

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**EVALUASI DESAIN *USER INTERFACE / USER EXPERIENCE***

**APLIKASI KPOP'S MENGGUNAKAN METODE**

***USER CENTERED DESIGN***



**Diajukan Oleh :**

- 1. ANGGI ISMIYANTI / 021190023**
- 2. PUTRI WULANDARI / 021190013**

**Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Guna  
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**Palembang**

**2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**EVALUASI DESAIN *USER INTERFACE / USER EXPERIENCE*  
APLIKASI KPOP'S MENGGUNAKAN METODE  
*USER CENTERED DESIGN***



**Diajukan Oleh :**

- 1. ANGGI ISMIYANTI /021190023**
- 2. PUTRI WULANDARI / 021190013**

**Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Guna  
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**Palembang**

**2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**

**NAMA/NPM** : 1. ANGGI ISMIYANTI / 021190023  
2. PUTRI WULANDARI / 021190013

**PROGRAM STUDI** : SISTEM INFORMASI (PROGRAM SARJANA)

**JENJANG PENDIDIKAN** : STARATA SATU

**JUDUL** : *EVALUASI DESAIN USER INTERFACE /  
USER EXPERIENCE APLIKASI KPOP'S  
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED  
DESIGN*

**Tanggal : 16 Agustus 2023**

**Pembimbing**

**Mengetahui,**

**Rektor**

**Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.**

**NIDN : 0207028501**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIDN : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI**

**NAMA/NPM** : 1. ANGGI ISMIYANTI / 021190023  
2. PUTRI WULANDARI / 021190013

**PROGRAM STUDI** : SISTEM INFORMASI (PROGRAM SARJANA)

**JENJANG PENDIDIKAN** : STARATA SATU

**JUDUL** : *EVALUASI DESAIN USER INTERFACE /  
USER EXPERIENCE APLIKASI KPOP'S  
MENGUNAKAN METODE USER CENTERED  
DESIGN*

**Tanggal : 16 Agustus 2023**

**Tanggal : 16 Agustus 2023**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

**Eka Hartati, S.Kom., M.Kom.**

**Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom.**

**NIDN : 0226119002**

**NIDN : 0221129301**

**Menyetujui,  
Rektor**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIDN : 09.PCT.13**

**MOTTO :**

- Usaha tidak akan mengkhianati proses
- Hanya kamu yang tau betul seberapa besar usahamu
- Percayalah pada diri sendiri apa yang sudah dimulai harus diselesaikan
- Jangan mengandalkan orang lain melebihi kamu mengandalkan diri sendiri

لَا إِلَهَ إِلَّا أَنْتَ سُبْحَانَكَ إِنِّي كُنْتُ مِنَ الظَّالِمِينَ

- *La Ilaaha Illa Anta Subhanaka Inni Kuntu Minadzolimin*

**Kupersembahkan Kepada :**

1. Kepada Allah SWT
2. Kedua orangtua saya tercinta yang selalu memberikan Doa, Semangat dan dukungan.
3. Kepada Teman-teman dan sahabat seperjuangan yang telah memberikan masukan dan dukungan
4. Serta pembimbing yang saya hormati kepada, ibu Febria Sri Handayani, S.Kom.,M.kom. yang telah memberikan masukan dan arahan hingga saya dapat menyelesaikan Laporan Proposal Skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhahanu wa Ta'ala., yang telah memberikan rahmat Dan karuniannya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul “ **Evaluasi Desain *User Interface / User Experience* Aplikasi KPOP’S Menggunakan Metode *User Centered Design* ”** Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang.

Sebagai Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Kepada orang tua yang tercinta, teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.
2. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T.,M.T.
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.,
4. Wakil Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Ibu Adelin, S.T.,M.Kom.
5. Dan Kepada Dosen Pembimbing Ibu Febria Sri Handayani, M.Kom.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan skripsi ini kedepan.

Palembang, 16 Agustus 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBMBING SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRak .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	3
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	4
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti.....	5
1.4.1.1 Manfaat Bagi Dinas Perpustakaan Daerah Palembang.....	5
1.6 Manfaat Bagi Akadem .....	5
1.6 Sistematika Penulisa.....	5
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b>	
2.1 Profil Perusahaan .....	7

2.1.1 Sejarah Perusahaan .....	7
2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan .....	8
2.1.1 Visi Perusahaan .....	8
2.1.1 Misi Perusahaan .....	8
2.1.3 Fungsi Perpustakaan.....	8
2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang.....	9
2.3 Uraian Tugas dan Wewenang .....	10

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

3.1 Landasan Teori.....	15
3.1.1 Evaluasi.....	15
3.1.2 <i>User Interface</i> .....	15
3.1.3 <i>User Experience</i> .....	16
3.1.4 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	17
3.1.5 <i>Figma</i> .....	18
3.1.6 <i>User Centered Design</i> .....	18
3.1.7 <i>System Usability Scale</i> .....	21
3.2 Penelitian Terdahulu.....	22
3.3 Kerangka Berpikir.....	25

### **BAB IV METODE PENELITIAN**

4.1 Metode Penelitian .....	27
4.1.1 Tempat Penelitian.....	27
4.1.2 Jadwal Penelitian.....	27
4.2 Jenis dan Sumber Data.....	28
4.2.1 Data Primer.....	28
4.2.2 Data Sekunder.....	28

4.3 Teknik Pengumpulan Data.....	29
4.3.1 Observasi.....	29
4.3.2 Wawancara.....	29
4.3.3 Studi Pustaka.....	29
4.3.4 Kuesioner.....	30
4.4 Populasi dan Sampel .....	31
4.5 <i>System Usability Scale</i> .....	32
 <b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
5.1 Metode <i>User Centered Design</i> .....	35
5.1.1 <i>Plan The Human Centered Process</i> .....	35
5.1.2 <i>Specify The Context Of Use</i> .....	36
5.1.3 <i>Specify The User and Organizational Requirement</i> .....	37
5.1.3.1 Hasil Pengujian <i>System Usability Scale</i> .....	38
5.1.4 <i>Produce Design Solution</i> .....	42
5.1.4.1 Perancangan Prototype.....	43
5.1.5 <i>Evaluate Design</i> .....	54
 <b>BAB VI PENUTUP</b>	
6.1 Kesimpulan.....	59
6.2 Saran.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi.....	9
Gambar 3.1. Proses <i>User Centered Design</i> .....	19
Gambar 3.2. Kerangka Pemikiran.....	25
Gambar 4.1. Rentangan Nilai <i>System Usabilty Scale</i> .....	34
Gambar 5.1. Rentangan Nilai <i>System Usabilty Scale</i> .....	42
Gambar 5.2. Penentuan warna desain baru.....	43
Gambar 5.3. Halaman Awal.....	44
Gambar 5.4. Halaman Masuk.....	46
Gambar 5.5. Halaman Beranda.....	47
Gambar 5.6. Halaman Pencarian.....	48
Gambar 5.7. Halaman Detail Buku.....	49
Gambar 5.8. Halaman Keranjang.....	50
Gambar 5.9. Halaman Pesanan.....	51
Gambar 5.10. Halaman Info Peminjaman.....	53
Gambar 5.11. Halaman Buku saya.....	53
Gambar 5.12. Halaman Profil.....	53
Gambar 5.13. Rentangan Nilai <i>System Usabilty Scale</i> .....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 4.1. Jadwal Penelitian.....	27
Tabel 4.2. Skala Likert.....	32
Tabel 4.3. Penilaian <i>System Usability Scale</i> .....	33
Tabel 4.4 <i>System Usability Scale</i> Skor.....	34
Tabel 5.1. karakteristik Jenis Kelamin.....	38
Tabel 5.2. karakteristik Pendidikan.....	38
Tabel 5.3. Pertanyaan <i>System Usabilty Scale</i> .....	39
Tabel 5.4. Hasil Hitung <i>System Usabilty Scale</i> .....	41
Tabel 5.5. Pernyataan <i>System Usabilty Scale</i> .....	54
Tabel 5.6. Hasil Hitung <i>System Usabilty Scale</i> .....	57

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. *Form* Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

## **ABSTRACT**

ANGGI ISMIYANTI DAN PUTRI WULANDARI. . *Evaluation Design User Interface / User Experience KPOP'S Application Using The User Centered Design Method.*

*The South Sumatra Provincial Library Service is one of the institutions tasked with assisting the Governor in administering Government in the Education Sector. To increase reading interest, an online membership application was launched with the name KPOP'S. The problem with the KPOP'S application is that it does not meet user needs in terms of completeness of features due to the lack of online or e-book lending features. The purpose of this research is to produce a design evaluation of adding features to the KPOP'S application using the User Centered Design Method. The results of the evaluation carried out on the KPOP'S application get a value of 80. Based on the Grade Scale, it is included in the Good category, which has increased by 3 points. With these results it can be interpreted that the new design prototype is accepted by users of the KPOP'S application.*

**Kata Kunci:** *User Centered Design, UI/UX, System Usability Scale*

## **ABSTRAK**

ANGGI ISMIYANTI DAN PUTRI WULANDARI. Evaluasi Desain *User Interface / User Experience* Aplikasi KPOP'S Menggunakan Metode *User Centered Design*.

Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan merupakan salah satu lembaga yang bertugas membantu Gubernur dalam menyelenggarakan Pemerintahan di Bidang Pendidikan. Untuk meningkatkan minat baca sehingga di luncurkanlah aplikasi keanggotaan *online* dengan nama KPOP'S. Permasalahan yang terdapat pada aplikasi KPOP'S adalah belum memenuhi kebutuhan pengguna dari segi kelengkapan pada fitur karena kurang nya fitur peminjaman *online* atau *e-book*. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah evaluasi desain penambahan fitur pada aplikasi KPOP'S menggunakan Metode *User Centered Design*. Hasil dari evaluasi yang dilakukan pada aplikasi KPOP'S mendapatkan nilai sebesar 80. Berdasarkan *Grade Scale* termasuk ke dalam kategori *Good* mengalami peningkatan sebesar 3 angka. Dengan hasil ini dapat diartikan bahwa *prototype* desain baru diterima oleh pengguna aplikasi KPOP'S.

**Kata Kunci:** *User Centered Design, UI/UX, System Usability Scale*

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi memiliki peran yang besar terhadap kehidupan manusia, hasil temuan manusia dalam konteks teknologi dapat mengubah cara manusia untuk menjalankan proses kehidupan. Selain dari itu, melalui perkembangan teknologi. Banyak kemudahan-kemudahan yang bisa didapatkan oleh manusia (Iskandar, 2023). Dengan berkembangnya teknologi ini, berbagai instansi atau perusahaan kini mengubah cara kerja mereka, dengan cara menggunakan teknologi berbasis *digital* untuk mengelola pekerjaannya. Dan cara itu terbukti dapat meningkatkan daya efektifitas dan efisiensi yang akan membantu mempercepat kinerja instansi atau perusahaan tersebut. Dari instansi atau perusahaan-perusahaan tersebut tak terkecuali salah satu instansi yang bergerak dalam bidang informasi, yaitu lembaga perpustakaan pun ikut mengubah cara kerja mereka demi memajukan perpustakaan yang efektif dan efisien (Julianti, 2022).

Hal ini di manfaatkan juga oleh Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan dalam memberikan kemudahan pencarian data, perhitungan, mengolah data sehingga mempermudah akses informasi untuk meningkatkan minat baca khususnya pelajar dari SD, SMP, SMA, mahasiswa sarjana, pascasarjana dan umum. Sehingga di luncurkanlah aplikasi keanggotaan *online* dengan nama KPOP'S.

Dibalik manfaat yang diharapkan dari aplikasi KPOP'S faktor kepuasan pengguna terhadap tampilan atau *User interface* sangat mempengaruhi minat para pengguna dalam mengakses aplikasi tersebut (Wiwesa, 2021). Permasalahan tampilan *website* erat kaitannya dengan desain *User interface* (ui) / *User experience* (ux). Desain *User interface* (ui) / *User experience* (ux) yang tepat dapat membantu pengguna mendapatkan apa yang mereka cari dalam aplikasi yang diakses. Tampilan dan pengalaman pengguna menjadi faktor penting penentu keberhasilan dari perancangan *User interface* (ui) / *User experience* (ux), jika desain *User interface* (ui) / *User experience* (ux) mempunyai keseimbangan maka akan meningkatkan jumlah pengguna yang mengakses aplikasi tersebut (Pakarbudi dkk, 2019). Berdasarkan hasil wawancara dan hasil kuesioner menunjukkan bahwa di pernyataan nomor 5 masih memiliki kekurangan pada segi kelengkapan fitur karena hampir (50%) responden menjawab netral. Berdasarkan pernyataan tersebut ditemukan beberapa permasalahan pada aplikasi diantaranya adalah belum memenuhi kebutuhan pengguna dari segi kelengkapan pada fitur selain fitur beranda, pencarian, keranjang, bantuan, pesanan dan profil, kurang nya fitur buku saya, baca buku, riwayat peminjaman, detail buku pada aplikasi, fitur peminjaman *online* sehingga untuk meminjam dan membaca buku masih harus datang ke perpustakaan dalam kategori masih dilakukan secara manual dan tidak menyenangkan secara estetika.

