

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**REDESAIN *USER INTERFACE***  
***WEBSITE* PERPUSTAKAAN DIGITAL**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN/PENCIPTAAN**

Oleh:

**Nur Praditya Wibisono**  
**NIM: 1612433024**

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

**JURNAL TUGAS AKHIR**  
**REDESAIN *USER INTERFACE***  
***WEBSITE* PERPUSTAKAAN DIGITAL**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Nur Praditya Wibisono**

**NIM 1612433024**

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

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

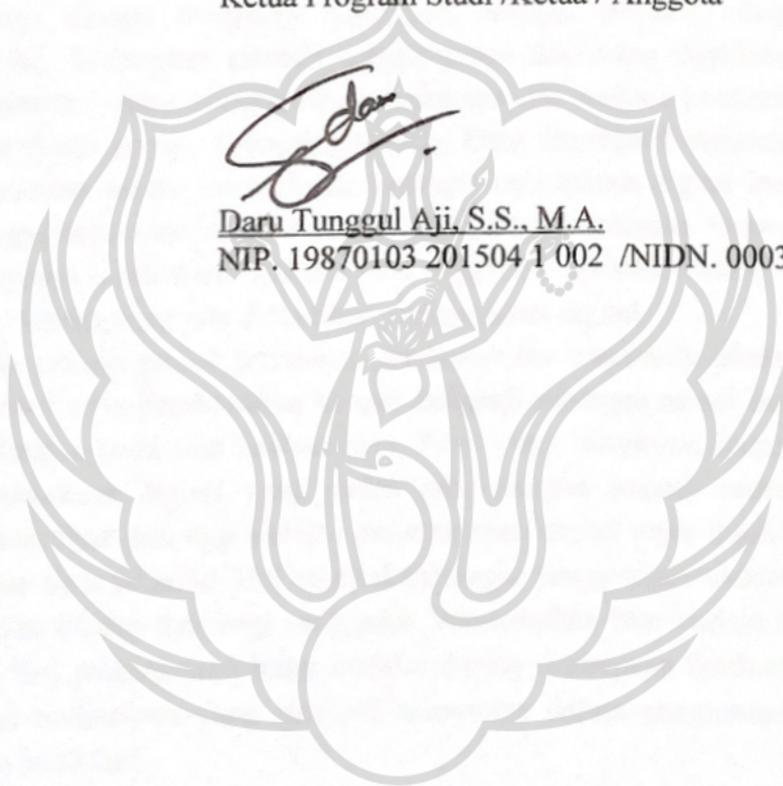
**REDESAIN USER INTERFACE WEBSITE PERPUSTAKAAN DIGITAL INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA** diajukan oleh Nur Praditya Wibisono, NIM 1612433024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan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

Ketua Program Studi /Ketua / Anggota



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

NIP. 19870103 201504 1 002 /NIDN. 0003018706



## ABSTRAK

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

Nur Praditya Wibisono  
1612433024

Perpustakaan digital UPT Perpustakaan Insitut 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 kuisisioner 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 pengumpulan 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](http://digilib.isi.ac.id), [lib.isi.ac.id](http://lib.isi.ac.id), and [opac.isi.ac.id](http://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*

## A. Pendahuluan

### 1. 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 memperoleh 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.

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. 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. 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 komputersasi 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*. 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.

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% (3 orang) 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.

## 2. Rumusan Masalah

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

## 3. Tujuan Perancangan

- a. 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.
- b. 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
- c. Meredesain dan mengembangkan fitur yang sudah ada di *website* perpustakaan digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta agar lebih terbaru dan menyesuaikan zaman serta kebutuhan pengguna.

## 4. Teori dan Metode

### a. Teori

#### 1) Redesain

Redesain merupakan adaptasi dari bahasa Inggris *redesign* yang terbagi menjadi dua suku kata yaitu *re-* dan *design*, menurut KBBI redesain adalah rancangan ulang yang memiliki arti karta kerja sehingga redesain dapat menyatakan suatu tindakan merancang ulang produk yang sebelumnya yang sudah ada. Berikut definisi redesain dari beberapa sumber:

- a) Menurut Depdikbud (1996) Redesain berasal dari bahasa Inggris yaitu *redesign* yang berarti mendesain kembali atau perencanaan kembali. Dapat juga berarti menata kembali sesuatu yang sudah tidak berfungsi lagi sebagai mana mestinya.

