	130
4. Halaman <i>Detail</i> Buku (Baca Buku Secara Daring)	131
5. Halaman Baca Buku Secara Daring	132
6. Halaman Pinjam Buku Melalui Daring (Baca Secara Daring).....	132
7. Halaman <i>Detail</i> Buku (Baca di Tempat)	134
8. Halaman Pinjam Buku Melalui Daring (Baca di Tempat)	135
9. Halaman <i>Repository</i>	137
10. Halaman <i>Detail</i> Tugas Akhir.....	138
11. Halaman Baca Penulisan Tugas Akhir Secara Daring	139
12. Halaman Lihat Hasil Karya Secara Daring	140
13. Halaman Profil Perpustakaan	141
14. Halaman Struktur Organisasi.....	142
15. Halaman SDM Perpustakaan.....	143

16.	Halaman Ruangan Perpustakaan	144
17.	Halaman Layanan Sirkulasi.....	145
18.	Halaman Tata Tertib.....	146
19.	Halaman Berita Perpustakaan.....	147
20.	Halaman <i>Detail</i> Berita Perpustakaan.....	148
21.	Halaman Area Anggota	149
F.	Sketsa Ilustrasi Pendukung	150
1.	Ilustrasi Halaman Masuk (<i>Login</i>)	150
2.	Ilustrasi <i>Call to Action Banner</i> Jelajahi Koleksi	151
3.	Ilustrasi Saran & Permintaan Buku Baru	152
G.	<i>Prototype</i>	153

BAB V PENUTUP

A.	Kesimpulan	154
B.	Saran	155

DAFTAR PUSTAKA..........157

LAMPIRAN160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Utama	12
Gambar 2.2 Halaman Keanggotaan.....	12
Gambar 2.3 Halaman Keanggotaan.....	13
Gambar 2.4 Halaman OPAC	13
Gambar 2.5 Halaman Pencarian Spesifik	14
Gambar 2.6 Halaman Hasil Pencarian.....	15
Gambar 2.7 Halaman <i>Detail</i> Buku	16
Gambar 2.8 Halaman Info Perpustakaan	16
Gambar 2.9 Halaman Area Anggota.....	17
Gambar 2.10 Halaman Pustakawan	17
Gambar 2.11 Halaman <i>Repository Digital Library</i>	18
Gambar 2.12 Halaman <i>Latest Additions</i>	19
Gambar 2.13 Halaman <i>Detail</i> Penelitian	19
Gambar 2.14 Halaman <i>Login Repository</i>	20
Gambar 2.15 Halaman Pencarian <i>Repository</i>	21
Gambar 2.16 Halaman Hasil Pencarian.....	21
Gambar 2.17 Halaman <i>Browse Repository by Subject</i>	22
Gambar 2.18 Halaman <i>Browse Repository by Year</i>	22
Gambar 2.19 Halaman <i>Browse Repository by Division</i>	23
Gambar 2.20 Halaman <i>Browse Repository by Author</i>	23
Gambar 2.21 Contoh Penerapan <i>Gestalt Proximity</i>	28
Gambar 2.22 Contoh Penerapan <i>Gestalt Similarity</i>	29
Gambar 2.23 Contoh Penerapan <i>Gestalt Continuity</i>	30
Gambar 2.24 <i>User Flow</i> App Airbnb	41
Gambar 2.25 Grafik Persentase Responden Berdasarkan Fakultas.....	46
Gambar 2.26 Grafik Intensitas Penggunaan <i>Website</i> Perpustakaan Digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta	47
Gambar 2.27 Grafik Akses Penggunaan <i>Website</i> Perpustakaan Digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta	47