Analisa yang dilakukan penulis menggunakan metode *metode User Centered Design* (UCD). *User Centered Design* (UCD) memiliki konsep dimana pengguna sebagai pusat dari pengembangan sistem dan tujuan/ sifat-sifat, konteks dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman

pengguna (Munawar dkk, 2019). Konsep UCD adalah pengguna sebagai central dari proses pengembangan sistem, dan tujuan, lingkungan sistem seluruhnya dilandaskan dari pengalaman *User/pengguna*. UCD merupakan suatu proses interaktif yang mana langkah-langkah rancangan dan evaluasi dibuat dalam awal proyek sampai dengan tahap implementasi (Priyatna, 2019). Berdasarkan uraian tersebut, maka laporan penelitian ini diberi judul **“EVALUASI DESAIN *USER INTERFACE / USER EXPERIENCE* APLIKASI KPOP’S MENGGUNAKAN METODE *USER CENTERED DESIGN*”**.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana mengevaluasi dan merancang sebuah desain *User interface / User experience* sesuai kebutuhan pengguna pada aplikasi KPOP’S menggunakan Metode *User Centered Design*?”.

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu:

Penelitian ini dilakukan di Dinas Perpustakaan Daerah Palembang.

1. Objek penelitian yang diamati adalah aplikasi KPOP’S .
2. Penulis menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) adapun tahapan dalam metode *User Centered Design* (UCD) adalah *Plan the human centered process, Specify the context of use, Specify use and organizational requirements, Produce design solution, Evaluate design*.

3. *Tools* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Figma* untuk melakukan desain *Prototype* UI/UX.
4. Penelitian ini merancang desain UI/UX penambahan fitur buku peminjaman *online*, buku saya, baca buku, riwayat peminjaman, detail buku pada aplikasi KPOP'S.
5. Hasil akhir berupa rekomendasi *Prototype* desain UI/UX aplikasi berupa evaluasi yang dibuat mencakup keseluruhan halaman pada aplikasi KPOP'S.
6. Tahap uji *Prototype* menggunakan *System Usability Scale*
7. Populasi dan sampel penelitian ini adalah pengguna aplikasi KPOP'S

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

##### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dan menghasilkan sebuah evaluasi desain pada aplikasi yang sudah jadi dan penambahan fitur pada aplikasi KPOP'S menggunakan Metode *User Centered Design*.

##### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

#### **1.4.2.1. Manfaat Bagi Peneliti**

Manfaat yang peneliti peroleh mendapatkan pengalaman dan pengetahuan, dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama belajar di Insititut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang dan meningkatkan keterampilan mahasiswa/i mengenai desain UI dan UX.

#### **1.4.2.2. Manfaat Bagi Dinas Perpustakaan Daerah Palembang**

1. Dapat mengetahui tingkat kepuasan pengguna dari aplikasi KPOP'S
2. Dapat dijadikan sebagai acuan untk pengembangan aplikasi kedepannya.
3. Dapat meningkatkan kualitas aplikasi dari sisi pengguna.

#### **1.4.2.3. Manfaat Bagi Akademik**

Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi teori dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah sebagai bahan evaluasi, Menambah refrensi literatur kepustakaan Insititut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang dapat dijadikan sebagai refrensi untuk penelitian selanjutnya pada mahasiswa serta memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja sebenarnya.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini terdiri dari enam bab dengan sistematika sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

## **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Gambaran umum perusahaan terdiri dari sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, serta tugas dan wewenang perusahaan.

## **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka menjelaskan tentang teori pendukung dan hasil penelitian

## **BAB IV METODE PENELITIAN**

Metode penelitian membahas tentang lokasi penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data.

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dan pembahasan berisi tentang penerapan akhir/hasil dan pembahasan dengan perancangan pada bab sebelumnya dengan menggunakan kuisioner dan responden yang sama pada evaluasi awal .

## **BAB VI PENUTUP**

Penutup berisi tentang kesimpulan yang dibuat oleh penulis dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan sistem lebih lanjut agar tercipta sistem lebih baik, serta berisi saran terkait dengan pengembangan sistem tersebut dimasa yang akan datang sesuai dengan kebutuhan.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Perusahaan**

##### **2.1.1 Sejarah Perusahaan**

Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan yang merupakan salah satu lembaga yang bertugas membantu Gubernur dalam menyelenggarakan Pemerintahan di Bidang Pendidikan. Pada mulanya adalah Unit dari Kanwil Depdikbud Provinsi Sumatera Selatan dengan nama Perpustakaan Negara berlokasi di Jalan Kebon Duku 24 ilir Palembang, kemudian pindah di Jalan POM IX Taman Budaya Sriwijaya Palembang (sekarang Carefure dan Hotel Arya Duta), dan mengalami beberapa perubahan nama, dari Perpustakaan Negara Depdikbud Prov.Sumsel menjadi Perpustakaan Wilayah Depdikbud Prov.Sumsel Tahun 1983, kemudian dengan Keppres No.11 Tahun 1989 dirobah kembali menjadi Perpustakaan Daerah Provinsi Sumatera Selatan dengan kedudukan berada langsung dibawah Perpustakaan Nasional RI dan pada tahun 1990 menempati Gedung sendiri di Jalan Demang Lebar Daun No.47 Palembang sampai sekarang.

Kemudian pada era otonomi daerah menjadi Badan Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 9 tahun 2008, dan Peraturan Gubernur No. 40 Tahun 2008, Pada Tahun 2016 dan sejak dikeluarkannya Peraturan Daerah

Nomor 14 tahun 2016, dan Peraturan Gubernur No. 42 Tahun 2016 saat ini menjadi Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan yang merupakan salah satu unit kerja di bawah Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan.

## **2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan**

### **2.1.2.1 Visi**

Perpustakaan sebagai pusat informasi, menuju masyarakat Sumatera Selatan Gemar Membaca

### **2.1.2.2 Misi**

1. Mengembangkan dan mendayagunakan koleksi baik tercetak maupun terekam dan bentuk lain secara maksimal dengan memanfaatkan teknologi informasi di dalam pengelolaannya.
2. Mengembangkan sumber daya perpustakaan melalui peningkatan sarana, prasarana, kompetensi sumber daya manusia dan tata kelola administrasi yang baik.

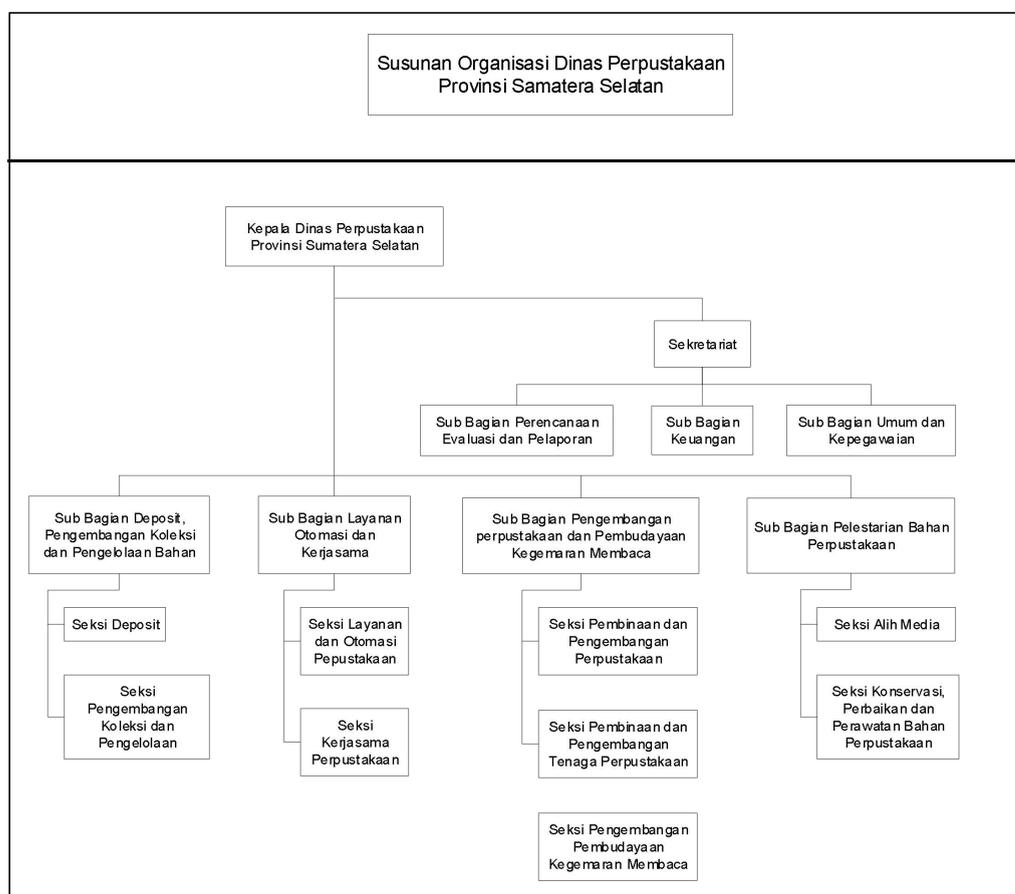
### **2.1.3. Fungsi Perpustakaan**

1. Penyedia, pengumpul, pengelola, penyimpanan, dan pelestarian serta pemberdayaan bahan pustaka.
2. Penyelenggara pembinaan semua jenis perpustakaan dan kepastakawanan.
3. Penyelenggara pendidikan dan pelatihan tenaga fungsional pustakawan dan pengelola perpustakaan.

4. Pembinaan minat dan kebiasaan membaca masyarakat, dan
5. dan pelestarian hasil budaya bangsa dalam bentuk karya cetak dan karya rekam

## 2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

Struktur organisasi adalah suatu bagan yang menunjukkan hubungan pada suatu organisasi atau perusahaan antara bagian yang satu dengan yang lain dalam melaksanakan fungsi dan tugas-tugas yang dibebankan terhadap suatu posisi atau jabatan tertentu untuk menjamin kelancaran kerja di Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan dapat dilihat pada gambar 2.1.



Sumber: Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan

**Gambar 2.1 Struktur Organisasi**

## 2.3 Uraian Tugas dan Wewenang

### 1. Kepala Dinas

Kepala Dinas mempunyai tugas membantu Gubernur menyelenggarakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan pemerintah provinsi dibidang perpustakaan. Tugas kepala dinas mempunyai fungsi :

1. Perumusan kebijakan teknis dibidang perpustakaan;
2. Penyelenggaraan urusan pelayanan, perencanaan, ketatausahaan, perlengkapan, kepegawaian dan keuangan;
3. Pengkoordinasian pentatausahaan, pemanfaatan dan pengamanan barang milik negara/daerah;
4. Penyelenggaraan, pencetakan dan penerbitan karya ilmiah dan karya-karya lainnya seperti bibliografi daerah, katalog induk daerah, bahan rujukan berupaindeks, bibliografi subyek, abstrak, literature sekunder dan bahan pustaka lainnya;
5. Penyelenggaraan pengembangan koleksi melalui pengadaan bahan perpustakaan, huting, hibah, transliterasi dan translasi;
6. Penyelenggaran layanan perpustakaan melalui sistem otomasi perpustakaan mengikuti pengembangan teknologi, informasi dan komunikasi;
7. Penyelenggaraan kerjasama antar perpustakaan dan tenaga perpustakaan.

8. Penyelenggaraan pengembangan pembudayaan kegemaran membaca melalui pengkajian minat baca masyarakat, sosialisasi, bimbingan teknis dan evaluasi pembudayaan kegemaran membaca.
9. Penyelenggaraan pelestarian isi/nilai informasi bahan perpustakaan melalui alih media dan konservasi; dan Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

## **2. Sekretariat**

Sekretariat mempunyai tugas melaksanakan urusan perencanaan, ketatausahaan, perlengkapan, kepegawaian dan keuangan. Sekretariat mempunyai fungsi :

1. Pelaksanaan, sinkronisasi, dan integrasi pelaksanaan tugas dan fungsi organisasi;
2. Pelaksanaan urusan perencanaan meliputi penyusunan program dan anggaran, evaluasi dan pelaporan;
3. Pelaksanaan urusan ketatausahaan dan kepegawaian meliputi urusan persuratan, kearsipan, serta kepegawaian;
4. Pelaksanaan urusan keuangan dan gaji pegawai, verifikasi dan akuntansi;
5. Pengelolaan penatausahaan, pemanfaatan dan pengamanan barang milik negara/daerah;
6. Pelaksanaan urusan hubungan masyarakat dan keprotokolan; dan
7. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

### **3. Bidang Deposit, Pengembangan Koleksi dan Pengolahan**

#### **Bahan Perpustakaan**

Bidang Deposit, Pengembangan Koleksi dan Pengolahan Bahan Perpustakaan mempunyai tugas melaksanakan deposit hasil serah simpan karya cetak karya rekam, terbitan daerah. Bidang Deposit, Pengembangan Koleksi dan Pengolahan Bahan Perpustakaan mempunyai fungsi :

1. Pelaksanaan deposit meliputi penghimpunan, pengelolaan, pendayagunaan dan pemantauan karya cetak dan karya rekam, penyusunan bibliografi daerah dan katalog induk daerah serta penyusunan literature sekunder;
2. Pelaksanaan pengembangan koleksi meliputi penyusunan kebijakan pengembangan koleksi, seleksi, pengadaan bahan perpustakaan, inventarisasi dan pengembangan koleksi daerah serta pelaksanaan kajian kebutuhan pemustaka;
3. Pelaksanaan pengembangan pembudayaan kegemaran membaca meliputi pengkajian dan pelaksanaan pembudayaan kegemaran membaca, koordinasi, pemasyarakatan/sosialisasi dan bimbingan teknis serta evaluasi kegemaran membaca; dan
4. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

### **4. Bidang Layanan, Otomasi dan Kerjasama Perpustakaan**

Bidang Layanan, Otomasi dan Kerjasama Perpustakaan mempunyai tugas melaksanakan layanan perpustakaan melalui otomasi perpustakaan, mengikuti perkembangan teknologi, informasi, informasi

dan komunikasi serta membangun kerjasama dan jejaring perpustakaan. Bidang Layanan, Otomasi dan Kerjasama Perpustakaan mempunyai fungsi :

1. Pelaksanaan layanan perpustakaan meliputi layanan sirkulasi, rujukan, literasi informasi, bimbingan pemustaka, layanan ekstensi (perpustakaan keliling, pojok baca dan sejenisnya), promosi layanan dan pelaksanaan kajian kepuasan pemustaka;
2. Pelaksanaan otomasi perpustakaan meliputi pengembangan teknologi, informasi dan komunikasi perpustakaan, pengelolaan website dan jaringan perpustakaan;
3. Pelaksanaan kerjasama perpustakaan meliputi kerjasama antar perpustakaan dan membangun jejaring perpustakaan; dan
4. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

## **5. Bidang Pelestarian Bahan Perpustakaan**

Bidang Pelestarian Bahan Perpustakaan mempunyai tugas melaksanakan alih media, pelestarian nilai-nilai informasi bahan perpustakaan dan naskah kuno, konservasi, perbaikan dan perawatan bahan perpustakaan. Bidang Pelestarian Bahan Perpustakaan mempunyai fungsi:

1. Pelaksanaan alih media meliputi isi/nilai, informasi bahan perpustakaan termasuk naskah kuno;

2. Pelaksanaan konservasi meliputi pelestarian fisik bahan perpustakaan termasuk naskah kuno melalui perawatatan, restorasi dan penjilidan serta pembuatan sarana penyimpanan bahan perpustakaan;
3. Pelaksanaan perbaikan dan perawatan bahan perpustakaan meliputi penjilidan bahan perpustakaan; dan
4. Pelaksanaan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh atasan pimpinan.

