

REDESIGN UI/UX WEBSITE OPEN LIBRARY TELKOM UNIVERSITY BERDASARKAN TIPE KEPRIBADIAN INFLUENCE DENGAN METODE *DESIGN THINKING*

Dian Novitasari Puspitaningrum ^{1*}, Ilham Perdana ², Nur Ichsan Utama ³

^{1*,2,3} Fakultas Teknik Industri, Universitas Telkom, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

Email: diannovitap@student.telkomuniversity.ac.id ^{1*}, ilhamp@telkomuniversity.ac.id ², nichsan@telkomuniversity.ac.id ³

Histori Artikel:

Dikirim 5 Agustus 2023; *Diterima dalam bentuk revisi* 14 Agustus 2023; *Diterima* 2 September 2023; *Diterbitkan* 10 September 2023. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Penelitian ini mengadopsi pendekatan metode design thinking dalam merancang ulang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna pada website Open Library Telkom University dengan mempertimbangkan tipe kepribadian influence. Tipe kepribadian influence yang diacu dalam penelitian ini adalah model DISC yang mencirikan individu sebagai bersahabat, hangat, dan memiliki keterampilan sosial tinggi. Tujuan utama dari perancangan ulang ini adalah untuk memberikan pengalaman yang nyaman dan memuaskan bagi mahasiswa Universitas Telkom yang memiliki tipe kepribadian influence saat berinteraksi dengan layanan website Open Library. Metode design thinking diaplikasikan melalui enam tahap utama, yaitu: empathize, define, ideate, prototype, test, dan implement. Pengujian perubahan yang diusulkan dilakukan melalui dua pendekatan, yakni usability testing dan User Acceptance Testing (UAT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan mempertimbangkan tipe kepribadian influence dan menerapkan prinsip gestalt serta material design sebagai pedoman desain, perancangan ulang berhasil mencapai tujuan untuk memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kepuasan pengguna yang memiliki tipe kepribadian influence ketika menggunakan website Open Library Telkom University. Oleh karena itu, penerapan metode design thinking dalam perancangan ulang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna pada website Open Library Telkom University, dengan mempertimbangkan tipe kepribadian influence, dan mengikuti prinsip gestalt dan material design, telah sukses mencapai target untuk meningkatkan kepuasan pengguna dengan tipe kepribadian influence yang mengakses website tersebut.

Kata Kunci: Open Library; User Interface; User Experience; DISC Influence; Design Thinking.

Abstract

This study applies a design thinking methodology approach to redesign the user interface and user experience on the Telkom University Open Library website by considering the type of influence on personality. The influential personality type discussed in this study is the DISC model which describes individuals as friendly, warm, and highly socially skilled. The main goal of this redesign is to provide a comfortable and satisfying experience for Telkom University students, who have influential personality types when interacting with the Open Library website service. The design thinking method is applied through six main steps, which are; empathize, define, imagine, prototype, test and execute. Testing of proposed changes is done using two methods, namely usability testing and user acceptance testing (UAT). Research results show that by taking into account the influencer's personality type and applying Gestalt principles and material design as design guides, the redesign successfully achieved the goal of meeting needs and increasing satisfaction of users with influencer personality types when using Telkom Open University. Library website. Therefore, applying a design thinking approach in redesigning the user interface and user experience on the Telkom University Open Library website, taking into account the influencer's personality type and following the principles of Gestalt and Material Design, successfully achieved the goal of increasing user satisfaction. with an influential personality type. visit website.

Keyword: Open Library; User Interface; User Experience; DISC Influence; Design Thinking.

1. Pendahuluan

Berdasarkan hasil survei, dapat disimpulkan bahwa *website* Open Library Telkom University belum mencapai tingkat *usability* yang optimal, sehingga perlu dilakukan redesign tampilan *website*. Pihak Open Library telah memberikan izin untuk penelitian dengan surat terlampir nomor Open Library Telkom University merupakan platform knowledge management di bawah Wakil Rektor I Universitas Telkom. Saat ini, Open Library Telkom University memiliki koleksi beragam, seperti karya ilmiah, jurnal, e-book, dan lainnya sebanyak 93.404 judul dengan 147.790 eksemplar. Pada tahun 2015, perpustakaan ini telah mendapat persetujuan "A" dari Perpustakaan Nasional RI. Tujuan Telkom University adalah untuk menjadikan Open Library bermanfaat bagi sivitas Telkom University dan masyarakat umum. Dalam operasionalnya, Open Library Telkom University mengikuti perkembangan teknologi informasi perpustakaan dan melakukan perbaikan layanan, koleksi bahan pustaka, dan database secara iteratif. Untuk mendukung pengoperasian Open Library, dilakukan survei terhadap desain *websitenya* dengan memprioritaskan prinsip-prinsip desain user interface dan *User Experience* sebagai standar yang ideal. Survei dilakukan terhadap 120 responden mahasiswa Telkom University pada bulan November hingga Desember 2022 untuk menilai user interface dan *User Experience website* Open Library Telkom University. Hasil survei menunjukkan bahwa 92,5% dari responden merasa bahwa perlu dilakukan redesign *website*.