Gambar 2.28 Grafik Kesan Penggunaan <i>Website</i> Perpustakaan Digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta	48
Gambar 2.29 Grafik data fitur yang digunakan oleh Mahasiswa	49
Gambar 2.30 Grafik Data Pengalaman Pencarian Katalog Buku.....	49
Gambar 2.31 Grafik Respon Pengembangan Fitur untuk <i>Website</i> Perpustakaan Digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta.....	50
Gambar 2.32 Foto Tester 1	59
Gambar 2.33 Foto Tester 2	61
Gambar 2.34 Foto Tester 3	63
Gambar 3.1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	72
Gambar 3.2 Tahap Pra Produksi pada <i>Design Thinking</i>	72
Gambar 3.3 Tahap Produksi pada <i>Design Thinking</i>	73
Gambar 3.4 Tahap Pasca Produksi pada <i>Design Thinking</i>	73
Gambar 3.5 Sitemap Perpustakaan Digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta ...	74
Gambar 4.1 Referensi Gaya Visual Ikon <i>Material Design</i>	110
Gambar 4.2 Referensi Visual Tombol Pada <i>Material Design</i>	111
Gambar 4.3 Referensi Visual Gaya Ilustrasi	112
Gambar 4.4 Referensi Gaya Visual <i>Pattern</i>	112
Gambar 4.5 Sketsa Komponen Desain	113
Gambar 4.6 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Masuk (<i>Login</i>).....	114
Gambar 4.7 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Utama (Beranda).....	114
Gambar 4.8 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Koleksi Buku	115
Gambar 4.9 Sketsa <i>Wireframe Detail</i> Buku (Baca Buku Secara Daring)	115
Gambar 4.10 Sketsa <i>Wireframe</i> Baca Buku Secara Daring.....	116
Gambar 4.11 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Pinjaman Buku Melalui Daring	116
Gambar 4.12 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Konfirmasi Pinjam Buku Melalui Daring 1.....	116
Gambar 4.13 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Konfirmasi Pinjam Buku Melalui Daring 2.....	117
Gambar 4.14 Sketsa <i>Wireframe</i> Detail Buku Baca di Tempat	117

Gambar 4.15 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Pinjam Buku Melalui Daring (Baca di Tempat).....	118
Gambar 4.16 Halaman <i>Repository</i>	118
Gambar 4.17 Halaman <i>Detail</i> Tugas Akhir	119
Gambar 4.18 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Baca Penulisan Tugas Akhir Secara Daring.....	119
Gambar 4.19 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Lihat Hasil Karya Secara Daring	120
Gambar 4.20 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Profil Perpustakaan	120
Gambar 4.21 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Struktur Organisasi	121
Gambar 4.22 Sketsa <i>Wireframe</i> SDM Perpustakaan	121
Gambar 4.23 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Ruangan Perpustakaan	122
Gambar 4.24 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Layanan Sirkulasi.....	122
Gambar 4.25 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Tata Tertib.....	123
Gambar 4.26 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Berita Perpustakaan	123
Gambar 4.27 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman <i>Detail</i> Berita Perpustakaan	124
Gambar 4.28 Sketsa <i>Wireframe</i> Halaman Area Anggota	124
Gambar 4.29 Warna Primer dan <i>Grayscale</i>	125
Gambar 4.30 Jenis Font yang Digunakan dan Penerapan <i>Typography</i> <i>Scaling</i>	126
Gambar 4.31 Penerapan Visual <i>Pattern</i> Pada Halaman <i>Website</i>	127
Gambar 4.32 Desain Halaman Masuk (<i>Login</i>)	128
Gambar 4.33 Desain Halaman Utama (Beranda)	129
Gambar 4.34 Desain Halaman Koleksi Buku.....	130
Gambar 4.35 Desain Halaman <i>Detail</i> Buku (Baca Buku Secara Daring)	131
Gambar 4.36 Desain Halaman Baca Buku Secara Daring.....	132
Gambar 4.37 Desain Halaman Pinjam Buku Melalui Daring (Baca Secara Daring).....	132
Gambar 4.38 Desain Popup Konfirmasi Pinjaman Buku Melalui Daring (Baca Secara Daring) 1	133
Gambar 4.39 Desain Popup Konfirmasi Pinjaman Buku Melalui Daring (Baca Secara Daring) 2	133
Gambar 4.40 Desain Halaman Pinjam Buku Melalui Daring (Baca di Tempat)	134