## BAB III

### KAJIAN PUSTAKA

#### 3.1 Landasan Teori

##### 3.1.1 Evaluasi

Evaluasi berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *evaluation* yang artinya sebagai penilaian dan penaksiran ( John M. Echols dan Hasan Shadily: 1983 ). Sementara itu dalam kamus Besar Bahasa Indonesia evaluasi adalah penilaian ((KBBI),n.d.). Menurut Curtis, Dan B; Floyd, James J.; Winsor, Jerryl L. evaluasi adalah proses penilaian. Evaluasi ini dapat bersifat netral, positif, negatif, atau kombinasi keduanya. Ketika sesuatu dievaluasi, biasanya orang yang mengevaluasi itu yang membuat keputusan tentang nilai atau manfaatnya. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2004:1) evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan informasi tentang bagaimana sesuatu bekerja, yang kemudian digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam pengambilan keputusan. Fungsi utama evaluasi adalah memberikan informasi yang berguna kepada para pengambil keputusan untuk memutuskan kebijakan mana yang akan diambil berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan.

##### 3.1.2 *User Interface*

Menurut (Zen dkk, 2020) *User Interface* adalah tampilan yang berinteraksi langsung dengan pengguna. *User Interface* juga bertujuan sebagai penghubung antara pengguna dengan sistem sehingga, suatu

perangkat elektronik dapat dioperasikan dengan baik contohnya komputer, tablet, *smartphone* serta perangkat elektronik lainnya.

*User Interface* adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah *website* atau aplikasi (Muhyidin dkk, 2020). UI lebih berfokus pada keindahan tampilan sebuah website atau aplikasi. Seorang desainer UI bertugas untuk menyusun elemen teks, warna, garis, tombol, gambar, dan semua elemen di dalam tampilan website atau aplikasi. Menurut Lastiansah dalam (Fransiska Farah dkk, 2020) menyebutkan bahwa *User Interface* adalah cara yang digunakan untuk melakukan interaksi antara manusia dan sistem. Terkadang, UI disebut sebagai pengganti *Human Computer Interaction* (HCI) yang mencakup semua interaksi yang dilakukan oleh manusia kepada komputer.

### 3.1.3 *User Experience*

*User experience* (UX) merupakan pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk atau teknologi (Jamilah dkk, 2022). *User experience* disebut baik apabila memiliki aspek psikologis dan memperhatikan perilaku pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau teknologi. Agar *User experience* dikatakan baik, maka perancang harus memperhatikan kebutuhan pengguna ketika melakukan perancangan pada suatu *system*. Fitur-fitur yang ada pada suatu sistem harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Menurut definisi dari ISO 9241-210 dalam (Hadinegoro dkk, 2022), *User experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari

penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa, maka dapat diartikan *User experiece* yaitu menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa.

#### 3.1.4 Aplikasi *Mobile*

Aplikasi mobile adalah aplikasi yang telah dirancang menggunakan *System Usability Scale* untuk platform mobile (misalnya iOS, android, atau windows mobile) (Pressman dan Bruce (2014:9)). Dalam banyak kasus *System Usability Scale*, aplikasi mobile memiliki *User Interface* dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh platform mobile, interoperabilitas dengan sumber daya berbasis web yang menyediakan akses ke beragam informasi yang relevan dengan aplikasi, dan kemampuan pemrosesan lokal untuk pengumpulan, analisis, dan format informasi dengan cara yang paling cocok untuk platform mobile. Selain itu aplikasi mobile menyediakan kemampuan penyimpanan persisten dalam platform.

Turban (2012:277), Aplikasi Mobile juga biasa disebut dengan mobile apps, yaitu istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan aplikasi internet yang berjalan pada smartphone atau piranti mobil lainnya. Aplikasi mobile biasanya membantu para penggunanya untuk terkoneksi dengan layanan internet yang biasa diakses pada PC atau mempermudah mereka untuk menggunakan aplikasi internet pada piranti yang bisa dibawa. Dari pengertian di atas disimpulkan bahwa aplikasi mobile adalah program aplikasi yang digunakan dengan sumber daya berbasis web yang menyediakan akses ke beragam informasi yang relevan. Aplikasi ini juga dapat diakses melalui

perangkat telepon seluler, smartphone, nirkabel, pager dan perangkat sejenisnya.

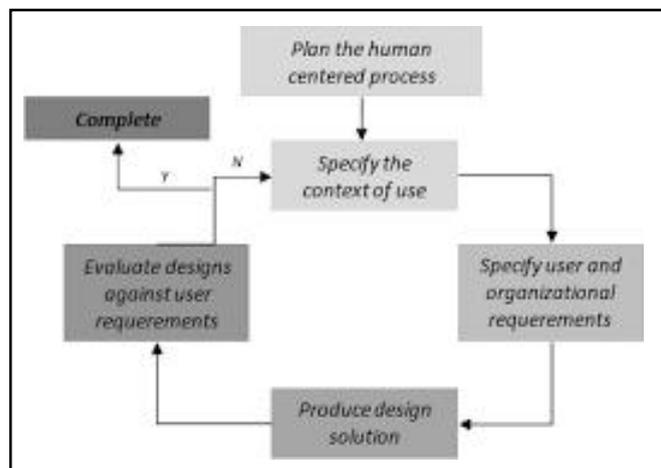
### **3.1.5 Figma**

Menurut (Muhyidin, M.A.2020). *Figma* adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. *Figma* bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya *Figma* banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis. Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, *Figma* memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi *Figma* tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif.

### **3.1.6 User Centered Design**

Menurut Prawastiyo dan hermawan (2020) *User Centered Design* merupakan filosofi perancangan sistem yang menempatkan *User* atau pengguna sebagai pusat target. Metode UCD menempatkan pengguna pada inti pengembangan dan sebagai acuan rancangan aplikasi yang akan dibuat. Pengalaman dari pengguna

yang akan membentuk rancangan itu seperti apa. Semakin mendekati apa yang diinginkan oleh pengguna semakin baik juga aplikasi itu akan diterima oleh pasar (ISO 1340 7 :1999). Terdapat empat langkah yang dilakukan secara berulang seperti dijelaskan pada Gambar 1.



Sumber: ISO 1340 7 :1999

**Gambar 3.1 Proses User Centered Design**

Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan secara iteratif atau dapat mengulang sesuai dengan kebutuhan

Adapun tahapan-tahapan yang dimaksud ialah sebagai berikut:

#### 1. Plan The Human Centered Design Process

Pada tahapan ini dilakukan penyusunan perencanaan yang akan dilakukan untuk sebagai tahap awal sebelum masuk pada tahap selanjutnya pada metode UCD (S. Supardianto dan A. B. Tampubolon 2020). Pada tahap *plan human centered design process* dilakukan proses wawancara dan observasi (G. Karnawan2021).

2. *Specify the context of use* (Memahami dan menentukan konteks pengguna)

Pada tahap ini, peneliti melakukan spesifikasi konteks pengguna. Yang terdiri Pelajar (SMP, SMA), Mahasiswa (Sarjana Dan Pascasarjana), Pegawai Komunitas. Pada tahap ini juga dijelaskan aplikasi digunakan oleh pengguna.

3. *Specify the User and organizational requirements* (Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi)

Selanjutnya dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna atau *User* dan kebutuhan organisasi, pada tahap ini akan dilakukan penyebaran kuesioner untuk mendapatkan data dan informasi terkait permasalahan dan kebutuhan pengguna dari aplikasi.

4. *Produce design solution* (Solusi perancangan yang dihasilkan)

Pada tahap *produce design solution* dilakukan perancangan desain UI berdasarkan acuan yang didapatkan dari tahap *plan the human centered process* dan *specify User requirements*, perancangan tampilan UI akan menggunakan *tools Figma*.

5. *Evaluate design* (Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna)

Setelah tahap *design solution* selesai, peneliti menghasilkan rancangan *User interface* yang telah dirancang dengan menggunakan

*tools Figma* yang akan dilakukan *usability testing* pada *interface* aplikasi dengan menggunakan metode *system usability scale* yang menghasilkan skor berdasarkan dari penyebaran *form* pertanyaan *System Usability Scale*, hasil *System Usability Scale* dapat digunakan sebagai acuan untuk mengetahui hasil rancangan desain yang dibuat apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 3.1.7 *System Usability Scale*

Menurut John Brooke pada tahun 1986 *System Usability Scale* merupakan alat survei yang dipergunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat kegunaan suatu sistem sehingga dapat diketahui apakah sistem tersebut memiliki manfaat bagi pengguna atau tidak. Metode *System Usability Scale* menggunakan kuesioner yang memiliki 10 butir pertanyaan dengan pengukuran jawaban menggunakan skala likert (S. Supardianto dan A. B. Tampubolon 2020).

Pernyataan ganjil (1,3,5,7,9) bersifat positif sedangkan pernyataan genap (2,4,6,8,10) bersifat negatif. Rentang skala likert di *System Usability Scale* un dari kiri ke kanan dengan skor 1 (sangat tidak setuju), 2 (kurang setuju), 3 (ragu-ragu), 4 (setuju), 5 (sangat setuju). Cara pengolahan data *System Usability Scale* sebagai berikut:

1. Perhitungan skor setiap pernyataan nomor ganjil (1,3,5,7,9) diperoleh dari nilai jawaban yang dipilih kemudian dikurangi 1.
2. Untuk setiap pernyataan nomor genap memiliki skor awal

=5. Sehingga perhitungan skor setiap pernyataan nomor genap diperoleh dengan cara skor awal (5) dikurangi nilai jawaban yang dipilih.

3. Hasil skor setiap pertanyaan dijumlahkan kemudian dikalikan dengan 2.5 sehingga skor *System Usability Scale* antara 0 sampai dengan 100. Perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$= (((Q1 - 1) + (5 - Q2) + (Q3 - 1) + (5 - Q4) + (Q5 - 1) + (5 - Q6) + (Q7 - 1) + (5 - Q8) + (Q9 - 1) + (5 - Q10)) * 2.5)$$

### 3.2 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu, berikut hasil penelitian terdahulu yang dapat dilihat pada tabel 3.1:

**Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu**

No	Judul Penelitian	Penulis / Tahun	Hasil
1.	Perancangan <i>User Interface</i> Berdasarkan <i>User Experience</i> Aplikasi <i>E-Learning</i> dengan Menggunakan <i>Metode User Centered Design</i> untuk Mendukung Proses Pembelajaran	Adityo Satrio Bagaskoro, Rahmat Fauzi, Nia Ambarsari. e-Proceeding of Engineering (Vol. 7, No.2) ISSN : 2355-9365 Tahun : 2020	Aplikasi memiliki tampilan yang sesuai dengan analisis kebutuhan dan pengguna, hasil evaluasi yang didapatkan dinyatakan dapat diterima oleh pengguna

2.	Perencanaan dan Evaluasi <i>User Interface</i> untuk Aplikasi Tunanetra Berbasis <i>Mobile</i> Menggunakan <i>Metode User Center Design</i> dan QUIM <i>Evaluation</i>	Arvin Claudy Frobenius Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (Vol. 09, No. 2) p-ISSN : 2460-3562 Tahun : 2021	Tingkat hasil pengujian aplikasi menghasilkan nilai keseluruhan faktor dengan kategori baik, uji coba usability testing perencanaan aplikasi gablind dapat direkomendasikan untuk pengguna aplikasi berbasis mobile tunanetra
3	Perbaikan Tampilan <i>User Interface</i> untuk Meningkatkan <i>User Experience</i> pada Aplikasi Nganggur.Id Menggunakan <i>Metode User Centered Design</i>	Achmad Gabriel Glowdy, Rahmat Fauzi, S.T., M.T, Ekky Novriza Alam, S.Kom, M.T. e-Proceeding of Engineering (Vol. 7, No. 2) ISSN : 2355-9365 Tahun : 2020	Pengujian yang dilakukan memiliki nilai tingkat tinggi dengan skor 85 dapat dinyatakan solusi desain dapat diterima oleh pengguna, desain yang dilakukan dengan menggunakan <i>Metode User Centered Design</i> dapat meningkatkan nilai yang cukup signifikan.