Berdasarkan prinsip "10 Principles of Good Design" dari Dieter Rams, desain *website* yang baik harus memiliki kualitas estetika yang menarik dan dapat membantu pengguna memahami *website* dengan mudah. Namun, survei menunjukkan bahwa *website* Open Library Telkom University belum sepenuhnya menerapkan prinsip estetika dan beberapa pengguna mengalami kesulitan dalam memahami navigasi pada *website* tersebut. Perlu diperhatikan bahwa setiap detail pada *website*, seperti gambar, teks, navigasi, dan alur kerja sistem, perlu dipertimbangkan dengan cermat untuk mengoptimalkan desain. Namun, survei menunjukkan bahwa beberapa pengguna merasa *website* Open Library Telkom University belum memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. Secara keseluruhan, hasil survei menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan untuk melakukan redesign pada tampilan (UI/UX) *website* Open Library Telkom University agar dapat meningkatkan kualitas estetika, memperbaiki navigasi, dan memastikan kebutuhan pengguna terpenuhi dengan lebih baik.

Berdasarkan penelitian oleh [1] menemukan kesamaan pola *Visual Evoked Potentials* (VEP) pada individu dengan tipe kepribadian yang sama. *Visual Evoked Potentials* (VEP) adalah perbedaan potensial listrik yang direkam dari kulit kepala sebagai respon terhadap rangsangan visual. Korelasi Spearman pada penelitian ini menunjukkan tingkat akurasi yang signifikan mencapai 93,75%. DISC digunakan sebagai metode penilaian kepribadian dalam penelitian lain oleh [2] yang berjudul "*A Correlation of Student Personality Style and First Year Academic Performance*". Alasan DISC dipilih adalah karena tes penilaian kepribadian DISC memberikan laporan profil kepribadian yang rinci dan akurat serta memberikan saran praktis bagi individu dalam berinteraksi interpersonal berdasarkan tipe kepribadian. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini juga Akan menggunakan tipe kepribadian DISC sebagai persona dari pengguna untuk memberikan solusi yang lebih sesuai, relevan, dan efektif.

Berdasarkan hasil survei, dapat disimpulkan bahwa *website* Open Library Telkom University belum mencapai tingkat *usability* yang optimal, sehingga perlu dilakukan redesign tampilan *website*. Pihak Open Library telah memberikan izin untuk penelitian dengan Surat terlampir nomor Surat "001/AKD26/PUS/2023" dari Kabag Open Library, Rika Yuliant. Penelitian ini bertujuan memberikan solusi dengan melakukan *redesign tampilan website* Open Library Telkom University berdasarkan tipe kepribadian user influence dan menggunakan metode design thinking.

Perpustakaan digital merupakan inovasi baru bagi perguruan tinggi untuk beradaptasi dengan lingkungan modern dan kemajuan teknologi informasi [3]. Hal ini sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan Bab V Pasal 14 Ayat 3 yang mengharuskan setiap perpustakaan untuk mengembangkan layanan perpustakaan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Qalyubi (2007) dalam [4], perpustakaan digital adalah penerapan atau penggunaan teknologi digital untuk memperoleh, menyimpan, melestarikan, dan

menyediakan akses terhadap materi-materi dan informasi yang dipublikasikan dalam bentuk digital atau yang telah didigitalisasi dari bentuk tercetak, audio visual, dan lainnya. Sistem perpustakaan digital pada umumnya terdiri dari tiga unsur yang menjadi bagian dari sistem tersebut, yaitu perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan sumber daya manusia (SDM) atau brainware. Penerapan sistem perpustakaan digital membantu pekerjaan pustakawan dengan menyediakan fungsi-fungsi otomatisasi yang memudahkan proses pengelolaan perpustakaan. Selain itu, sistem ini juga memungkinkan para pengguna perpustakaan untuk dengan mudah mengakses informasi dari database perpustakaan [5].

User Interface atau tampilan antarmuka adalah tampilan dari sebuah aplikasi yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna [6] terdapat dua komponen pada user interface yaitu input dan output, input berarti bagaimana cara seseorang berkomunikasi sesuai kebutuhan pada saat menggunakan komputer dan output berarti bagaimana komputer memberitahukan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. User interface sendiri merupakan bagian penting pada sebuah desain karena mengacu pada sistem dan interaksi antar pengguna melalui arahan seperti menginput data [7]. *User interface* yang baik harus menyatukan antara interaksi pengguna dengan penyajian informasi [8].