Gambar 4.41 Desain <i>Popup</i> Daftar Buku yang Tersedia Untuk Dipinjam	135
Gambar 4.42 Desain <i>Popup</i> Konfirmasi Pinjaman Buku Melalui Daring (Baca di Tempat) 1.....	135
Gambar 4.43 Desain <i>Popup</i> Konfirmasi Pinjaman Buku Melalui Daring (Baca di Tempat) 2.....	136
Gambar 4.44 Desain Halaman <i>Repository</i>	137
Gambar 4.45 Desain Halaman <i>Detail</i> Tugas Akhir.....	138
Gambar 4.46 Desain <i>Popup</i> Daftar Dokumen Tersedia Untuk di Baca Secara Daring.....	139
Gambar 4.47 Desain <i>Popup</i> Baca Penulisan Tugas Akhir Secara Daring.....	139
Gambar 4.48 Desain Halaman Lihat Hasil Karya Secara Daring.....	140
Gambar 4.49 Desain Halaman Hasil Karya Dalam Bentuk Video.....	140
Gambar 4.50 Desain Halaman Profil Perpustakaan.....	141
Gambar 4.51 Desain Halaman Struktur Organisasi.....	142
Gambar 4.52 Desain Halaman SDM Perpustakaan	143
Gambar 4.53 Desain Halaman Ruangan Perpustakaan	144
Gambar 4.54 Desain Halaman Layanan Sirkulasi	145
Gambar 4.55 Desain Halaman Tata Tertib	146
Gambar 4.56 Desain Halaman Berita Perpustakaan	147
Gambar 4.57 Desain Halaman <i>Detail</i> Berita Perpustakaan	148
Gambar 4.58 Desain Halaman Area Anggota	149
Gambar 4.59 Sketsa Ilustrasi Halaman Masuk (<i>Login</i>).....	150
Gambar 4.60 Hasil Ilustrasi Halaman Masuk (<i>Login</i>).....	150
Gambar 4.61 Sketsa Ilustrasi <i>Call to Action Banner</i> Jelajahi Koleksi	151
Gambar 4.62 Hasil Ilustrasi <i>Call to Action Banner</i> Jelajahi Koleksi	151
Gambar 4.63 Sketsa Ilustrasi Saran & Permintaan Buku Baru	152
Gambar 4.64 Hasil Ilustrasi Saran & Permintaan Buku Baru	152
Gambar 4.65 Contoh Tampilan <i>Prototype</i>	153
Gambar 6.1 Proses Sketsa <i>Wireframe</i>	160
Gambar 6.2 Proses Perancangan Desain dengan Menggunakan Figma	160

Gambar 6.3 Proses Perancangan <i>Prototyping</i> dengan Menggunakan Figma.....	161
Gambar 6.4 Pelaksanaan <i>User Testing</i> 1	161
Gambar 6.5 Pelaksanaan <i>User Testing</i> 2	162
Gambar 6.6 <i>User Testing</i> dengan Menggunakan Aplikasi Useberryy	162
Gambar 6.7 Poster Pameran Tugas Akhir	163
Gambar 6.8 <i>Display</i> Pameran Tugas Akhir.....	164
Gambar 6.9 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	164



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ketika tombol fisik di ponsel digantikan dengan layar sentuh kapasitif pada awal abad ke-21, dunia menyaksikan bagaimana perkembangan teknologi secara global hadir sebagai upaya peningkatan kualitas hidup dan memenuhi kebutuhan masyarakat. Pada saat bersamaan teknologi digital khususnya internet, hadir sebagai solusi multifungsi yang membantu manusia untuk berinteraksi, berbagi informasi dan memeroleh pengetahuan yang tersebar di dunia secara cepat. Sebagaimana yang disebutkan oleh Danton Sihombing (2015:16) dalam bukunya yang berjudul *Tipografi*, menyebutkan bahwa “manusia dari berbagai penjuru dunia terhubung satu sama lain mencari solusi bersama membentuk sebuah kolaborasi universal, berbagi, membangun pemahaman, memberi, menerima, mengajar dan belajar. Kehadiran teknologi digital, internet, dan *mobile* telah memberikan kemanfaatan kolektif dalam memeroleh pengetahuan dan pandangan-pandangan yang tersebar di pelosok dunia”. Setelah membaca pernyataan dari Danton Sihombing tersebut, dapat disimpulkan bahwa seiring berkembangnya teknologi digital maka dibutuhkan juga produk digital untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang telah terdisrupsi oleh teknologi. Desain grafis pun tidak luput dari pengaruh disrupsi, dilihat dari penggunaan media tradisional yang mulai bergeser ke media digital. Hadirnya produk digital dalam kehidupan manusia menandakan bahwa zaman telah berubah dari konvensional menjadi digital.