Sumber: Diolah sendiri

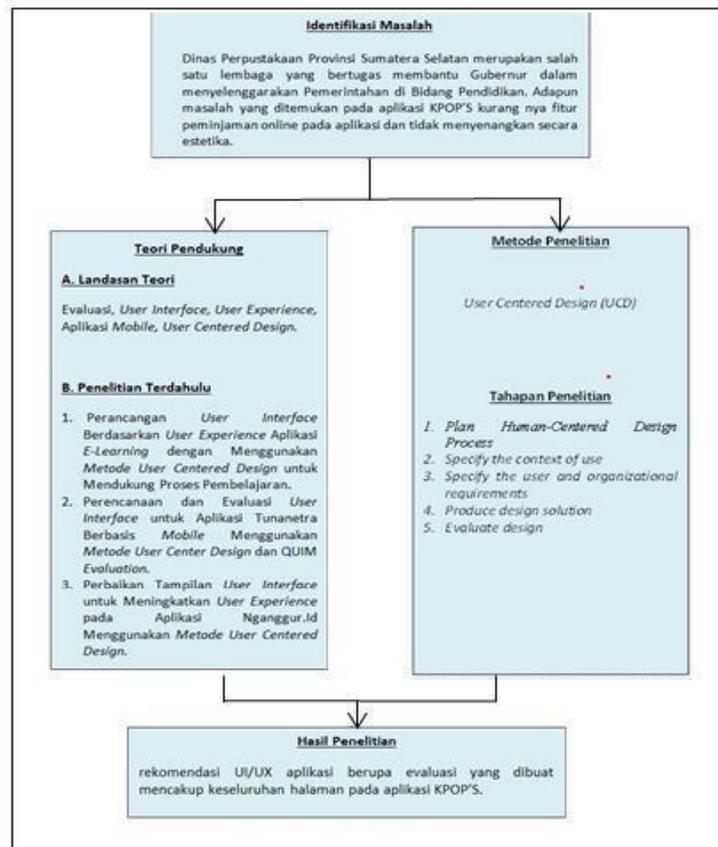
Dari daftar penelitian terdahulu di atas, didapatkan hasil penelitian bahwa desain atau pengembangan desain UI/UX untuk Aplikasi dapat memberikan kontribusi kemudahan untuk mengakses semua informasi yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi sendiri. Berdasarkan hasil penelitian di atas terdapat perbandingan dengan penelitian penulis dan memberikan solusi rancangan *mobile* yang *User friendly* agar para pengguna mendapatkan informasi tentang perpustakaan secara lebih baik dari sebelumnya.

Penelitian untuk merancang sebuah desain antar muka serta pengalaman pengguna yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan memudahkan pemakaian fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi, dengan menggunakan metode *User Centered Design* dapat diketahui apa saja kebutuhan pengguna.

Perbedaan dengan penelitian ini, penelitian terdahulu menggunakan faktor-faktor yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan aspek pengujian dan standar *usability* pada desain *User interface* yang dibuat, sedangkan penelitian ini menggunakan evaluasi berupa aplikasi *dummy* untuk mengetahui pengalaman pengguna terhadap aplikasi.

### 3.3 Kerangka Pemikiran

Berikut merupakan hasil dari kerangka pemikiran yang dapat dilihat pada gambar 3.2.



Sumber : Penulis,2023

**Gambar 3.2. Kerangka Pemikiran**

Proses kerangka pemikiran adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi KPOP'S (kartu Perpustakaan Online Prov Sumsel) berbasis *mobile* pada Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan.
2. Identifikasi masalah yaitu:
  - a. Aplikasi KPOP'S belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengguna dari segi kelengkapan pada fitur kurang nya fitur buku saya, baca buku, riwayat peminjaman, detail buku pada aplikasi, fitur peminjaman online sehingga untuk meminjam dan membaca

buku masih harus datang ke perpustakaan dalam kategori masih dilakukan secara manual dan tidak menyenangkan secara estetika.

- b. fitur yang ada saat ini hanya ada beranda, bantuan, profil, pencarian, keranjang peminjaman buku, yang masih harus ke perpustakaan untuk meminjam buku dalam kategori manual, dan tidak menyenangkan secara estetika.

### 3. Teori Pendukung

- a. Evaluasi, *User Interface*, *User Experience*, *Aplikasi Mobile*, *User Centered Design*

- b. Terdapat Tiga teori pendukung yang bersumber dari Jurnal - jurnal

### 4. Metode Penelitian yang digunakan di penelitian ini Metode *User Centered Design* (UCD), Terdapat 5 tahapan yaitu: *Plan the human centered process*, *Specify the context of use*, *Specify use and organizational requirements*, *Produce design solution*, *Evaluate design*.

### 5. Hasil Penelitian

Hasil akhir yang diharapkan berupa rekomendasi *Prototype* desain UI/UX aplikasi dengan evaluasi yang dibuat mencakup keseluruhan halaman pada aplikasi KPOP'S.

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### 4.1 Tempat Penelitian dan Jadwal Penelitian

##### 4.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan yang beralamat di Jalan Demang Lebar Daun Lorok Pakjo No.47 Kec.Iilir Barat 1, Palembang.

##### 4.1.2 Jadwal Penelitian

Pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan maret 2023 sampai Juli 2023 di Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan. Berikut jadwal penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.1

**Tabel 4.1. Jadwal Penelitian**

No	Uraian Kegiatan	Tahun 2023																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	<b>Pembuatan Proposal</b>																				
2.	<b>Metode User Centered Design (UCD)</b>																				
	1. <i>Plan the human centered process</i>																				
	1. Pengumpulan Data																				
	a. Wawancara																				
	b. Observasi																				
	2. <i>Specify the context of use</i>																				
	a. Spesifikasi pengguna																				
	b. Perancangan Kuesioner																				
	3. <i>Specify the User and organizational requirements.</i>																				



dari luar, baik artikel, jurnal, dan lainnya (Siregar et al., 2022). Dalam penelitian data sekunder diambil dari referensi, skripsi jurnal dan internet yang berkaitan dengan metode *User Centered Design* dan metode *SYSTEM USABILITY SCALE* . Penulis juga mengambil data rekap pengguna aplikasi KPOP'S untuk menjadi pendukung dalam membuat rancangan desain *Prototype* aplikasi KPOP'S.

### **4.3 Teknik Pengumpulan Data**

#### **4.3.1 Observasi**

Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam arti yang luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilaksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung (Hasibuandkk, 2023).

Pada teknik ini penulis melakukan observasi langsung di Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan untuk mengambil sampel permasalahan yang terjadi dilapangan, saat observasi penulis menemukan masalah yaitu belum adanya fitur buku peminjaman *online*, buku saya, baca buku, riwayat peminjaman, detail buku pada aplikasi KPOP'S. sehingga penulis ingin mengevaluasi dan membangun desain *prototype* aplikasi KPOP'S .

#### **4.3.2 Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu.

Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interview) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang telah dibuat dan diSystem Usability Scale un sebelumnya (Ameraldo dkk, 2022). Pada teknik ini penulis melakukan wawancara dengan Bapak Risky Surya Ramadansyah staff IT dan selaku Admin aplikasi KPOP'S di Dinas perpustakaan provinsi sumatera selatan, Bapak Julian selaku Developer, dan pengguna dari aplikasi KPOP'S.

#### **4.3.3 Studi Pustaka**

Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan menjadi serangkaian kegiatan yang berkenaan menggunakan metode pengumpulan data pustaka, membaca serta mencatat serta mengolah bahan penelitian (Purbasari dkk, 2009) Metode ini memperoleh data- data yang berhubungan dengan penulisan dari berbagai sumber bacaan seperti buku, jurnal dan website yang berkaitan dengan penelitian.

#### **4.3.4 Kuesioner**

Angket atau kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data atau informasi melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan yang akan dilakukan pengisian oleh beberapa responden untuk mendapatkan tanggapan atau jawaban yang akan dianalisa oleh pihak yang memiliki tujuan tertentu, selain itu kuesioner juga merupakan salah satu teknik yang sering digunakan untuk

melakukan penilaian terhadap barang atau aktivitas jasa yang sedang berjalan (Cahyo & Riana, 2019). Kuesioner disebarikan kepada pengguna aplikasi KPOP'S mengenai penilaian terhadap desain aplikasi. Hasil kuesioner dihitung menggunakan *system usability scale*.

#### 4.4 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi KPOP'S. pada penelitian ini penulis menggunakan metode *Aksidental Sampling* (pengambilan sampel kebetulan) untuk memperoleh sampel menggunakan rumus slovin

$$n = \frac{N}{1 + Ne^{(2)}}$$

Keterangan

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Kelonggaran ketidaktelitian kesalahan sebesar 5%

Sesuai dengan persamaan n (ukuran sampel), pada penelitian ini dengan jumlah 500 dan e sebesar 5%

$$n = \frac{500}{1 + 500(0,05)^{(2)}} = 222$$

$$n = 222$$

Dari hasil perhitungan sampel yang didapatkan sebesar 222 populasi. Selanjutnya melakukan pengujian terhadap *prototype* desain aplikasi

KPOP'S menggunakan *system usability scale*.

#### 4.5 *System Usability Scale*

*System usability scale* yang digunakan untuk pengujian dengan jumlah 10 pernyataan, terdiri dari lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif dengan skala 5 untuk penilaian pernyataan pengujian pada instrument dimulai dari skala 1 untuk penilaian sangat tidak setuju sampai dengan skala 5 untuk penilaian sangat setuju.

**Tabel 4.2 Skala Likert**

Penilaian	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

*Sumber: Supardianto, 2020*

Setelah dilakukan pengumpulan data dari responden, selanjutnya data yang telah diperoleh dihitung. Adapun untuk menghitung skor menggunakan aturan-aturan yang ditentukan dalam metode *System Usability Scale* sebagai berikut :

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor *System Usability Scale* didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5. Berikut ini rumus yang digunakan untuk menghitung skor *System Usability Scale* :

$$\begin{aligned} & ((P1-1)+(P3-1)+( P5-1)+(P7-1)+(P9-1)+(5-P2)+ \\ & (5-P4)+(5-P6)+(5-P8)+(5-P10)) \times 2.5 \end{aligned}$$

Selanjutnya dicari skor rata-rata dari skor *System Usability Scale* dari setiap responden dengan cara menjumlahkan seluruh skor dan dibagi jumlah responden. Berikut rumus menghitung skor *System Usability Scale* Menurut *System Usability Scale* Ilo, Edi. 2019.

Berikut rumus untuk memperoleh rata-rata skor *System Usability Scale* :

$$\frac{\tilde{x} = \sum x}{n}$$

Dimana  $\tilde{x}$  merupakan skor rata-rata,  $\sum x$  adalah jumlah skor, dan  $n$  adalah jumlah responden. Dari hasil perhitungan skor rata-rata *System Usability Scale* dapat disimpulkan dalam kategori nilai *Net Promoter Score (NPS)*, *acceptable*, *grade*. seperti pada Tabel 4.3 di bawah ini :

**Tabel 4.3 Penilaian *System Usability Scale***

Acceptability	Range
Acceptable ( High )	62-100
Acceptable ( Low )	49-61
Not Acceptable	0-50

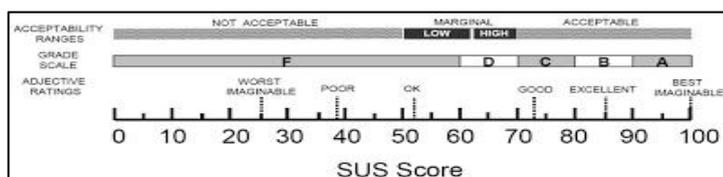
Pada tabel 4.3 merupakan cara membaca skor untuk mengetahui kisaran penerimaan terhadap sistem dan peringkat hasil penilaian pada sistem.

**Tabel 4.4 System Usability Scale Skor**

<i>System Usability Scale Score</i>	<b>Grade</b>	<b>Adjective rating</b>
> 80.3	A	Excellent
68 - 80.3	B	Good
68	C	Okay
51- 68	D	Poor
<51	F	Awful

*Sumber: Kosim,dkk.2022*

Tabel 4.4 untuk menyatakan peringkat skala grade berdasarkan hasil penilaian menggunakan *System Usability Scale* . Skor tersebut kemudian disesuaikan dengan penilaian *System Usability Scale* . Masuk kategori mana hasil pengujian dengan skor rata-rata yang sudah didapat. Berikut gambar dari kategori hasil pada gambar 4.1.



*Sumber:Kosi*

*m,dkk.2022*

**Gambar 4.1. Rentangan Nilai System Usability Scale**

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1 Metode *User Centered Design***

Selama melakukan penelitian mengenai pemodelan *User interface* dan *User experience* di Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan, didapatkan hasil yang akan dijelaskan dengan menggunakan metode *User Centered Design*. Adapun tahapan dari metode *User Centered Design* adalah *Plan the human centered process, Specify the context of use, Specify the User and organizational requirements, Produce design solution, Evaluate design*.

##### **5.1.1 *Plan The Human Centered Process***

Pada tahap *Plan the human centered process* dilakukan proses wawancara dan observasi. Proses wawancara dilakukan untuk memahami kebutuhan data terkait dengan evaluasi desain antarmuka dan berfungsi untuk mengetahui gambaran kondisi saat ini. Pada tahap ini penulis telah melakukan wawancara dengan Bapak Risky Surya Ramadansyah staff IT dan selaku Admin aplikasi KPOP'S di Dinas perpustakaan provinsi sumatera selatan, Bapak Julian selaku Developer, dan pengguna dari aplikasi KPOP'S. Hasil wawancara didapatkan berupa:

- a. *User* ingin adanya fitur peminjaman buku secara *online* pada aplikasi KPOP'S, karena selama ini hanya bisa dilakukan

secara manual

- b. Selain fitur beranda, pencarian buku, keranjang, bantuan, pesanan dan profil,
- c. *User* ingin adanya pencarian kategori buku lebih tertata agar mempermudah dalam mencari buku
- d. Tidak menyenangkan secara estetika dan
- e. *User* ingin tampilan antarmuka yang lebih menarik dari segi keestetikan warna pada aplikasi KPOP'S.
- f. Harapan dari penelitian ini nantinya akan menghasilkan sebuah rekomendasi yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang didapat dari hasil evaluasi dan dapat membuat tampilan aplikasi KPOP'S yang lebih baik pada sisi *User interface* dan *User experience*. Permasalahan tersebut peneliti melakukan rancangan kuesioner yang akan disebarakan kepada pengguna aplikasi KPOP'S.