User Experience didefinisikan dari ISO 9241-210:2019 yaitu sebagai “Persepsi dan tanggapan pengguna terhadap hasil dari penggunaan, atauantisipasi penggunaan pada suatu sistem, produk, atau layanan”. *User Experience* adalah perubahan perasaan yang dirasakan oleh pengguna pada saat menggunakan layanan aplikasi [9]. *User Experience* berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi, seperti seberapa mudah cara kerjanya, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya dari penggunaan produk tersebut [10] *User Experience* yang baik tercipta apabila memiliki kesesuaian antara fitur produk dengan kebutuhan pengguna, kemudian akan tercipta kesederhanaan dan keanggunan dari sebuah produk tersebut sehingga menjadi senang untuk dimiliki (joy to own) serta senang untuk digunakan (joy to use) [10].

Metode *Design Thinking* adalah pendekatan berpusat pada manusia yang bertujuan untuk mengintegrasikan kebutuhan pengguna dalam proses inovasi [11]. Metode ini dikenal sebagai cara berpikir holistik yang fokus pada penciptaan solusi dengan memulai dari proses empati terhadap kebutuhan pengguna (*human-centered*) menuju inovasi yang berkelanjutan berdasarkan kebutuhan yang ada [12].

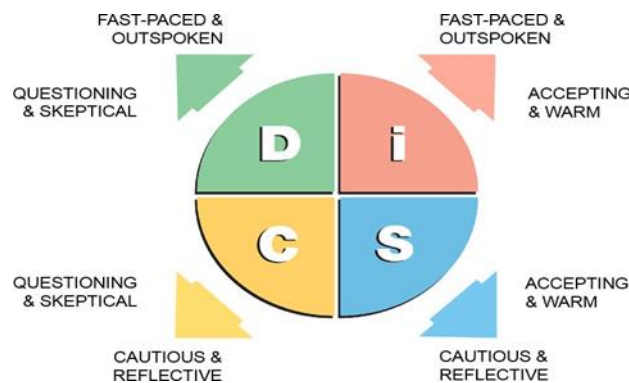
Menurut [13] Terdapat Lima tahap dalam *Design Thinking*, yaitu:

- 1) *Empathize*: Pada tahap ini, dilakukan pemahaman mendalam terhadap permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan mengobservasi pengalaman mereka dan mendapatkan informasi secara empati.
- 2) *Define*: Setelah memahami informasi, tahap ini melibatkan analisis untuk mengidentifikasi masalah inti yang kemudian akan ditetapkan dan diidentifikasi untuk dijadikan fokus pada tahap berikutnya.
- 3) *Ideate*: Tahap ini melibatkan penghasilan beragam gagasan atau ide yang berpotensi menjadi solusi untuk masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Gagasan-gagasan ini akan menjadi dasar dalam pembuatan prototype.
- 4) *Prototype*: Pada tahap ini, dilakukan pembuatan model awal atau gambaran dari produk yang akan dikembangkan. Prototype akan diuji dan dievaluasi untuk memastikan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- 5) *Test*: Setelah tahap prototype, dilakukan pengujian berulang terhadap prototype dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik dan melihat respon serta reaksi mereka. Feedback ini akan digunakan untuk evaluasi dan perbaikan rancangan produk.

Setelah melalui tahapan tersebut, tahap Implement akan dilakukan untuk mengimplementasikan prototype yang telah diperbarui menjadi produk atau layanan yang interaktif dengan pengguna. Metode design thinking merupakan pendekatan yang memberikan fokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna untuk menciptakan solusi yang relevan dan efektif. DISC adalah singkatan dari Dominance, Influence, Steadiness, dan Conscientiousness [14]. Teori DISC pertama kali dikemukakan oleh ahli psikologi Amerika bernama William Moulton Marston pada tahun 1928 dalam

bukunya yang berjudul "*Emotions of Normal People*". Alat instrumen tes kepribadian DISC pertama kali dibuat oleh Walter Clarke pada tahun 1956 [15]. DISC digunakan sebagai alat penilaian kepribadian oleh organisasi atau perusahaan untuk meningkatkan produktivitas kerja individu. Kepribadian DISC membantu memahami karakteristik seseorang dan mengeksplorasi perilaku berdasarkan karakteristik tersebut [16]. Setiap tipe kepribadian dalam DISC memiliki cara berkomunikasi yang berbeda-beda tergantung pada persepsi mereka terhadap lingkungan sekitar. DISC dapat digunakan untuk lebih memahami diri sendiri dan beradaptasi dalam berinteraksi dengan orang lain, seperti dalam kerja tim dan kepemimpinan [17]. Dengan memahami tipe kepribadian DISC seseorang, dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam bekerja dan berinteraksi dengan orang lain. Ada empat tipe kepribadian DISC, yaitu:

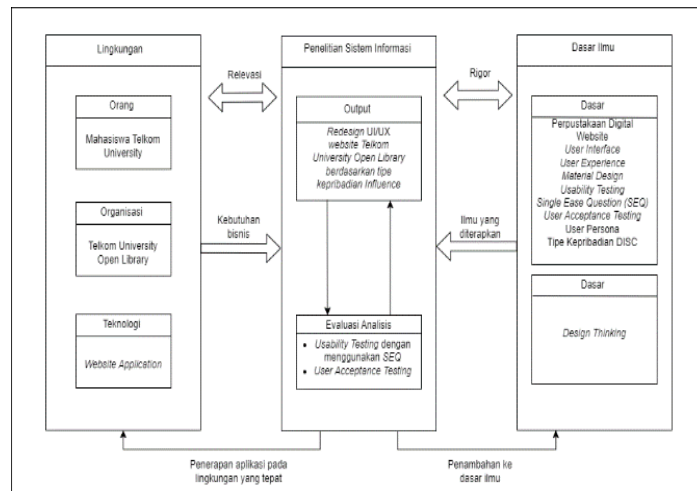
- 1) Dominance
Tipe dengan karakteristik yang memiliki keinginan kuat untuk mengendalikan dan meraih suatu tujuan. Maksud kepribadian ini adalah memecahkan sebuah masalah (to overcome).
- 2) Influence
Tipe orang dengan keinginan untuk mempengaruhi, bebas berekspresi, dan didengarkan. Tujuannya ialah membujuk orang lain (to persuade).
- 3) Steadiness
Tipe dengan karakteristik yang tidak menyukai perubahan atau konsisten dan ingin menolong orang lain. Maksud kepribadian ini yaitu mendukung (to support).
- 4) Compliance
Tipe orang dengan kepribadian terstruktur dan memiliki dorongan yang benar atau berfikir positif. Tujuannya adalah mendorong orang lain untuk melakukan hal positif (to motivate).



Gambar 1. tipe kepribadian DISC

2. Metode Penelitian

Model konseptual adalah rancangan terstruktur yang terdiri dari konsep-konsep yang saling terkait dan terorganisir, digunakan untuk membantu pemodel dalam mengidentifikasi, memahami, dan mendeskripsikan suatu sistem serta memberikan solusi terhadap permasalahan berdasarkan sudut pandang pemodel. Model konseptual terdiri dari tiga bagian, yaitu lingkungan penelitian, penelitian yang sedang dilakukan, dan dasar ilmu yang digunakan dalam penelitian.



Gambar 2. Model Konseptual

Gambar 2, menjelaskan tentang model konseptual yang digunakan pada penelitian ini. Tahap pertama pada model konseptual dalam penelitian ini dimulai dengan melakukan identifikasi kebutuhan pengguna yaitu Mahasiswa *Telkom University* pada *Open Library Telkom University* yang menjadi objek penelitian. Dari identifikasi kebutuhan pengguna yang sudah dilakukan, menghasilkan sebuah analisis mengenai perancangan *website Open Library Telkom University*. Analisis kebutuhan ini dilakukan sebaik mungkin, sehingga solusi yang dihasilkan terkait dengan masalah menjadi relevan.

Analisis terhadap kebutuhan pengguna akan menghasilkan sebuah output yang ada pada tahap kedua yaitu tampilan baru *website Open Library Telkom University* berdasarkan tipe kepribadian *user Influence* yang akan diterapkan menggunakan metode *Design Thinking*. Berikutnya, tahap akhir pada bagian ini adalah dilakukan pengujian menggunakan *Usability Testing* dengan ukuran dari *Single Ease Question (SEQ)* dan dilakukan *User Acceptance Testing (UAT)*. Tujuan akhir dari penelitian ini yaitu guna menghasilkan sebuah tampilan baru *website Open Library Telkom University* berdasarkan tipe kepribadian *user Influence*.

2.1 Sistematika Penyelesaian Masalah

Sistematika penyelesaian masalah dalam penelitian ini menggunakan metode *design thinking*, yang terdiri dari tiga tahap utama. Tahap pertama adalah tahap awal, di mana masalah diidentifikasi dan kebutuhan pengguna mahasiswa *Telkom University*, dikumpulkan. Tahap kedua adalah tahap pengembangan dengan metode *design thinking*, yang terdiri dari tahap *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*. Di tahap ini, tampilan baru *website Open Library Telkom University* berdasarkan tipe kepribadian *user Influence* dihasilkan. Tahap akhir adalah tahap implementasi, di mana tampilan baru *website* yang telah dirancang akan diimplementasikan setelah melalui pengujian menggunakan *Usability Testing* dan *User Acceptance Testing (UAT)*. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk mencapai solusi dengan menghasilkan tampilan baru *website Open Library Telkom University* berdasarkan tipe kepribadian *user Influence*.