Terkait era globalisasi dalam kehidupan masyarakat, produk digital pun memengaruhi kebutuhan dalam segmen pendidikan khususnya untuk perguruan tinggi di Indonesia. Proses pendidikan di perguruan tinggi tidak terlepas dari kegiatan penelitian, inovasi dan pengembangan, maka daripada itu dibutuhkan adanya perpustakaan sebagai penyedia informasi yang lengkap dan relevan untuk mendukung Tri Dharma perguruan tinggi dan mewujudkan perpustakaan sebagai pusat pelayanan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Dalam hal ini Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu perguruan

tinggi di Indonesia memiliki perpustakaan sebagai pusat layanan disiplin ilmu bidang seni dan budaya. Seperti yang disebutkan didalam buku panduan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, pada akhir 2018 UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta memiliki koleksi pustaka 34.543 judul dan 56.879 eksemplar (Sumber: Laporan Tahunan per 31 Desember 2018). Salah satu sistem untuk mengorganisir koleksi buku dan jurnal di perpustakaan adalah perpustakaan digital, yang dapat diakses oleh seluruh pihak akademik. Perpustakaan digital juga dapat membantu pustakawan untuk lebih mudah mengorganisir koleksi pustaka yang selalu bertambah tiap tahunnya. Hadirnya perpustakaan digital membantu mahasiswa untuk mencari koleksi pustaka dengan mudah dan cepat dari berbagai tempat. Dalam *website* ini terdapat berbagai fitur yang dapat diakses oleh mahasiswa seperti katalog *online* yang memungkinkan mahasiswa untuk menelusuri informasi tentang koleksi buku dan tugas akhir yang ada di direktori perpustakaan. Sebagaimana yang disebutkan oleh Abdul Rahman Saleh dalam bukunya yang berjudul Pengembangan Perpustakaan Digital, menyebutkan bahwa “perpustakaan digital adalah perpustakaan yang mengelola semua atau sebagian yang substansi dari koleksi-koleksinya dalam bentuk komputerisasi sebagai bentuk alternatif, suplemen atau pelengkap terhadap cetakan konvensional dalam bentuk mikro material yang saat ini didominasi koleksi perpustakaan” (Saleh, 2013:13).

Dalam perancangan perpustakaan digital, disiplin ilmu DKV merupakan salah satu pondasi dalam pengembangan produk digital berbasis *website*, istilah *user interface* atau desain antarmuka adalah penghubung antara manusia dengan data yang diolah oleh mesin. Peran DKV penting adanya mengingat aspek visual dalam sebuah *website* adalah elemen-elemen yang merupakan adaptasi dari ilmu-ilmu DKV seperti *layout*, tipografi dan warna. Istilah *user interface* dan *user experience* adalah transformasi dari disiplin ilmu DKV, kedua hal tersebut adalah hal penting dalam perancangan sebuah produk digital demi memenuhi kebutuhan pengguna ketika menggunakan produk digital tersebut.

