

UI/UX PERPUSTAKAAN SMA NEGERI 1 UJAN MAS BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

*WEB-BASED UI/UX OF THE UJAN MAS 1 PUBLIC HIGH SCHOOL LIBRARY
USING THE DESIGN THINKING METHOD*

Rifqi Haidar Al-Aziz¹, Kiky Rizky Nova Wardani²

E-mail: haidarrifqi1140@gmail.com, kikyrizkynovawardani@binadarma.ac.id

¹Sistem Informasi, Sains Teknologi, Universitas Bina Darma

Abstrak

SMA Negeri 1 Ujan Mas merupakan sekolah negeri yang didirikan oleh pemerintah Kabupaten Muara Enim untuk mengatasi kekurangan Sekolah Menengah Atas di daerah tersebut. Saat ini, pengelolaan perpustakaan masih dilakukan secara manual, yang mengakibatkan kesulitan dalam pencarian data buku, penumpukan dokumen, dan risiko kehilangan data. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI/UX) perpustakaan berbasis web dengan menggunakan metode Design Thinking. Dengan sistem perpustakaan yang terkomputerisasi, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan perpustakaan serta memberikan akses yang lebih baik bagi siswa dan staf sekolah. Pengujian sistem dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS), yang merupakan metode penilaian kegunaan sistem berdasarkan survei dengan 10 pertanyaan menggunakan skala Likert. Hasil pengujian dari 31 responden menunjukkan rata-rata skor SUS sebesar 76,21. Berdasarkan interpretasi nilai SUS, prototipe ini berada pada grade scale B dan dikategorikan sebagai Good dalam penilaian adjective rating. Uji coba terhadap prototipe menunjukkan bahwa sistem ini diterima dengan baik oleh pengguna target, baik siswa maupun guru. Prototipe telah memenuhi kebutuhan pengguna dari segi fungsi dan estetika, sesuai dengan prinsip desain yang efektif dan efisien, sehingga dapat menjadi solusi bagi pengelolaan perpustakaan di SMA Negeri 1 Ujan Mas.

Kata kunci: *SMA Negeri 1 Ujan Mas, Perpustakaan, UI/UX, Design Thinking, Prototipe*

Abstract

SMA Negeri 1 Ujan Mas is a public school founded by the Muara Enim Regency government to overcome the shortage of high schools in the area. Currently, library management is still done manually, which results in difficulties in searching for book data, accumulation of documents, and the risk of data loss. This research aims to design a web-based library user interface (UI/UX) using the Design Thinking method. With a computerized library system, it is hoped that it can increase the efficiency of library management and provide better access for students and school staff. System testing was carried out using the System Usability Scale (SUS), which is a system usability assessment method based on a survey with 10 questions using a Likert scale. Test results from 31 respondents showed an average SUS score of 76.21. Based on the interpretation of the SUS value, this prototype is on the grade scale B and is categorized as Good in the adjective rating assessment. Testing of the prototype showed that this system was well received by target users, both students and teachers. The prototype has met user needs in terms of function and aesthetics, in accordance with effective and efficient design principles, so that it can be a solution for library management at SMA Negeri 1 Ujan Mas.

Keywords: *SMA Negeri 1 Ujan Mas, Library, UI/UX, Design Thinking*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah semakin pesat pertumbuhannya yang mana semua kegiatan yang mencakup aspek-aspek kehidupan saat ini sudah dapat dilakukan dengan mudah dan lebih canggih. Begitu pula pemanfaatannya dalam bidang pendidikan saat ini teknologi menjadi sebuah hal yang wajib untuk dimiliki oleh setiap lembaga pendidikan salah satunya pada bagian pengelolaan perpustakaan.

Perpustakaan merupakan suatu sarana yang dibangun lembaga atau institusi pendidikan sebagai tempat pengelolaan dan penyimpanan buku- buku koleksi dari berbagai sumber yang kemudian dipakai oleh penggunanya untuk tempat mencari informasi baik itu informasi yang bersifat ilmiah, informasi yang bersifat sejarah maupun buku-buku cerita populer lainnya. Perkembangan teknologi memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan. Penggunaan sistem informasi dalam pengelolaan layanan perpustakaan merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan.