- b) Menurut *American Heritage Dictionary* (2006) “*redesign means to make a revision in the appearance of function of*”, yang diartikan membuat revisi dalam penampilan atau fungsi.
- c) Menurut *Collins English Dictionary* (2009), “*redesign is change the design of (something)*”, yang diartikan mengubah desain dari (sesuatu).

Dari definisi yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan secara garis besar bahwa redesain memuat pengertian merancang ulang sesuatu sehingga terjadi perubahan dalam hal tampilan atau fungsi dengan tujuan untuk menghasilkan manfaat yang lebih baik dari produk atau desain sebelumnya yang sudah ada.

## 2) Perpustakaan Digital

Menurut Saleh (2013) 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. Sedangkan menurut Ismail Fahmi (dalam sudiana, 2004) mengatakan bahwa perpustakaan digital adalah sebuah sistem yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), koleksi elektronik, staf pengelola, pengguna, organisasi, mekanisme kerja, serta layanan dengan memanfaatkan berbagai jenis teknologi informasi.

## 3) *User Interface*

Tampilan antarmuka pengguna atau biasa disebut *user interface*, adalah segala sesuatu yang dapat berinteraksi dengan pengguna untuk menggunakan produk atau layanan digital. Ini

mencakup segala sesuatu mulai dari layar dan layar sentuh, *keyboard*, suara, dan bahkan lampu (usertesting, 2018).

b. Metode Perancangan

1) Data Primer

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

2) Data Sekunder

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

c. Metode Analisis Data

1) Data Kuantitatif (kuisisioner)

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.

## B. Hasil dan Pembahasan

### 1. Media Utama

#### a. Proses Perancangan

Proses perancangan visual melalui beberapa tahapan sehingga perancangan sesuai konsep dan strategi kreatif. Maka proses selanjutnya akan dilakukan pengumpulan data visual untuk visualisasi, proses sketsa *wireframe* dan proses perancangan *high fidelity design*. Selanjutnya dilakukan studi visual dari data visual agar perancangan mempunyai acuan dan tidak keluar dari tema yang diangkat. Perancangan menggunakan metodologi *design thinking* yang meliputi tahap: *empathize, define, ideate, prototype, test*.

#### b. Sketsa *Wireframe*

Tahap pertama pada perancangan *website* yang dilakukan adalah sketsa *wireframe*. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan struktur informasi dan tata letak yang tepat pada setiap halaman sehingga hirarki informasi dapat tersusun dengan baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini dapat membantu proses desain menjadi lebih efisien karena data yang dibutuhkan untuk merancang *high fidelity* desain sudah disusun pada tahap sketsa *wireframe* ini.



c. *High Fidelity Design*

Setelah ide dikonversi menjadi sketsa, tahap selanjutnya adalah tahap konversi dari sketsa *wirframe* ke *high-fidelity design* yang merupakan hasil *mockup* desain akhir yang didalamnya sudah terdapat gabungan komponen desain sehingga memenuhi aspek visual yang ingin dicapai, Berikut adalah hasil dari halaman desain yang sudah dirancang:



## 2. Media Penunjang



### C. 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.

Salah satu sistem untuk mengorganisir koleksi buku dan jurnal di perpustakaan adalah perpustakaan digital, yang dapat diakses oleh seluruh pihak akademik. 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 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.

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.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Bandonu, 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 Ebd. 2010. *Nirmana "Elemen-Elemen Seni Rupa dan Desain"* Yogyakarta: Jalasutra.

Sihombing, Danton MFA. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

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

### 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://uxdesign.cc/the-fundamentals-behind-visual-hierarchy-4323c85fb186> (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)

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

### **Narasumber**

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