Gambar 3. Sistematika Penyelesaian Masalah

2.2 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan metode dari *Design Thinking*. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan untuk pengumpulan data:

Tabel 1. Metode Pengumpulan Data

| No | Tahapan | Tujuan | Peralatan |
|----|--|--|---|
| 1. | Studi Literatur | Mendapatkan wawasan mengenai <i>Open Library Telkom University</i> dan mendalami terkait perancangan <i>website</i> . | Laptop |
| 2. | Survei User (Tahap Pendahuluan) | Mengidentifikasi dan memahami permasalahan pengguna serta design yang ideal dari perspektif pengguna <i>Open Library Telkom University</i> . | Google Forms Laptop Handphone |
| 3. | Menetapkan Rumusan Masalah (Tahap Pendahuluan) | Menetapkan rumusan masalah dari hasil identifikasi oleh pengguna <i>Open Library Telkom University</i> . | Laptop |
| 4. | <i>Assesment</i> DISC (Tahap Pendahuluan) | Mendapatkan <i>user</i> sebagai responden untuk melakukan penelitian. | Google Forms Laptop Handphone |
| 5. | Wawancara User | Mengetahui dan memahami permasalahan pengguna dengan tipe kepribadian <i>user influence</i> terhadap <i>website Open Library Telkom University</i> | Laptop Buku catatan Laptop Alat tulis Aplikasi Konferensi Video |

User Interview

User Interview dilakukan dengan kelima pengguna yang memiliki tipe kepribadian user Influence dan telah menggunakan layanan *website* Open Library Telkom University. Dengan tujuan untuk mendapatkan wawasan langsung dari pengguna tentang pengalaman mereka, kebutuhan yang dihadapi, dan masalah yang muncul saat menggunakan layanan *website* Open Library Telkom University.

Tabel 2. User Interview

| No. | Tujuan Wawancara | Pertanyaan |
|-----|--|---|
| 1. | Mengumpulkan informasi tentang frekuensi penggunaan <i>website Open Library Telkom University</i> oleh responden. | Seberapa sering Anda menggunakan <i>website Open Library Telkom University</i> ? |
| 2. | Memahami tujuan utama responden saat menggunakan <i>website Open Library Telkom University</i> . | Apakah tujuan utama Anda saat menggunakan <i>website Open Library Telkom University</i> ? |
| 3. | Mengevaluasi pengalaman responden dalam mencari buku atau sumber daya di <i>website Open Library Telkom University</i> , serta menilai efektivitas dan intuitivitas pencarian. | Bagaimana pengalaman Anda dalam mencari buku atau sumber daya yang Anda butuhkan di <i>website Open Library Telkom University</i> ? Apakah pencarian itu efektif dan intuitif? |
| 4. | Mengevaluasi pendapat responden tentang antarmuka pengguna (UI) dari <i>website Open Library Telkom University</i> , termasuk pemahaman terhadap tata letak, kinerja, dan kenyamanan penggunaan. | Bagaimana pendapat Anda tentang antarmuka pengguna (UI) dari <i>website Open Library Telkom University</i> ? Apakah tata letaknya mudah dipahami, berfungsi dengan baik, dan nyaman digunakan? |
| 5. | Mengidentifikasi apakah responden pernah mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur atau menyelesaikan tugas tertentu di <i>website Open Library Telkom University</i> , serta mencari penyebab kesulitan tersebut. | Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur atau melakukan tugas tertentu di <i>website Open Library Telkom University</i> ? Jika ya, apa yang menyebabkan kesulitan tersebut? |
| 6. | Mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dalam <i>website Open Library Telkom University</i> menurut responden, serta mengumpulkan saran mereka untuk perbaikan. | Apakah ada aspek tertentu dari <i>website Open Library Telkom University</i> yang menurut Anda perlu ditingkatkan? Jika ya, apa saran anda untuk perbaikan tersebut? |
| 7. | Mengevaluasi pengalaman responden dalam mengakses atau menggunakan sumber daya elektronik melalui <i>website Open Library Telkom University</i> , seperti jurnal, artikel, atau <i>database</i> . | Bagaimana pengalaman Anda dalam mengakses atau menggunakan sumber daya elektronik seperti jurnal, artikel, atau <i>database</i> melalui <i>website Open Library Telkom University</i> ? |
| 8. | Menerima saran atau masukan lainnya dari responden mengenai pengembangan atau perbaikan <i>website Open Library Telkom University</i> . | Apakah Anda memiliki saran atau masukan lainnya mengenai pengembangan atau perbaikan <i>website Open Library Telkom University</i> ? |

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Material Design

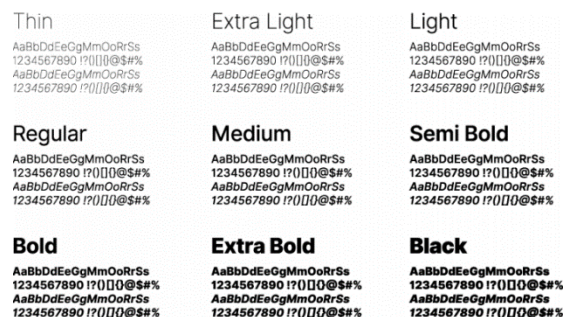
Material Design adalah sistem yang berisi panduan (guideline), komponen, dan tools yang digunakan untuk mendukung dalam perancangan user interface [18], terdapat 4 elemen penting dalam material design yaitu warna (color), tipografi (typography), navigasi dan tata letak (navigation & layout), dan bentuk (shape). Elemen-elemen yang ada pada material design bertujuan untuk menciptakan visual desain yang menarik, responsif, dan mudah dipahami oleh pengguna [19].