Sistem informasi perpustakaan merupakan sistem yang digunakan untuk mempermudah proses pengelolaan data buku, data anggota, data peminjaman, data pengembalian dan data-data lain yang berhubungan dengan perpustakaan. Penerapan sistem informasi saat ini sudah seharusnya dilakukan bagi setiap lembaga dan instansi yang berguna untuk memberikan cara yang lebih efisien untuk pengelolaan data perpustakaan dalam menyajikan setiap informasi pendidikan dan memberikan pelayanan yang lebih efektif.

Perpustakaan di SMA Negeri 1 Ujan Mas merupakan pusat sumber belajar yang penting bagi siswa dan staf. Dengan koleksi sebanyak 1.208 buku, perpustakaan ini menyediakan beragam jenis buku yang mencakup fiksi, karya umum, ilmu agama, kamus/ensiklopedi, ilmu tumbuh-tumbuhan, ilmu hukum, ilmu sosial, ilmu murni, kesenian, hiburan, olahraga, geografi, sejarah umum, bahasa kesastraan, filsafat, ilmu terapan/teknologi, serta buku pelajaran. Koleksi yang beragam ini mendukung kebutuhan akademik dan minat baca siswa. Proses peminjaman buku di perpustakaan ini dilakukan dengan menggunakan kartu perpustakaan sebagai identitas peminjaman. Siswa yang ingin meminjam buku harus menunjukkan kartu perpustakaan mereka, lalu petugas mencatat informasi buku yang dipinjam. Setelah buku dipinjam, batas waktu peminjaman yang diberikan adalah selama tiga hari. Meskipun proses ini sudah berjalan, sistem manual yang diterapkan saat ini mengakibatkan berbagai kendala yang perlu segera diatasi.

Sistem perpustakaan pada SMA Negeri 1 Ujan Mas yang sudah berjalan masih menggunakan sistem manual dan belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi, dengan menuliskan buku yang dipinjam dan buku yang dikembalikan dicatat menggunakan buku dan kertas. Metode ini tidak hanya memakan waktu tetapi juga berpotensi menyebabkan kesulitan dalam pencarian data buku yang tersedia. Selain itu, pencatatan manual dapat mengakibatkan penumpukan dokumen dan risiko kehilangan data.

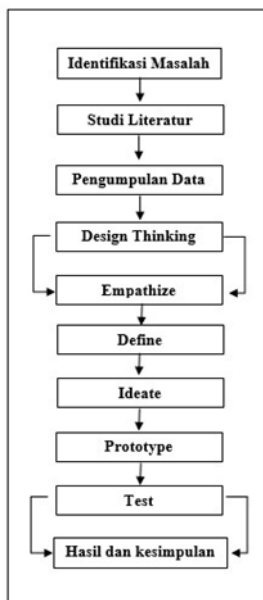
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sistem perpustakaan berbasis web yang dapat mempermudah pengelolaan perpustakaan secara keseluruhan, termasuk pencarian buku, peminjaman, dan pengembalian buku secara lebih efisien. Selain itu, penting untuk merancang antarmuka yang ramah pengguna (user-friendly) sehingga siswa dan staf perpustakaan dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkan layanan perpustakaan secara optimal.

Metode Design Thinking merupakan pendekatan yang tepat untuk pengembangan sistem ini, karena berfokus pada kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi inovatif yang memperhatikan aspek pengalaman pengguna (User Experience) dan antarmuka pengguna (User Interface). Pendekatan Design Thinking melibatkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, identifikasi masalah secara kolaboratif, serta pembuatan prototipe dan pengujian solusi secara iteratif. Dengan pendekatan ini, sistem perpustakaan berbasis web yang akan dikembangkan tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX perpustakaan SMA Negeri 1 Ujan Mas berbasis web menggunakan metode Design Thinking. Dengan adanya sistem perpustakaan berbasis web yang dirancang secara optimal, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan perpustakaan dan memberikan akses yang lebih baik bagi siswa dan staf sekolah.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menerapkan metode design thinking yang sesuai dengan fokus pada pengguna. Adapun beberapa tahapan penelitian yang dilakukan terdiri dari bagian implementasi metode design thinking itu sendiri, yaitu terdapat tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing.



Gambar 1. Alur Penelitian.

2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung ke lokasi objek penelitian, yaitu SMA Negeri 1 Ujan Mas, dilakukan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam pengelolaan perpustakaan. Pada tahap ini, dilakukan pengamatan awal untuk mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi dalam pengelolaan perpustakaan di SMA Negeri 1 Ujan Mas. Masalah utama yang ditemukan adalah keterbatasan penggunaan sistem manual dalam pengelolaan buku, peminjaman, dan pengembalian buku.

