

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

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.

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.

Namun berdasarkan data yang diperoleh, sebagian besar mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta jarang menggunakan perpustakaan digital karena tampilan yang terlihat kuno dan fitur yang kurang lengkap menjadikan alasan mahasiswa jarang menggunakannya. Hal ini yang melatarbelakangi perancangan redesain *user interface website* perpustakaan digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancangan *user interface website* perpustakaan digital Institut Indonesia Yogyakarta menggunakan metodologi perancangan *design thinking* yang pada proses dan penerapannya efisien untuk perancangan ini. Pada proses *design thinking* tahap awal dilakukan proses *emphatize* yaitu pengumpulan data menggunakan metode pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data tersebut bukan tanpa hambatan, ditengah pandemi virus corona yang semakin meningkat kasusnya membuat terbatasnya akses informasi dan akses data yang harus didapatkan dari responden. Untuk mengatasi hal tersebut, penggunaan perangkat lunak berbasis *website* menjadi sebuah solusi contohnya penggunaan *google form* untuk mendapatkan data kuantitatif.

Pembenahan pada desain layout, navigasi dan penerapan hirarki pada tipografi yang berperan penting untuk *user experience* sehingga pengguna dapat memanfaatkan dengan baik fitur-fitur yang ada didalam *website* perpustakaan digital. Dengan menerapkan prinsip *gestalt similarity* dan *continuity* sehingga semua komponen desain yang dirancang menjadi sebuah konsep desain yang konsisten, hal ini ditujukan agar mahasiswa/pengguna mendapatkan alur navigasi dari *website* perpustakaan digital sehingga tujuan yang pengguna ingin capai dapat dilakukan dengan baik. Setelah proses perancangan, pada tahap akhir dilakukan validasi desain yang telah dirancang untuk mendapatkan respon pengguna serta impresi dari redesain *website* perpustakaan ini.

Tahap validasi desain menggunakan metode *user testing* dilakukan dengan tiga peserta, karena keterbatasan akses yang diakibatkan oleh pandemi virus corona maka *user testing* memanfaatkan aplikasi *website* userberry yang menjadi solusi karena keterbatasan ini. Dari masing-masing pengguna diperoleh data impresi dan efektifitas pengguna dalam melakukan skenario *user testing* yang telah dirancang. Berdasarkan impresi dan umpan balik dari peserta *user testing* mengatakan bahwa mereka akan menggunakan *website* perpustakaan digital dengan desain baru untuk proses mereka mendapatkan informasi dan kebutuhan literasi dalam pemenuhan kompetensi akademik mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembenahan visual dan peningkatan dari sisi *user experience* dapat meningkatkan daya guna mahasiswa dalam proses akademis mereka di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

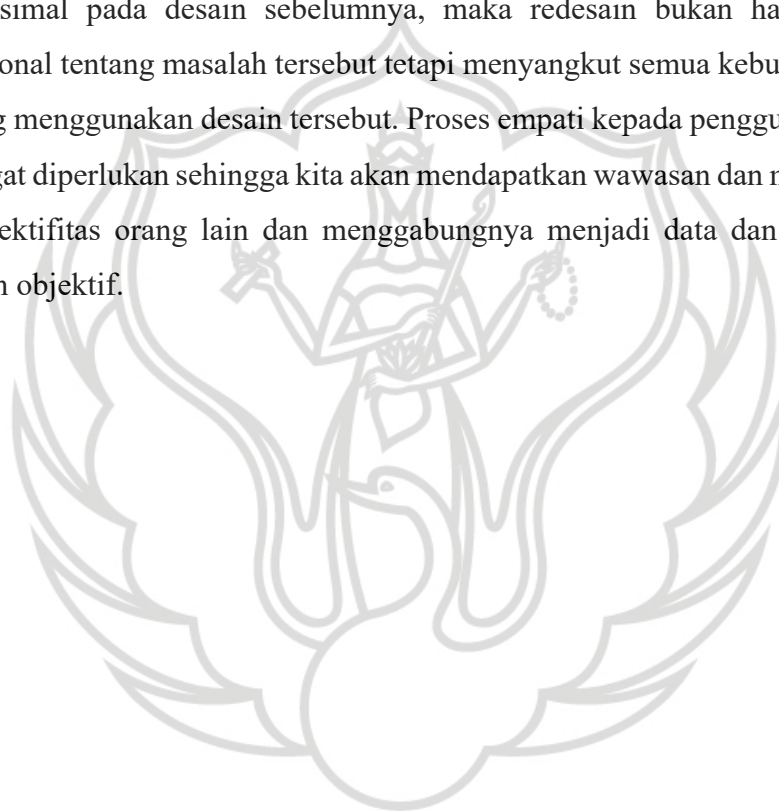
B. Saran

Saran yang dapat dijadikan acuan untuk perancangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data kualitatif melalui metode *focus group discussion* sebaiknya dilakukan oleh responden yang sama dan telah mengisi kuesioner untuk pengumpulan data kuantitatif. Hal ini ditujukan agar dapat dilakukan proses empati lebih dalam kepada responden tersebut tentang objek yang sedang dirancang dan diteliti.
2. Validasi desain dengan metode *user testing* sebagai pengukuran efektifitas dan impresi dari desain yang telah dirancang sangat perlu dilakukan. Walaupun dengan adanya keterbatasan akses bertemu langsung dengan pengguna, saat ini

banyak *platform* digital untuk *usability testing* dan *user testing* yang sudah bisa diakses melalui *website* salah satunya adalah useberry, produk digital ini gratis digunakan untuk maksimal 10 responden.