### **5.1.2 *Specify The Context Of Use* (Memahami dan menentukan konteks pengguna)**

Pada tahap ini Sebelum melakukan penyebaran kuesioner, peneliti melakukan tahapan spesifikasi. Konteks pengguna berfokus pada kondisi - kondisi seperti apa yang dapat membuat pengguna menggunakan aplikasi.

- a. Aplikasi KPOP'S ini digunakan oleh pengguna untuk melihat referensi buku yang ada dan peminjama buku dengan datang

langsung ke perpustakaan.

- b. pengguna yang terdiri Pelajar (SD, SMP DAN SMA), Mahasiswa (Sarjana Dan Pascasarjana), Pegawai non ASN dan Komunitas.
- c. Penentuan Populasi dan Sampel

Data yang telah dikumpulkan diambil sampelnya menggunakan *Aksidental Sampling* (pengambilan sampel kebetulan) untuk memperoleh sampel menggunakan rumus Slovin dalam penelitian ini kalkulasi ukuran sampel dari jumlah populasi 500 dan  $e$  sebesar 0,05..

Keterangan

$n$  = Ukuran sampel

$N$  = Ukuran populasi

$e$  = Kelonggaran ketidak telitian kesalahan sebesar 5%

$$n = \frac{500}{1 + 500(0,05)^2} = 222$$

$$n = 222$$

Dari hasil perhitungan sampel yang didapatkan sebesar 222 populasi.

### 5.1.3 *Specify The User And Organizational Requirement*

#### **(Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi)**

1. Pada tahap ini akan dilakukan penyebaran kuesioner pertama dengan metode *System usability scale* untuk mendapatkan

data dan informasi terkait permasalahan dan kebutuhan pengguna dari aplikasi.

2. Penyebaran kuesioner akan dilakukan di Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan kepada 222 responden yang telah ditentukan yaitu pengguna aplikasi KPOP'S. Di dapatkan data karakteristik pengguna aplikasi KPOP'S berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel 5.1 yaitu:

**Tabel 5.1 karakteristik Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	90
Perempuan	132

karakteristik pengguna berdasarkan pendidikan dapat dilihat pada tabel 5.2 yaitu:

**Tabel 5.2 karakteristik Pendidikan**

Pendidikan	Jumlah
Admin	1
Developer	1
SMA	50
Mahasiswa	170
Total	222

Setelah dilakukan Penyebaran *kuesioner* maka tahap selanjutnya adalah Pengujian pada desain aplikasi KPOP'S yang lama.

#### **5.1.3.1 Hasil Pengujian *System Usability Scale* Pertama**

Setiap pilihan jawaban untuk setiap pertanyaan yang dirancang pada tabel 5.1 ditetapkan nilai/skor berdasarkan skala

Likert. Skor yang ditentukan untuk setiap pertanyaan positif dimulai dari 1 untuk persepsi “Sangat Tidak Setuju” sampai 5 untuk persepsi “Sangat Setuju”.

Berikut Pernyataan dari metode *System Usability Scale* pada Dinas Perpustakaan pada tabel 5.3 sebagai berikut.

**Tabel 5.3** Pertanyaan *System Usability Scale*

NO	Pernyataan	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi KPOP’S ini lagi					
2	Saya merasa bahwa aplikasi KPOP’S rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa aplikasi KPOP’S ini mudah untuk digunakan					
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi, untuk menggunakan aplikasi KPOP’S ini					
5	Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi KPOP’S berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal tidak konsisten pada aplikasi KPOP’S					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi KPOP’S dengan cepat					
8	Saya merasa aplikasi KPOP’S ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada kesulitan dalam menggunakan aplikasi KPOP’S					
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya					

	bisa memulai menggunakan aplikasi KPOP'S					
--	--	--	--	--	--	--

*Sumber: Kosim,dkk.2022*

Deskripsi hasil dari skor responden pertanyaan kuesioner yang dapat dilihat pada Tabel 5.3 :

1. Pada pertanyaan nomor 1 yang bernada positif. Responden rata-rata memilih skala 4 yang pesepsinya “Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa pengguna akan menggunakan aplikasi KPOP'S lagi.
2. Pada pertanyaan nomor 2 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya “Tidak Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa desain aplikasi KPOP'S ini tidak rumit untuk digunakan.
3. Pada pertanyaan nomor 3 yang bernada positif. Responden rata-rata memilih skala 4 yang pesepsinya “Setuju”. disimpulkan bahwa desain aplikasi KPOP'S mudah untuk digunakan.
4. Pada pertanyaan nomor 4 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya “Tidak Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa pengguna tidak membutuhkan bantuan orang lain untuk dapat menggunakan aplikasi KPOP'S.
5. Pada pertanyaan nomor 5 yang bernada positif. Responden rata-rata memilih skala 3 yang pesepsinya “Netral”. Dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur desain aplikasi KPOP'S belum memenuhi kebutuhan pengguna.
6. Pada pertanyaan nomor 6 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya “Tidak Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa desain aplikasi KPOP'S benar-benar konsisten.

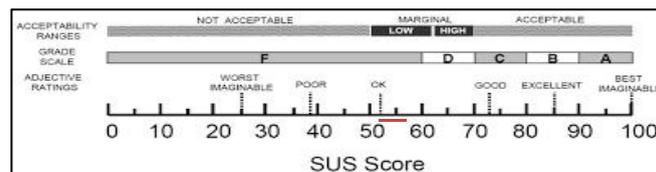
7. Pada pertanyaan nomor 7 yang bernada positif. Responden rata-rata memilih skala 4 yang pesepsinya “Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa orang lain akan mudah memahami cara menggunakan desain aplikasi KPOP’S dengan cepat.
8. Pada pertanyaan nomor 8 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya “Tidak Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa desain aplikasi KPOP’S tidak membingungkan.
9. Pada pertanyaan nomor 9 yang bernada positif. Responden rata-rata memilih skala 4 yang pesepsinya “Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa tidak ada kesulitan dalam menggunakan desain aplikasi KPOP’S.
10. Pada pertanyaan nomor 10 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya “Tidak Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa tidak perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan desain aplikasi KPOP’S.

Tabel 5.4 Perhitungan dengan metode *System Usability Scale*

Skor Asli											Skor Hasil Hitung											Nilai	
Resp	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Resp	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	(jumlah x 2,5)
Resp 1	4	2	4	1	3	2	3	2	4	2	Resp 1	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	29	73
Resp 2	5	1	4	1	3	3	4	2	4	1	Resp 2	4	4	3	4	2	2	3	3	3	4	32	80
Resp 3	5	1	4	1	3	2	4	1	4	2	Resp 3	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	33	83
Resp 4	4	1	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80
Resp 5	4	1	4	1	3	1	4	2	4	1	Resp 5	3	4	3	4	2	4	3	3	3	4	33	83
Resp 100	5	2	4	1	3	3	4	2	4	2	Resp 100	4	3	3	4	2	2	3	3	3	3	30	75
Resp 101	4	1	4	1	3	2	4	2	4	1	Resp 101	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	32	80
Resp 102	5	2	4	1	3	2	4	2	4	2	Resp 102	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	31	78
Resp 103	5	1	4	1	3	2	4	4	4	2	Resp 103	4	4	3	4	2	3	3	1	3	3	30	75
Resp 104	5	2	4	1	3	2	4	2	4	2	Resp 104	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	31	78
Resp 105	5	1	4	1	3	2	4	2	4	2	Resp 105	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	32	80
Resp 106	4	1	4	1	3	2	4	2	4	2	Resp 106	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	31	78
Resp 107	4	1	4	1	3	3	4	2	4	2	Resp 107	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	30	75
Resp 108	4	1	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 108	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80
Resp 109	4	1	4	1	3	2	4	2	4	2	Resp 109	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	31	78
Resp 110	3	1	4	1	3	2	4	2	4	2	Resp 110	2	4	3	4	2	3	3	3	3	3	30	75
Resp 210	5	1	4	1	3	2	4	2	4	2	Resp 210	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	32	80
Resp 217	4	1	4	1	3	2	4	2	4	2	Resp 217	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	31	78
Resp 218	4	1	4	1	3	2	4	2	4	2	Resp 218	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	31	78
Resp 219	5	1	4	1	3	2	4	2	4	2	Resp 219	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	32	80
Resp 220	5	1	4	1	3	2	3	2	4	2	Resp 220	4	4	3	4	2	3	2	3	3	3	31	78
Resp 221	4	1	4	1	3	2	4	2	4	2	Resp 221	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	31	78
Resp 222	5	1	4	2	2	1	4	2	4	2	Resp 222	4	4	3	3	1	4	3	3	3	3	31	78
Skor Rata-rata (Hasil akhir)																						77	

Berdasarkan tabel 5.4 didapatkan bahwa *System Usability Scale Score* dari kuesioner aplikasi KPOP'S pada Dinas perpustakaan berjumlah 77 yang memiliki *Grade Scale "C" Good*. Dari table diatas hasil penilaian *System Usability Scale* untuk setiap responden kemudian dilakukan rata-rata dengan menggunakan rumus *mean*. Jumlah responden yang mengisi kuesioner sebanyak 222 orang dengan perhitungan

menggunakan rumus *System Usability Scale* diperoleh hasil rata-ratanya adalah sebesar 77 dapat dilihat pada tabel 5.4. Namun ada juga nilai yang dibawah 77, yaitu nilai 75 dengan jumlah 57 responden, nilai 73 dengan jumlah 18 responden, nilai 70 dengan jumlah 3 responden. Jadi untuk keseluruhannya ada 78 responden yang jumlah nilainya dibawah dari rata-rata dan dapat disimpulkan bahwa butuh perbaikan pada desain aplikasi KPOP'S untuk menghasilkan nilai *System Usability Scale* menjadi sempurna.



Sumber: Kosim,dkk.2022

**Gambar 5.1** Rentangan Nilai *System Usability Scale*

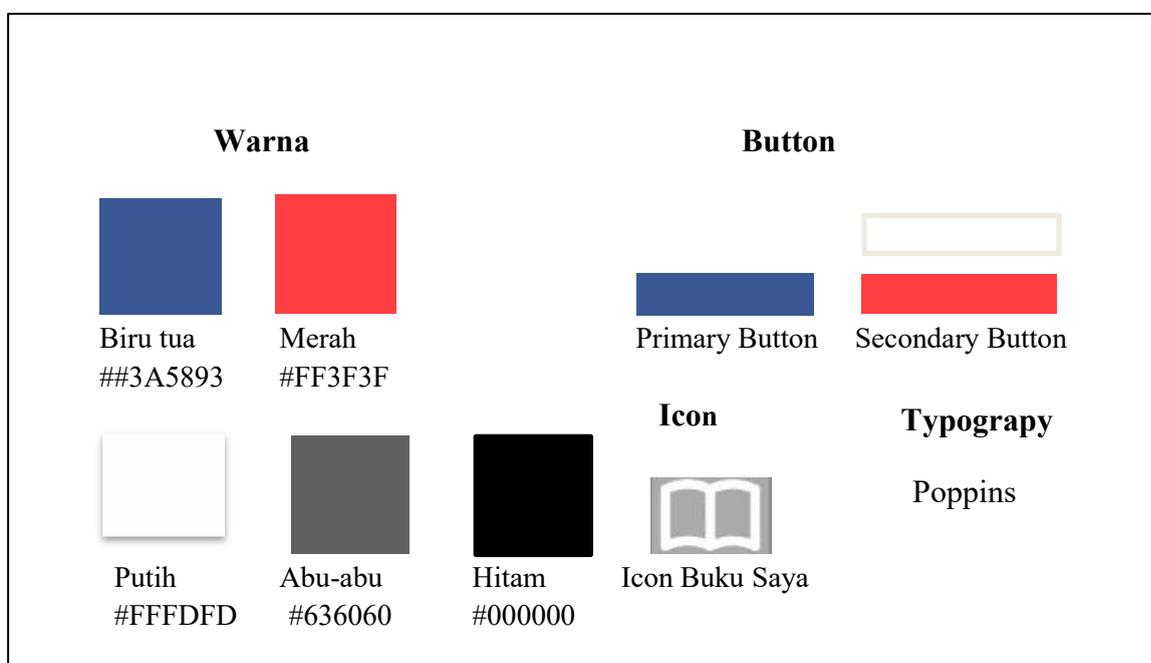
Jika dilihat dari Gambar 5.1 dan juga dari proses perhitungan, nilai *System Usability Scale* untuk desain aplikasi KPOP'S Lama pada Dinas Perpustakaan berjumlah 77 berdasarkan interpretasi tingkat penerimaan *Acceptability Range* termasuk ke dalam kategori *Acceptable* pada kondisi dapat diterima.

#### 5.1.4 *Produce Design Solution* (Solusi perancangan yang dihasilkan)

Tahap ini merupakan tahap perancangan solusi, kegiatan yang akan dilakukan adalah merancang desain sebagai solusi dari tampilan yang sedang dianalisis. Perancangan tampilan UI dengan menggunakan *tools Figma*.