Tampilan antarmuka pengguna terus mengalami perubahan seiring perkembangan zaman. Sering kali hal ini dihiraukan oleh banyak pihak yang

beranggapan bahwa desain *template* sudah memenuhi kebutuhan dari pengguna dan pertimbangan utamanya perubahan visual akan membutuhkan biaya dan waktu yang lebih. Seharusnya keputusan dapat diambil untuk melakukan redesain jika suatu produk digital belum maksimal untuk memenuhi kebutuhan pengguna terutama dalam hal visual dan pengalaman pengguna. Pengaruh perkembangan zaman juga salah satu pertimbangan untuk mengembangkan fitur yang sudah ada untuk lebih terbarukan dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Tampilan perpustakaan digital yang sudah ada kurang maksimal dari segi visual dan pengalaman pengguna ketika mengakses informasi atau sekedar mencari katalog buku.

Berdasarkan data yang didapat dari kuesioner yang direspon oleh 50 responden dari tiga fakultas di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, hasil dari responden menyatakan bahwa 26% (13 orang) mahasiswa merasa tampilan situs web perpustakaan digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta membingungkan, sedangkan 26% (13 orang) mahasiswa merasa fitur kurang memadai, 30% (15 orang) mahasiswa melihat tampilan web terkesan kuno, 12% (6 orang) mahasiswa merasa tampilan web ini bersahabat, dan 6% (3orang) mempunyai kesan lainnya. Selanjutnya berdasarkan data yang didapatkan saran fitur yang responden harapkan yaitu, Sebanyak 66% (33 orang) mahasiswa mengharapkan adanya fitur membaca buku/ebook secara online. Sebanyak 4% (2 orang) menginginkan fitur anggota untuk melihat informasi pinjaman buku, 14% (7 orang) mahasiswa menginginkan fitur peminjaman buku secara online, 8% (4 orang) mahasiswa mengharapkan adanya fitur berbagi referensi buku dengan sesama anggota, dan 8% (4 orang) mahasiswa menyarankan untuk menerapkan semua fitur yang ditawarkan.

Melihat permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tampilan *website* Perpustakaan Digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta belum maksimal dalam pengeksekusiannya. Hal-hal yang terkait seperti estetika visual antarmuka pengguna, hirarki tipografi, *layout* halaman, navigasi yang membingungkan dan fitur-fitur penting yang belum maksimal penerapannya dapat dibenahi dengan melakukan Redesain *User Interface Website* Perpustakaan Digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana meredesain *user interface website* perpustakaan digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk memaksimalkan fungsinya?

C. Tujuan Perancangan

1. Meredesain tampilan *user interface website* perpustakaan digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta sehingga mempermudah mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam mencari koleksi buku dan direktori digital yang dimiliki UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Meredesain tampilan *user interface* perpustakaan digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta sehingga mahasiswa tertarik untuk menggunakan *website* ini untuk meningkatkan daya baca dan kunjungan ke UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Meredesain dan mengembangkan fitur yang sudah ada di *website* perpustakaan digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta agar lebih terbarui dan menyesuaikan zaman serta kebutuhan pengguna.

D. Batasan Perancangan

1. Objek penelitian adalah tiga situs web yang terkait dengan UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan alamat situs web: <http://lib.isi.ac.id>, <http://opac.isi.ac.id>, <http://digilib.isi.ac.id>.
2. Perancangan terfokus pada tampilan visual dan strategi *user experience* untuk mempermudah pengguna berinteraksi dalam *website* perpustakaan digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Perancangan *website* dimulai dari perancangan *user experience* hingga *user interface* dengan ukuran tampilan 1440x900 pixel untuk desktop.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat utama dari redesain *user interface website* perpustakaan digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta adalah memudahkan mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dalam mencari koleksi buku dan direktori digital yang

dimiliki UPT Insititut Seni Indonesia Yogyakarta. Adapun manfaat lainnya sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Penulis berharap mendapatkan pengetahuan lebih tentang perpustakaan digital sebuah institusi pendidikan dalam perancangan ini.

2. Bagi Pustakawan UPT Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Perpustakaan Digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta diharapkan menjadi portal utama untuk memudahkan pustakawan dalam mengorganisir koleksi buku dan direktori hasil skripsi atau jurnal mahasiswa.