Gambar 4 Color Pallete

Warna oranye digunakan untuk mencerminkan sifat petualangan, percaya diri, dan kemampuan bersosialisasi. Warna ini memberikan daya tarik positif bagi pengguna dan diharapkan dapat menarik minat mereka untuk menggunakan *website* Open Library Telkom University. Warna kuning dipilih karena sering dikaitkan dengan kehangatan dan kebahagiaan seperti matahari. Hal ini sesuai dengan sifat pengguna dengan tipe kepribadian influence yang hangat, simpatik, dan bersahabat. Penggunaan warna kuning diharapkan memberikan kesan ramah dan menyenangkan bagi para pengguna *website*.

Warna merah tua digunakan untuk mengekspresikan sifat ingin populer dan emosional. Warna ini mencerminkan komitmen Open Library Telkom University untuk memberikan informasi yang valid dan dengan sepenuh hati kepada pengguna. Warna biru dipilih karena memberikan kesan kenyamanan dan menarik perhatian, seperti sifat yang dimiliki oleh tipe kepribadian influence yang memiliki daya tarik dan ingin membantu orang lain. Warna putih digunakan untuk menciptakan tampilan *website* yang cerah dan terang. Warna ini mudah dipadukan dengan warna lain dan memberikan kesan mudah beradaptasi atau fleksibel dalam desain. Warna abu-abu digunakan untuk mempertegas warna lain karena memiliki sifat netral yang tidak mendominasi warna tertentu. Warna abu-abu membantu dalam menyempurnakan kombinasi warna pada desain *website*.

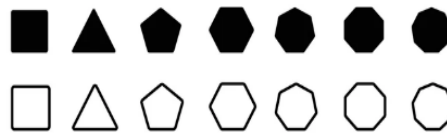


Gambar 5. Typodraphy

Font Inter dipilih untuk perancangan desain *website* Open Library Telkom University karena memiliki fitur-fitur yang diinginkan pengguna. Font ini memiliki desain yang rapi dan mudah dibaca, cocok untuk menyajikan teks dengan jelas. Selain itu, tampilan font Inter yang modern dan bersahabat

memberikan kesan ramah dan nyaman bagi pengguna saat menjelajahi *website* Open Library Telkom University. Kelebihan font Inter yang serbaguna dan fokus pada keterbacaan memungkinkan penggunaannya dalam berbagai konteks desain, menciptakan hierarki teks yang menarik dan beragam.

Dengan struktur navigasi yang jelas dapat membantu pengguna menemukan informasi dengan mudah dan efisien, serta menciptakan pengalaman pengguna yang puas dan nyaman. Desain yang digunakan pada perancangan pada *website* Open Library Telkom University menggunakan kombinasi latar belakang dengan ruang putih nuansa abu-abu dan kuning yang menciptakan suasana yang tenang dan bersahabat serta memberikan sentuhan yang ceria dan energik. Tata letak diciptakan dengan mempertimbangkan sifat user influence yang ramah dan elemen-elemen diatur secara harmonis sehingga memberikan pengalaman yang hangat dan menyenangkan.

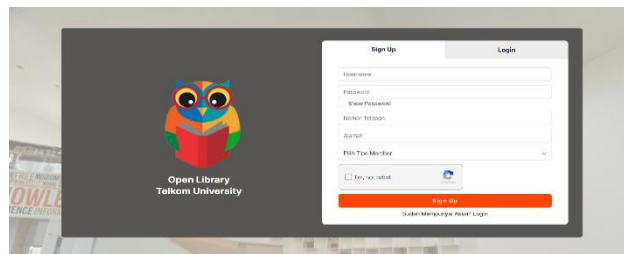


shutterstock.com - 2240341495

Gambar 6. Shape

Bentuk yang digunakan dalam perancangan ulang desain *website* Open Library Telkom University adalah bentuk dengan sudut membulat (*rounded corners*). Bentuk ini lembut, tidak tajam, dan mencerminkan sifat bersahabat, sosial, serta ramah. Penggunaan bentuk sudut membulat memberikan kesan hangat, menarik perhatian, dan cocok untuk menampilkan karakteristik yang menyambut, terbuka, dan memberikan kesan positif bagi pengguna.

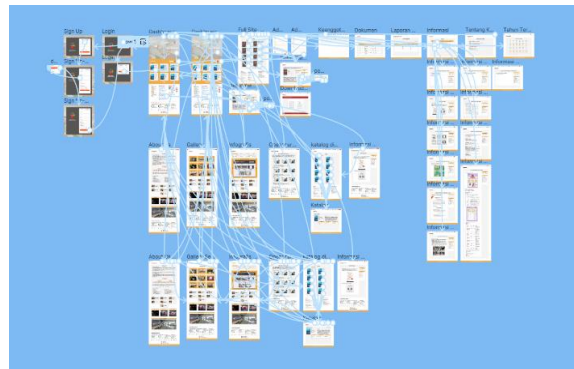
3.2 High Fidelity Design



Gambar 7. Contoh Design Targetting High Fidelity Halaman Sign Up

3.3 Prototyping

Penggunaan prototype dengan fokus design user high fidelity dalam tahap implementasi. Prototype design user high fidelity merupakan gambaran akurat dari desain akhir *website* yang dikembangkan.