#### 5.1.4.1 Perancangan *Prototype*

Menurut Shalahuddin (2015) di jurnal *Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi 2021*, berpendapat Metode *prototype* (*prototyping* model) dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program *prototype* agar pengguna lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program *prototype* ini dievaluasi oleh pengguna atau *User* sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pengguna atau *User*. Hal pertama yang penulis lakukan adalah menjelaskan tentang Penentuan warna desain baru yang dipakai dalam merancang desain *prototype* aplikasi KPOP'S Penentuan warna desain baru yang dipakai dapat dilihat pada gambar 5.2 beranda yang akan dipakai dalam.



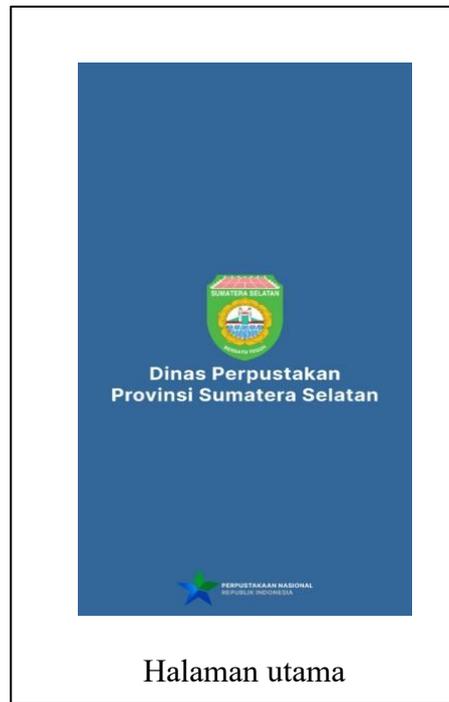
### **Gambar 5.2. Penentuan warna desain baru**

Seperti gambar diatas warna Biru tua (#3A5893) adalah warna yang paling dominan digunakan dalam merancang desain aplikasi KPOP'S. Warna putih (#FFFDFD) dan warna hitam (#FFFDFD) digunakan sebagai warna teks. Warna abu-abu (#636060) adalah warna ikon yang tidak terpilih dan juga teks dan warna sekunder merah (#FF3F3F) adalah warna button sekunder. Icon ditujukan untuk memperjelas informasi dan fitur yang disampaikan. *Typhography* yang digunakan adalah poppins, Poppins digunakan untuk teks badan, judul menu, button, judul menu aplikasi. Selanjutnya *prototype* dibuat dengan menggunakan *Figma*. Berikut *prototype* dari aplikasi KPOP'S Perpustakaan.

#### **1. *Prototype* Halaman Awal**

Halaman awal merupakan halaman yang pertama kali pengguna temukan saat membuka aplikasi, Pengguna dapat memilih masuk jika mempunyai akun dan daftar jika belum mempunyai akun. Pada halaman utama tidak dilakukan evaluasi karena merupakan ketentuan dari Dinas Perpustakaan Provinsi Palembang. menurut Goethe dan Itten warna biru memiliki makna Diasosiasikan dengan kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, tugas, logika, kesejukan, protektif, refleksi,

kooperatif, integritas, dan sensitif. *Prototype* Halaman awal dapat dilihat pada gambar 5.3.



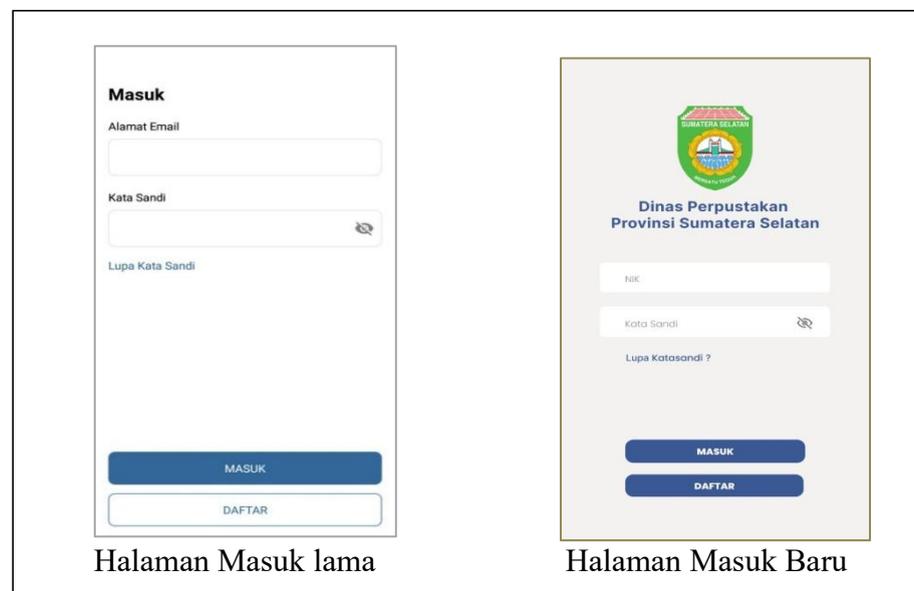
**Gambar 5.3 Halaman Awal**

## **2. *Prototype* Halaman Masuk**

Pada halaman masuk pengguna dapat mengisi nama dan kata sandi mengklik lihat kata sandi dengan mengklik ikon mata, klik lupa kata sandi ? jika pengguna lupa kata sandi, klik masuk jika memiliki akun untuk masuk ke aplikasi dan klik daftar jika pengguna belum memiliki akun. Setelah dilakukan evaluasi desain di tambahkan gambar logo Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan dan latar berwarna abu-abu untuk menambakan kesan menarik dan jelas pada penulisan huruf.

Menurut santoso (1997) pada jurnal Analisis Kombinasi Warna Pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten

2020, latar belakang biru cocok dengan Garis Tipis Dan Teks Putih (81%), Kuning (50%), Cyan (25%), Garis Tebal Dan Teks cocok dengan Kuning (38%), Magenta (31%), Hitam (31%), Cyan (31%), Putih (25%). Dibawah ini adalah Prototype halaman masuk dapat dilihat pada gambar 5.4.



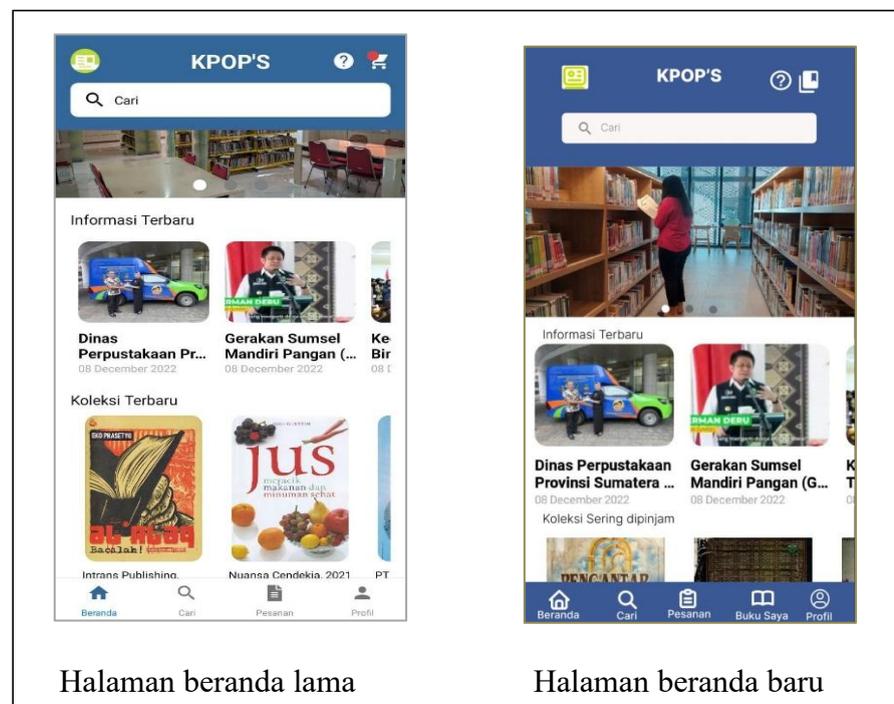
**Gambar 5.4 Halaman Masuk**

### 3. *Prototype* Halaman Beranda

Setelah Login *User* akan langsung terhubung ke halaman beranda, beranda merupakan tampilan yang pertama kali dilihat oleh pengunjung dan pengguna aplikasi KPOP'S. Pada halaman ini pengguna akan melihat informasi dan kegiatan Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan selain itu pada halaman beranda pengguna dapat mengklik fitur pencarian, keranjang dan fitur-fitur di taskbar seperti beranda, pesanan, buku saya dan profil.

Dilakukan evaluasi desain pada warna *background* tab menu

yang semula berwarna putih pada desain baru di ganti dengan warna biru sehingga memperjelas gambar pada simbol menu dan penulisan nama menu. Prototype halaman masuk dapat dilihat pada gambar 5.5.

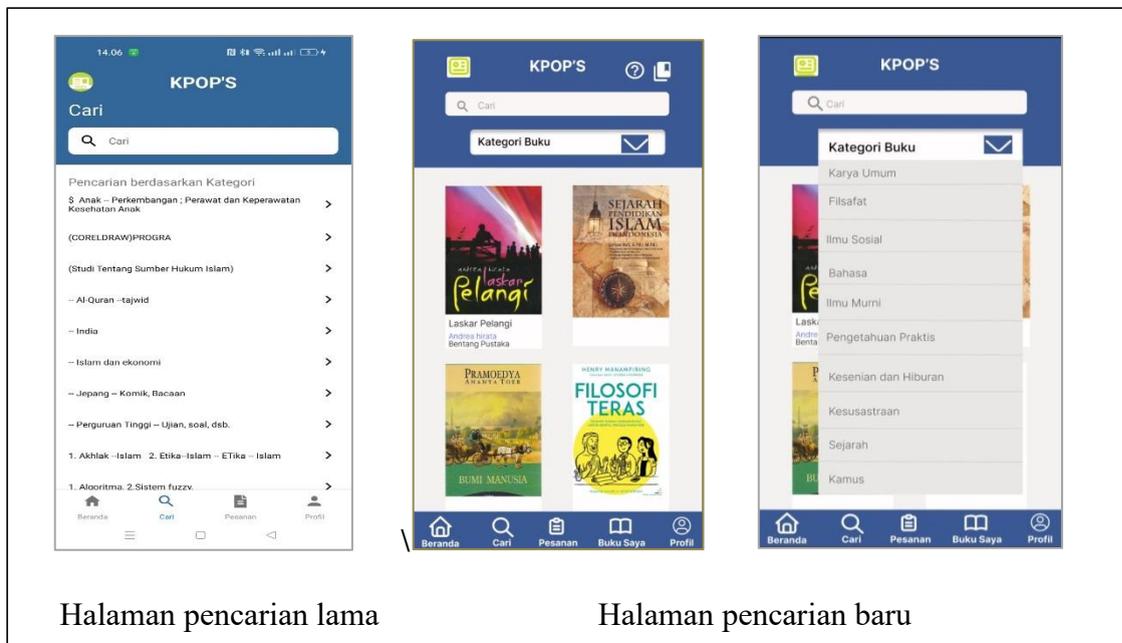


**Gambar 5.5 Halaman Beranda**

#### 4. *Prototype* Halaman Pencarian dan Kategori Buku

Pada halaman pencarian pengguna dapat melihat koleksi buku perpustakaan berdasarkan kategori buku, sehingga mempermudah dalam pencarian buku yang dibutuhkan. Pada menu pencarian dilakukan evaluasi perubahan pada font penulisan, hal dilakukan guna untuk memperjelas dan keestetikaan pada tampilan sehingga lebih terlihat menarik. *Prototype* halaman beranda dapat

dilihat pada gambar 5.6.



Halaman pencarian lama

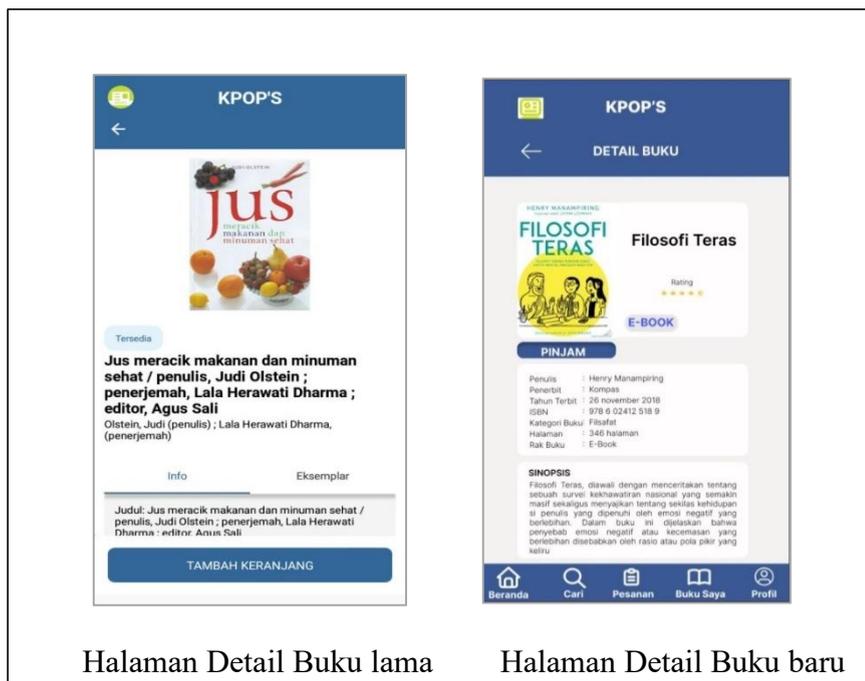
Halaman pencarian baru

**Gambar 5.6 Halaman Pencarian**

### 5. *Prototype* Halaman Detail Buku

Pada halaman detail buku pengguna dapat melihat detail buku dan keterangan mengenai buku yang akan di pinjam di perpustakaan maupun di pinjam secara *online*.