3. Bagi Mahasiswa

Menjadi portal untuk mendapatkan informasi lewat koleksi buku dan arsip skripsi serta penulisan jurnal yang telah dibuat oleh mahasiswa maupun dosen Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

F. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul Perancangan *User Interface Website* Perpustakaan Digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terdapat beberapa definisi antara lain:

1. *User Interface*

User interface adalah bagaian dari suatu produk *digital* yang menampilkan informasi, visual dan interaksi langsung dengan pengguna.

2. *User Experience*

User Experience atau dalam bahasa Indonesia disebut pengalaman pengguna. Pengalaman merupakan salah satu hasil dari interaksi pengguna dengan produk yang digunakan.

3. Perpustakaan Digital

Perpustakaan digital adalah suatu perpustakaan yang berbasis pada *website* dan dapat diakses dengan menggunakan internet. Perpustakaan digital mampu menyimpan data baik itu buku, gambar, suara, dalam bentuk file elektronik melalui jaringan komputer.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Data berupa teori yang diperoleh melalui sumber-sumber referensi terpercaya, baik dari buku, wawancara dengan pihak yang terkait maupun dengan melakukan survei dan observasi di lapangan.

b. Data Sekunder

Data yang diperoleh melalui artikel dan literatur lain yang dapat mendukung proses perancangan sehingga memperoleh informasi yang memadai.

2. Metode Pengumpulan data

a. Kajian Pustaka

Mengumpulkan dan mempelajari data pustaka yang relevan dengan objek yang akan dikaji kaitannya dengan *user interface*, *user experience*, perpustakaan digital, dan desain komunikasi visual. Sumber pustaka yang dikumpulkan dan dipelajari antara lain buku, skripsi, makalah, serta data yang relevan dari sumber internet.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan melihat langsung berbagai kondisi yang dirasakan oleh mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta ketika menggunakan situs web perpustakaan digital.

c. Dokumentasi

Mendokumentasikan berbagai kegiatan terkait proses perancangan. Seperti halnya dokumentasi pada saat proses wawancara, observasi, survei, dan produksi.

d. Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan mewawancarai kepala UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai sumber informasi mengenai situs web perpustakaan digital milik UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, sehingga sesuai dengan apa yang ingin diterapkan pada perancangan redesain *user interface website* perpustakaan digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

e. Survei

Survei dilakukan dengan membagikan kuisioner kepada mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan rentang usia 17-30 tahun. Hal ini dilakukan dengan tujuan mengetahui pengalaman pengguna ketika menggunakan situs web perpustakaan digital ISI Yogyakarta.

3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data sebuah penelitian yang dilakukan dengan berbagai metode penelitian seperti studi pustaka, observasi, dokumentasi, wawancara, dan survei, memerlukan alat bantu sebagai instrumen. Instrumen yang dimaksud yaitu kamera, telepon genggam untuk perekam suara, alat tulis, dan buku. Kamera digunakan ketika penulis melakukan observasi untuk mengambil gambar dalam kejadian yang penting pada suatu peristiwa dalam bentuk foto. Telepon genggam sebagai perekam suara digunakan untuk merekam suara ketika melakukan pengumpulan data, baik menggunakan metode observasi, wawancara, dan survei. Sedangkan alat tulis dan buku digunakan untuk menuliskan informasi data yang didapat dari narasumber.

H. Metode Analisis Data

Dilihat dari jenis dan data yang diperlukan dalam perancangan ini, maka metode analisis data yang digunakan adalah metode:

1. Data Kuantitatif (kuisioner)

Pengumpulan data kuantitatif dijadikan wawasan untuk menentukan pembahasan masalah secara umum dilakukan dengan membuat sekumpulan pertanyaan yang ditujukan pada mahasiswa yang mewakili demografis.

2. Data Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif dilakukan untuk mendapatkan wawasan lebih tentang permasalahan pada *website* perpustakaan digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pembahasan meliputi permasalahan pada tiap halaman, pengalaman dan interaksi pengguna serta keluhan secara umum.

I. Skematika Perancangan