3. Pada perancangan skenario *user testing* dapat diperhatikan lebih pada susunan dan pemilihan kata sehingga tidak membuat pengguna kebingungan dengan skenario tersebut. Penerapan arahan yang dibentuk oleh Nielsen Norman Group sangat berguna yaitu: *Make the task realistic*, *Make the task actionable*, dan *Avoid giving clues and Describing the steps*.
4. Redesain merupakan pemenuhan kebutuhan pengguna yang tidak ada atau belum maksimal pada desain sebelumnya, maka redesain bukan hanya pandangan personal tentang masalah tersebut tetapi menyangkut semua kebutuhan pengguna yang menggunakan desain tersebut. Proses empati kepada pengguna ditahap awal sangat diperlukan sehingga kita akan mendapatkan wawasan dan masukan tentang subjektifitas orang lain dan menggabungkannya menjadi data dan wawasan yang lebih objektif.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bandono, Agustiawan dkk. 2016. *Buku Panduan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*. Yogyakarta: UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta
- Saleh, Abdul Rahman. 2013. *Pengembangan Perpustakaan Digital*. Bogor: Rumah Q-ta Production.
- Sulistyo, Basuki. 2003. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Universitas Terbuka Depdikbud.
- Sutarno, NS. 2003. *Perpustakaan Dan Masyarakat*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2010. *Nirmana “Elemen-Elemen Seni Rupa dan Desain”* Yogyakarta: Jalsutra.
- Sihombing, Danton MFA. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Bekti, H. B. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: Andi.
- Sibero, Alexander F.K. . 2013. *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta : Mediakom.
- Brown, Dan M. 2011. *Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning*. San Fransisco: New Riders Press
- Wursanto, I.G. 2003. *Dasar-dasar Ilmu Organisasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- American Heritage Publishing Company. 1969. *The American Heritage Dictionary*. Boston: Houghton Mifflin.

Hanks, Patrick. 1979. *Collins English Dictionary*. Glasgow: HarperCollins.

Depdikbud. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Kedua)*. Jakarta: Balai Pustaka

Muller-Brockmann, Josef. 1996. *Grid System*. Santa Monica: RAM Publications.

Karya Ilmiah

Palupi, Agustina. 2012. *Perpustakaan Kota di Yogyakarta*. Yogyakarta.

Lazuardi, M. L., Sukoco, I. 2019. *Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek*. Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi, 2(1), 1-11. Bandung

Prasojo, Lantip. 2016. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan Volume 4, No 2, September 2016 (247-256)*. Yogyakarta

Sudiana, Dendi. 2001. *Tipografi: Sebuah Pengantar*. Bandung

Webtografi

<https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process> (diakses penulis pada tanggal 1 Juni 2020)

<http://mi.eng.cam.ac.uk/~sjy/3F6/web9.pdf> (diakses penulis pada tanggal 1 Juni 2020)

<https://doi.org/10.1027/2151-%202604/a000142> (diakses penulis pada tanggal 1 Juni 2020)

<https://www.kompasiana.com/santidiwyarhi/focus-group-discussion-diskusi-kelompok-terarah> (diakses penulis pada tanggal 1 Juni 2020)

<https://uxdesign.cc/the-fundamentals-behind-visual-hierarchy-4323c85fb186> (diakses penulis pada tanggal 2 Juni 2020)

<https://serupa.id/perpaduan-warna/> (diakses penulis pada tanggal 2 Juni 2020)

<https://nngroup.com/articles/definition-user-experience/> (diakses penulis pada tanggal 2 Juni 2020)

<https://nngroup.com/articles/task-scenarios-usability-testing/> (diakses penulis pada tanggal 3 Juni 2020)

<https://responsivedesign.is/resources/frameworks/960-grid-system/> (diakses penulis pada tanggal 3 Juni 2020)

<https://blog.teamtreehouse.com/10-user-interface-design-fundamentals> (diakses penulis pada tanggal 3 Juni 2020)

<http://dgi.or.id/dgi-archive/aplikasi-prinsip-gestalt-pada-media-desain-komunikasi-visual> (diakses penulis pada tanggal 3 Juni 2020)

<https://material.io/resources/icons> (diakses penulis pada tanggal 20 Januari 2021)

<https://material.io/components/buttons> (diakses penulis pada tanggal 20 Januari 2021)

Narasumber

Agustiawan. 2020. *Interview Tentang Perpustakaan Digital UPT ISI Yogyakarta*. Yogyakarta.