Evaluasi pada halaman detail buku, penyusunan penulisan dan keterangan mengenai buku di lakukan perapian tata letak sehingga membuat pengguna nyaman dalam melihat keterangan mengenai buku yang akan di pinjam. hal dilakukan guna untuk memperjelas dan keestetikaan pada tampilan sehingga lebih terlihat menarik. *Prototype* halaman detail buku dapat dilihat pada gambar 5.7.



Halaman Detail Buku lama

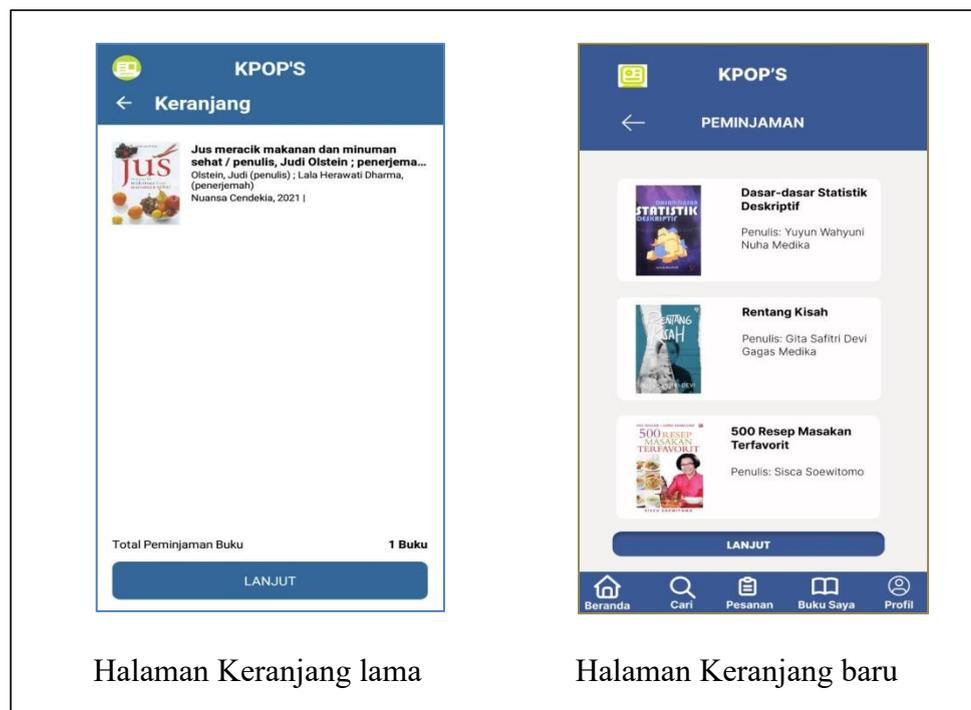
Halaman Detail Buku baru

**Gambar 5.7 Halaman Detail Buku**

## 6. *Prototype* Halaman Keranjang

Pada halaman Keranjang pengguna dapat melihat keranjang buku yang di masukan pengguna untuk menjadi rencana peminjaman buku.

Evaluasi pada halaman keranjang, dilakukan perubahan nama menjadi halaman peminjaman, penyusunan penulisan dan keterangan mengenai buku di lakukan perapian tata letak sehingga membuat pengguna nyaman dalam melihat keterangan mengenai buku yang dimasukan ke dalam keranjang. hal ini dilakukan guna untuk memperjelas dan keestetikaan pada tampilan sehingga lebih terlihat menarik. *Prototype* halaman keranjang dapat dilihat pada gambar 5.8.



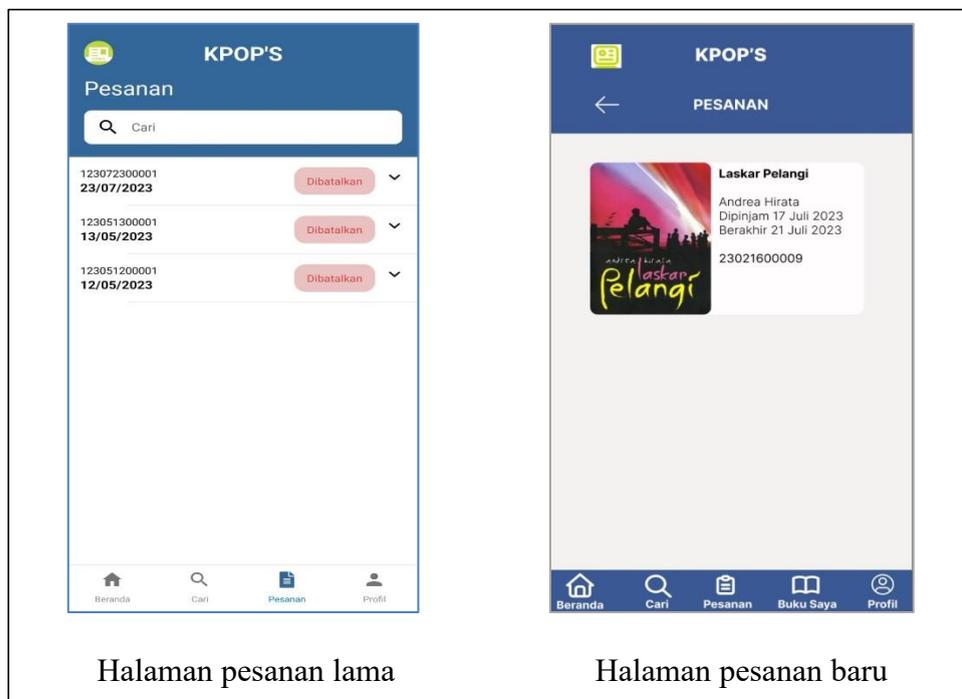
Halaman Keranjang lama

Halaman Keranjang baru

**Gambar 5.8 Halaman Keranjang**

## 7. *Prototype* Halaman Pesanan

Pada halaman pesanan pengguna dapat melihat status buku yang di pesan yang akan di pinjam ke perpustakaan. Evaluasi pada halaman pesanan, penyusunan penulisan dan keterangan mengenai buku, di lakukan perapian tata letak sehingga membuat pengguna nyaman dalam melihat keterangan mengenai buku yang dimasukan ke dalam keranjang. hal ini dilakukan guna untuk memperjelas dan keestetikaan pada tampilan sehingga lebih terlihat menarik. *Prototype* halaman pesanan dapat dilihat pada gambar 5.9.



Halaman pesanan lama

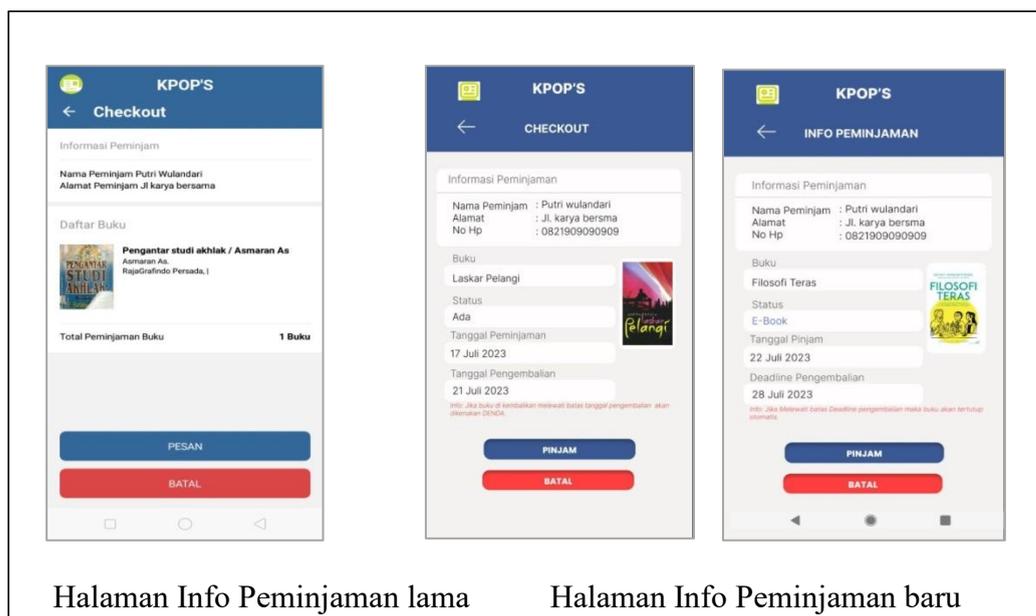
Halaman pesanan baru

**Gambar 5.9 Halaman Pesanan**

## 8. *Prototype* Halaman Info Peminjaman

Pada halaman info peminjaman pengguna dapat melihat, memeriksa kembali buku yang akan di pinajam apakah sesuai dengan yang akan di pinajam .

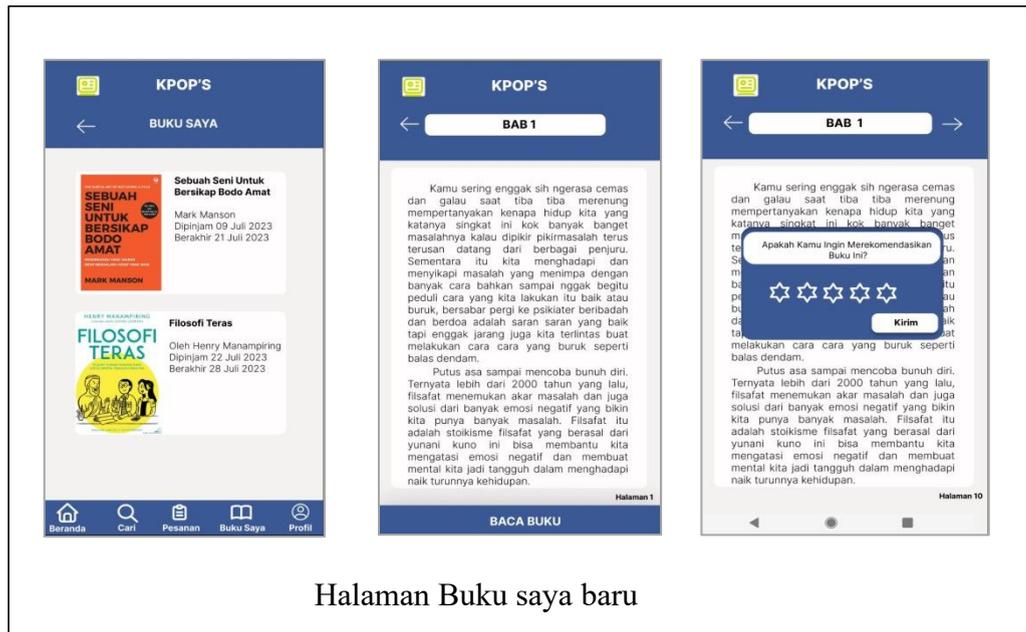
Evaluasi pada halaman info peminjaman, penyusunan penulisan dan keterangan mengenai buku, di lakukan perapian tata letak sehingga membuat pengguna nyaman dalam melihat keterangan mengenai buku yang dimasukan ke dalam keranjang. hal ini dilakukan guna untuk memperjelas dan keestetikaan pada tampilan sehingga lebih terlihat menarik. *Prototype* halaman info peminjaman dapat dilihat pada gambar 5.10.



**Gambar 5.10 Halaman Info Peminjaman**

## 9. *Prototype* Halaman Buku saya

Dari data saran responden ada beberapa saran perbaikan salah satunya adalah di tambahnya fitur baca *online* sehingga peminjaman bisa dilakukan secara *online* maupun *offline*. Pada fitur Buku Saya, membaca online bisa dilakukan setelah mengklik tombol pinjaman pada halaman detail buku, halaman selanjutnya yaitu tertera info peminjaman dengan informasi seputar buku yang akan di pinjam dan juga informasi tanggal pinjam dan deadline pengembalian serta terdapat 2 opsi yaitu pinjam dan batal saat mengklik pinjam maka halaman yang akan tampil adalah buku saya yang artinya sudah bisa membaca buku secara online, dapat dilihat pada gambar 5.11.

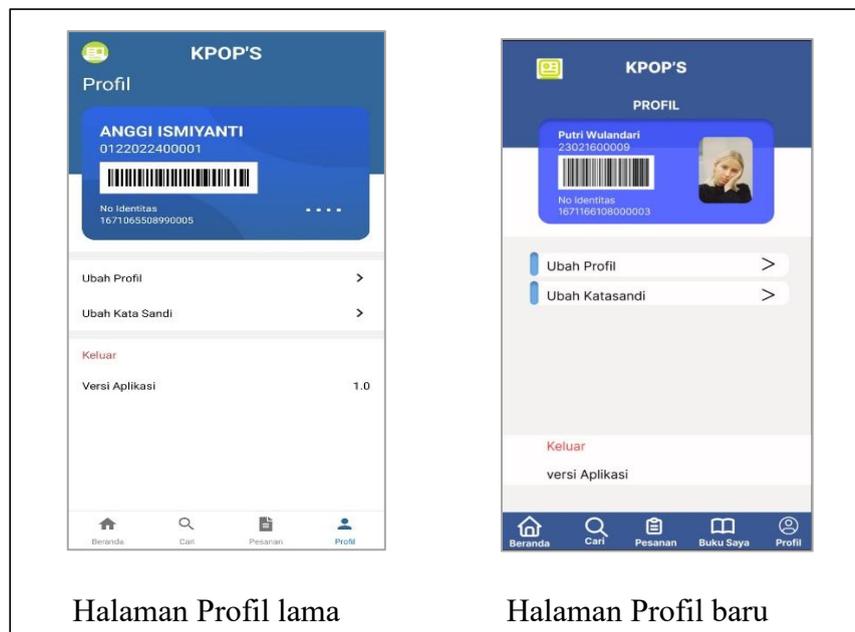


Halaman Buku saya baru

Gambar 5.11 Halaman Buku saya

## 10. *Prototype* Halaman Profil

Pada halaman ini pengguna dapat melihat data profil, terdapat kartu anggota perpustakaan dan mengubahnya data . *Prototype* halaman *profile* dapat dilihat pada gambar 5.12.