Gambar 8. Prototype

3.4 Testing

Setelah selesai membuat desain *user interface high fidelity* untuk *website* Open Library Telkom University, langkah selanjutnya adalah melakukan usability testing. Untuk pengujian ini, akan digunakan aplikasi Maze sebagai platform pengujian. Tujuan dari usability testing adalah untuk menguji kegunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) pada *website* Open Library Telkom University.

Tabel 3. Contoh Tabel Usability Testing

| No. | Task | Status Penyelesaian | Waktu | Skor SEQ |
|--------------------|---------------------------|---------------------|--------|----------|
| 1. | Sign Up | Selesai | 86.75s | 7 |
| 2. | Login | Selesai | 7.38s | 7 |
| 3. | Akses Online Karya Ilmiah | Selesai | 33.80s | 7 |
| 4. | Akses Informasi | Selesai | 18.90s | 6 |
| 5. | Log Out | Selesai | 7.31s | 6 |
| Rata-rata Skor SEQ | | | 6.6 | |

3.5 User Acceptance Testing (UAT)

Setelah proses implementasi pada antarmuka pengguna (*front-end*) selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *User Acceptance Testing* (UAT). UAT dilakukan untuk menguji *user interface* dan memverifikasi bahwa *front-end* serta sistem *website* berfungsi dengan baik dan sesuai harapan pengguna. UAT merupakan tahap terakhir dalam pengujian sebelum sistem atau aplikasi benar-benar diimplementasikan dan digunakan oleh pengguna akhir dalam lingkungan produksi. Tujuan dari UAT adalah untuk mengidentifikasi dan melaporkan bug atau masalah lain yang muncul, sehingga dapat diperbaiki sebelum sistem diimplementasikan. Selama tahap UAT, pengguna akan melakukan pengujian untuk memastikan bahwa antarmuka pengguna (*front-end*) dari sistem sesuai dengan persyaratan fungsional dan non-fungsional yang sudah ditetapkan.

Tabel 4. Tabel Hasil User Acceptance Testing (UAT)

| Task | Flow | Hasil Pengujian | |
|-----------------|-------------------------------|-----------------|--------|
| | | Accept | Reject |
| Sign Up | Mengisi form sign up | ✓ | |
| | Klik tombol sign up | ✓ | |
| Login | Mengisi form login | ✓ | |
| | Klik tombol login | ✓ | |
| Akses Informasi | Navigasi menu informasi | ✓ | |
| | Navigasi menu judul informasi | ✓ | |

| | | | |
|---------------------------|---------------------------------|---|--|
| Akses Online Karya Ilmiah | Navigasi menu katalog | ✓ | |
| | Navigasi menu detail katalog | ✓ | |
| | Navigasi download flipping book | ✓ | |
| Log Out | Klik tombol log out | ✓ | |

Tabel 4, menunjukkan hasil dari User Acceptance Testing (UAT) untuk beberapa tahapan dalam sistem, yang terbukti dengan hasil "accept" pada setiap kolom flow. Hal ini menandakan bahwa sistem telah berhasil melewati pengujian tanpa ditemukan masalah. Dari hasil UAT, dapat disimpulkan bahwa penerapan material design dengan palet warna kuning, oranye, merah tua, putih, abu-abu, dan sentuhan sedikit warna biru, jenis font Inter, bentuk dengan sudut melengkung (rounded corners), navigasi yang mudah dimengerti, tata letak yang jelas, serta penerapan prinsip desain Gestalt pada tahap *prototype* telah dilakukan dengan tepat dan sesuai dengan tipe kepribadian *user influence*.

4 Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan ulang antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) pada *website Open Library* Telkom University berhasil dilakukan dengan metode design thinking dan tipe kepribadian influence sebagai fokus pengembangan. Proses pengembangan yang memperhatikan tipe kepribadian influence serta menerapkan prinsip gestalt dan material design berhasil meningkatkan kepuasan pengguna. Hasil pengujian usability testing dengan skor rata-rata SEQ sebesar 6,8 menandakan pengguna merasakan kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan layanan *website* Open Library Telkom University. *User Acceptance Test* (UAT) juga memberikan hasil yang memuaskan, dengan membuktikan bahwa pengguna dengan tipe kepribadian influence merasa puas dan nyaman menggunakan versi desain influence.