Halaman Profil lama

Halaman Profil baru

Gambar 5.12 Halaman Profil

### 5.1.5 Evaluate Design (Evaluasi Perancangan Terhadap Kebutuhan Pengguna)

Setelah tahap *Design solution* selesai, peneliti menghasilkan rancangan *User interface* yang telah dirancang dengan menggunakan *tools Figma* yang akan dilakukan *usability testing* pada *interface* aplikasi dengan menggunakan metode *System Usability Scale* yang menghasilkan skor berdasarkan dari penyebaran kuesioner pertanyaan *System Usability Scale*, hasil *System Usability Scale* dapat digunakan sebagai acuan untuk mengetahui hasil rancangan desain yang dibuat apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pelaksanaan evaluasi pengujian desain aplikasi KPOP'S yang baru dilakukan dengan *System Usability Scale*. *System Usability Scale* disebarkan kepada 222 responden. *Experience* yang diperhatikan adalah *User Interface* dan *User Experience*. Berikut Pertanyaan dari metode *System Usability Scale* pada Dinas Perpustakaan pada tabel 5.5 sebagai berikut :

**Tabel 5.5 Pernyataan *System Usability Scale***

NO	Pernyataan	Skala				
		STS	TS	N	S	SS
		1	2	3	4	5
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi KPOP'S ini lagi					
2	Saya merasa bahwa aplikasi KPOP'S rumit untuk digunakan					

3	Saya merasa aplikasi KPOP'S ini mudah untuk digunakan					
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi, untuk menggunakan aplikasi KPOP'S ini					
5	Saya merasa fitur-fitur dalam aplikasi KPOP'S berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal tidak konsisten pada aplikasi KPOP'S					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi KPOP'S dengan cepat					
8	Saya merasa aplikasi KPOP'S ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada kesulitan dalam menggunakan aplikasi KPOP'S					
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi KPOP'S					

Sumber: Kosim,dkk.2022

Berikut adalah deskripsi hasil dari skor responden berdasarkan pernyataan kuesioner:

1. Pada pertanyaan nomor 1 yang bernada positif. Responden rata-rata memilih skala 4 yang pesepsinya "Setuju". Dapat disimpulkan bahwa pengguna akan menggunakan aplikasi KPOP'S lagi.
2. Pada pertanyaan nomor 2 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya "Tidak Setuju". Dapat disimpulkan bahwa desain aplikasi KPOP'S ini tidak rumit untuk digunakan.
3. Pada pertanyaan nomor 3 yang bernada positif. Responden rata-rata

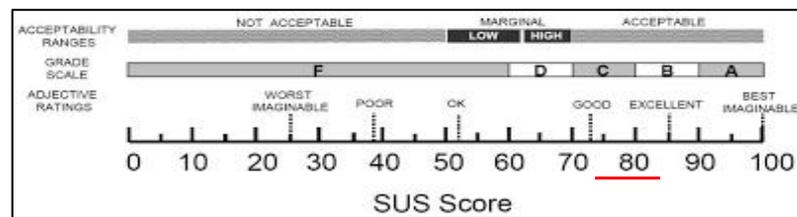
- memilih skala 4 yang pesepsinya “Setuju”. disimpulkan bahwa desain aplikasi KPOP’S mudah untuk digunakan.
4. Pada pertanyaan nomor 4 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya “Tidak Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa pengguna tidak membutuhkan bantuan orang lain untuk dapat menggunakan aplikasi KPOP’S.
  5. Pada pertanyaan nomor 5 yang bernada positif. Setelah dilakukan evaluasi desain terhadap tampilan aplikasi KPOP’S Responden rata-rata memilih skala 4 yang pesepsinya “setuju”. Dapat disimpulkan bahwa penambahan fitur-fitur pada plikasi KPOP’S memenuhi kebutuhan pengguna.
  6. Pada pertanyaan nomor 6 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya “Tidak Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa desain aplikasi KPOP’S benar-benar konsisten.
  7. Pada pertanyaan nomor 7 yang bernada positif. Responden rata-rata memilih skala 4 yang pesepsinya “Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa orang lain akan mudah memahami cara menggunakan desain aplikasi KPOP’S dengan cepat.
  8. Pada pertanyaan nomor 8 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya “Tidak Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa desain aplikasi KPOP’S tidak membingungkan.
  9. Pada pertanyaan nomor 9 yang bernada positif. Responden rata-rata memilih skala 4 yang pesepsinya “Setuju”. Dapat disimpulkan

bahwa tidak ada kesulitan dalam menggunakan desain aplikasi KPOP'S.

10. Pada pertanyaan nomor 10 yang bernada negatif. Responden rata-rata memilih skala 2 yang pesepsinya “Tidak Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa tidak perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan desain aplikasi KPOPS. Untuk hasil sebaran kuesioner dapat dilihat pada tabel 5.6.

**Tabel 5.6 Hasil Hitung *System Usability Scale***

Skor Asli											Skor Hasil Hitung											Nilai	
Resp	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Resp	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	(jumlah x 2,5)
Resp 1	4	2	4	1	5	2	3	2	4	2	Resp 1	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	31	77.5
Resp 2	5	1	4	1	3	3	4	2	4	1	Resp 2	4	4	3	4	2	2	3	3	3	4	32	80
Resp 3	5	1	4	1	4	2	4	1	4	2	Resp 3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	34	85
Resp 4	4	1	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80
Resp 5	4	1	4	1	4	1	4	2	4	1	Resp 5	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	34	85
Resp 100	5	2	4	1	4	3	4	2	4	2	Resp 100	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	31	77.5
Resp 101	4	1	4	1	4	2	4	2	4	1	Resp 101	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	33	82.5
Resp 102	5	2	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 102	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80
Resp 103	5	1	4	1	4	2	4	4	4	2	Resp 103	4	4	3	4	3	3	3	1	3	3	31	77.5
Resp 104	5	2	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 104	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80
Resp 105	5	1	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 105	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	33	82.5
Resp 106	4	1	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 106	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80
Resp 107	4	1	4	1	4	3	4	2	4	2	Resp 107	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	31	77.5
Resp 108	4	1	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 108	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80
Resp 109	4	1	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 109	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80
Resp 110	3	1	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 110	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	31	77.5
Resp 210	5	1	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 210	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	33	82.5
Resp 217	4	1	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 217	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80
Resp 218	4	1	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 218	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80
Resp 219	5	1	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 219	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	33	82.5
Resp 220	5	1	4	1	4	2	3	2	4	2	Resp 220	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	32	80
Resp 221	4	1	4	1	4	2	4	2	4	2	Resp 221	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80
Resp 222	5	1	4	2	4	1	4	2	4	2	Resp 222	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	33	82.5
Skor Rata-rata (Hasil akhir)																						80	



Sumber: Kosim,dkk.2022

**Gambar 5.13 Rentangan Nilai *System Usability Scale***

Berdasarkan tabel 5.6 didapatkan bahwa *System Usability Scale* score dari kuesioner aplikasi KPOP'S pada Dinas perpustakaan berjumlah 80 yang memiliki *Grade Scale* "B" *Good* sesuai dengan Gambar 5.13 Setelah dilakukan evaluasi desain pada aplikasi KPOP'S didapatkan perbaikan skor dari 77 ke 80 dalam artian mengalami peningkatan.

Dengan hasil ini dapat diartikan bahwa *System Usability Scale* dapat mudah digunakan dan diterima oleh responden. Dengan adanya perancangan rekomendasi desain aplikasi KPOP'S dan penambahan fitur berupa peminjaman buku secara online dapat memberikan kemudahan untuk pengguna dalam peminjaman buku.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Telah dilakukan evaluasi pada aplikasi KPOP'S menggunakan metode *User Centered Design*. Hasil dari evaluasi yang dilakukan berdasarkan data kuesioner dan wawancara dibutuhkan fitur peminjaman secara *online* sehingga pengguna bisa membaca buku secara *online* atau *E-book*. *Prototype* desain baru pada aplikasi KPOP'S mendapatkan nilai sebesar 80. Berdasarkan *Grade Scale* maka desain *UI/UX* aplikasi KPOP'S termasuk ke dalam kategori *Good* dimana mengalami peningkatan dari sebelumnya 77 menjadi 80. Dengan hasil ini dapat diartikan bahwa *System Usability Scale* dapat mudah digunakan dan diterima oleh responden. Dengan adanya perancangan rekomendasi desain aplikasi KPOP'S dan penambahan fitur berupa peminjaman buku secara *online* dapat memberikan kemudahan untuk pengguna dalam peminjaman buku.

#### **6.2 Saran**

Berikut saran yang dapat dituliskan dalam penelitian ini yang dapat

digunakan sebagai studi literatur di penelitian selanjutnya

1. Mengimplementasikan *Prototype* evaluasi desain UI/UX ke dalam aplikasi KPOP'S secara keseluruhan.
2. Hasil pengujian *testing prototype* dengan metode *System Usability Scale* yang sebelumnya mendapatkan jawaban 222 Responden dapat ditingkatkan lagi menjadi lebih dari 222 responden.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bagaskoro, A. S., Fauzi, R., & Ambarsari, N. (2020). *Perancangan User Interface Berdasarkan User Experience Aplikasi E-Learning Dengan Menggunakan Metode User-Centered Design Untuk Mendukung Proses Pembelajaran. Studi KaSystem Usability Scale : Sma Santa Maria 3 Cimahi. eProceedings of Engineering, 7(2).*
- Cahyo, K. N., Martini, M., & Riana, E. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada PT Brainmatics Cipta Informatika. Journal of Information System Research (JOSH), 1(1), 45-53.*
- Damayanti, D. L., Hidayati, D., & Mandasari, O. (2023). *Digital Library: Upaya Mewujudkan Perpustakaan Sekolah Berbasis Teknologi. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 5(1), 4487-4496.*
- Frobenius, A. C. (2021). *Perencanaan dan Evaluasi User Interface untuk Aplikasi Tunanetra Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Center Design dan QUIM Evaluation. JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi), 9(2), 135-143.*
- Glowdy, A. G., Fauzi, R., & Alam, E. N. (2020). *Perbaikan Tampilan User Interface untuk Meningkatkan User Experience pada Aplikasi Nganggur. id Menggunakan Metode User-Centered Design. eProceedings of Engineering, 7(2).*

- Hadinegoro, A., Faticha, R., Aziza, A., & Muhfhadhal, M. F. (2022). *Analisis Pengaruh User Interface Dan Experience Platform Online Menggunakan Metode Heuristik. Jurnal Teknologi informasi, VII, 79-84.*
- Iskandar, Y. (2023). *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Perkembangan Peradaban Manusia. Jurnal Fakultas Teknik Kuningan, 4(1), 45-50.*
- Julianti, S. A. (2023). *Kompetensi Seorang Pustakawan Dalam Menguasai Teknologi Informasi Untuk Mengelola Perpustakaan Digital Pada Era 4.0. LIBRIA, 14(2), 143-165.*
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). *Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale. Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi, 4(2), 1-7.*  
<https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>
- Muhyidin, M. A. *et al.* (2020) “*Perancangan Ui / Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa*”, 10(2), pp. 208–219.
- Munawar, Z., Fudasyi, M. I., & Musadad, D. Z. (2019). *Perancangan Interface Aplikasi Pencatatan Persediaan Barang Di Kios Buku Palasari Bandung Dengan Metode User Centered Design Menggunakan Balsamiq Mockups. COMPUTING| Jurnal Informatika, 6(2), 10-20.*
- Nimas, “*Pengertian dan Fungsi User Interface (Antar Muka Pengguna) Pada Komputer Lengkap*”, Pro.Co.Id, 2019.

- Nursyahbani, D. I., Kharisma, A. P., & Al Huda, F. (2023). *Perancangan User Experience Aplikasi Pelayanan Pelanggan menggunakan Metode Human Centered Design Studi KaSystem Usabilty Scale : Bengkel Victoria Motor*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(2), 872-881.
- Pakarbudi, A., Adipratama, A. Y., Ardianto, D. E., & Jaya, Z. A. A. (2022). *Peningkatan Efektifitas User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Melalui Pendekatan User Centered Design Pada Website E-Library Bpsdmp Kominfo Surabaya*. *Zonasi: Jurnal Sistem Informasi*, 4(2), 76-87
- Prawastiyo, C. A. and Hermawan, I. (2020) “*Pengembangan Front-End Website Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta Dengan Menggunakan Metode UCD ( User Centered Design )*”, 1(2), pp. 1– 11.
- Priyatna, B. (2019). *Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Pada SistemPemesanan Menu Kuliner Nusantara Berbasis Mobile Android*. *JurnalAccounting Information System (AIMS)*, 2(1), 17-30.
- Supardianto, S. and Tampubolon, A. B. (2020) “*Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI BerbasisWeb di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau*”,*Journal of Applied Informatics and Computing*, 4(1), pp. 74– 83. doi: 10.30871/jaic.v4i1.2108.

- Siswidiyanto, S., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). *Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype*. Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, 15(1), 16-23.
- Tirtana, A., Hadi, H. N. and Zulkarnain, A. (2022) “*Penggunaan User Centered Design Dalam Pembuatan Website Portal Mgbk Sma Kota Malang*”, *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), p. 138. doi: 10.33365/jti.v16i1.1358.