5 Daftar Pustaka

- [1] IPerdana, I., Insap, P., Akhmad, N., & Wimbari, S. (2021). Confirmation of Personality Types Using Visual Evoked Potential with User Interface Design Stimulus—A Research Plan. *Turkish Online J. Qual. Inq*, 12(9), 4130-4138. DOI: 10.3844/JCSSP.2021.1138.1146.
- [2] Wietholter, J. P., Maynor, L. M., & Clutter, J. L. (2020). A correlation of student personality style and first year academic performance. *American Journal of Pharmaceutical Education*. Available: <http://www.ajpe.org>
- [3] Nafisah, E., & Winoto, Y. (2022). PERPUSTAKAAN DIGITAL DALAM PUBLIKASI JURNAL INTERNASIONAL: SEBUAH ANALISIS TEMATIK DI GOOGLE SCHOLAR. *Nusantara Journal of Information and Library Studies (N-JILS)*, 5(1), 1-14., DOI: <https://doi.org/10.30999/n-jils.v5i1.1510>
- [4] Hayatuddiniyah, H. (2021). Perpustakaan digital berdasarkan perspektif Lucy A. Tedd dan Andrew Large (studi kasus di Perpustakaan Fakultas Teknik UGM Yogyakarta). *Pustaka Karya: Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 9(1), 1-8. DOI: <http://dx.doi.org/10.18592/pk.v9i1.5141>
- [5] W. Andriyan, S. Septiawan, and A. Aulya, "Perancangan *Website* Sebagai Media Informasi Dan Peningkatan Citra Pada Smk Dewi Sartika Tangerang," *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 6, no. 2, pp. 79–88, 2020, [Online]. Available: DOI: <https://doi.org/10.54914/jtt.v6i2.289>

- [6] Rayandi, M. D., Alam, P. F., & Akbar, M. D. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Optimalisasi Pengelolaan Bank Sampah Di Masyarakat Berbasis Web Application. *eProceedings of Engineering*, 8(6).
- [7] Gani, R. P., Puspita, I. A., & Tripiawan, W. (2021). Perancangan Ui/ux Design Pada Dashboard Monitoring Proyek Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Penerapan Sistem Earned Value Management Pada Pt. Xyz. *eProceedings of Engineering*, 8(5).
- [8] Supriyatna, A. (2019). Penerapan Usability Testing Untuk Pengukuran Tingkat Kebergunaan Web Media of Knowledge. *Teknois: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains*, 8(1), 1-16. DOI: <https://doi.org/10.36350/jbs.v8i1.17>
- [9] Sundt, A., & Davis, E. (2017). User personas as a shared lens for library UX. *Weave: Journal of Library User Experience*, 1(6). DOI: <https://doi.org/10.3998/weave.12535642.0001.601>
- [10] Rahmasari, E. A., & Yanuarsari, D. H. (2017). Kajian usability dalam konsep dasar user experience pada game æ œabc kids-tracing and phonicsæ sebagai media edukasi universal untuk anak. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 49-71. DOI: <https://doi.org/10.25124/demandia.v2i01.770>
- [11] Zuhijdi, M. A., Rokhmawati, R. I., & Setiawan, N. Y. (2019). Evaluasi usability situs web snapixa dengan menggunakan metode usability testing dan system usability scale. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(10), 9348-9356. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [12] Bachruddin, M., Az-Zahra, H. M., & Pramono, D. (2022). Perancangan User Interface Website Essential Clean dengan Menggunakan Metode Human Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(9), 4534-4543. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [13] Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149-154. [Online]. Available: www.youtube.com,
- [14] Shidiqi, Q. S. A., Utami, E., & Sofyan, A. F. (2021). Analisis Pengukuran Usability Testing Mode Kendali Aplikasi Robot USMAN untuk Sterilisasi Lantai Masjid. *Jurnal Eksplora Informatika*, 11(1), 1-11. DOI <https://doi.org/10.30864/eksplora.v11i1.527>.
- [15] Aziza, S., & Rahayu, G. H. N. N. (2019). Implementasi sistem enterprise resource planning berbasis Odoo modul sales dengan metode RAD pada PT XYZ. *Journal Industrial Services*, 5(1), 49-57. DOI: <http://dx.doi.org/10.36055/jiss.v5i1.6503>
- [16] Malinauskas, J. (2018). Evolution of Gestalt principles in contemporary graphic design. In *GRID18: 9th International Symposium on Graphic Engineering and Design, November 8-10th, 2018, Novi Sad: proceedings* (pp. 525-531). University in Novi Sad. pp. 525–531. DOI: 10.24867/GRID-2018-p63.
- [17] Gavrysh, O., & Kolesnikova, T. (2021). How designers destroyed the word.



- [18] Mentari, K. D. P., & Anggalih, N. N. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE PADA APLIKASI MOBILE PERAWATAN KULIT MENGGUNAKAN MATERIAL DESIGN GUIDELINES. *B.ARIK*, 3(3), 150-159. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [19] Juansyah, F., & Indah, D. R. (2023). APPLICATION OF DESIGN THINKING METHOD IN REDESIGNING THE UI/UX OF SIMAK (ACADEMIC INFORMATION SYSTEM) OF SRIWIJAYA UNIVERSITY BASED ON A MOBILE PLATFORM. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 8(1), 61-72. DOI: <https://doi.org/10.20527/jtiulm.v8i1.157>.