2.2 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk memahami konsep, teori, dan solusi yang dapat diterapkan pada perancangan UI/UX perpustakaan berbasis web di SMA Negeri 1 Ujan Mas menggunakan metode Design Thinking. Berbagai sumber literatur, termasuk jurnal, buku, dan penelitian sebelumnya, memberikan wawasan yang berharga dalam pengembangan sistem ini.

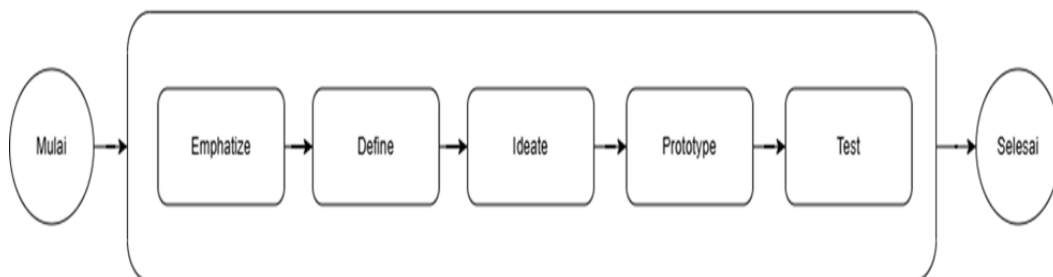
2.3 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode yang pertama yaitu observasi, observasi langsung dilakukan di perpustakaan SMA Negeri 1 Ujan Mas untuk memahami kendala yang dihadapi dalam sistem manual. Yang kedua wawancara, wawancara dilakukan dengan staf perpustakaan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam mengenai pengelolaan perpustakaan. Dan yang ketiga yaitu studi pustaka,

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi melalui pembacaan buku dan jurnal yang relevan dengan topik penelitian, serta mencari bahan referensi di internet yang dapat dijadikan acuan dalam pembahasan. Studi pustaka bertujuan untuk memperkuat landasan teori dan memberikan konteks terhadap permasalahan yang dihadapi oleh perpustakaan SMA Negeri 1 Ujan Mas.

2.4 Design Thinking

Design Thinking adalah metode kolaboratif yang mengumpulkan berbagai ide dari berbagai disiplin ilmu untuk menemukan solusi. Metode ini tidak hanya fokus pada apa yang terlihat dan dirasakan, tetapi juga pada pengalaman pengguna. Design Thinking digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien dalam menghadapi masalah yang kompleks. Pendekatan yang diterapkan adalah pemikiran komprehensif untuk mencapai Solusi.



Gambar 2. Tahap Design Thinking

Dalam metode ini terdapat 5 tahap/proses yang memungkinkan kita untuk memperoleh keluaran yang inovatif;

a. *Empathize*

Metode pendekatan Design Thinking menekankan aspek user-centered design, fokus pada nilai-nilai manusia sebagai pengguna dan kemanusiaan. Empati menjadi proses pertama dalam menciptakan inovasi, membuat desain relevan dengan nilai-nilai manusia dan kemanusiaan. Melalui empati, kebutuhan manusia akan terpenuhi, dan akan didapat tulisan dari hasil interaksi antara pembuat keputusan dan pengguna.

b. *Define*

Setelah memahami nilai-nilai manusia dan kemanusiaan melalui empati, perlu adanya definisi dari problem statement yang diambil dari informasi melalui pengamatan. Pada tahap ini, tulisan dikerucutkan untuk menjadi sudut pandang (POV). Proses pendefinisian membantu desainer mengumpulkan ide untuk fitur, fungsi, dan elemen yang akan memecahkan masalah. Hasilnya adalah pernyataan singkat dan jelas atas hasil pemahaman aktivitas riset dan inspirasi.

c. *Ideate*

Ideate adalah tahap pengembangan ide atau brainstorming. Dalam proses ini, banyak ide muncul yang potensial sebagai solusi masalah. Tidak ada ide yang tidak berguna, dan otak dipaksa menjadi kreatif dengan merumuskan banyak ide. Proses ini memungkinkan identifikasi solusi yang efektif dan efisien.

d. *Prototype*

Prototype adalah bentuk awal atau standar ukuran dari sebuah model. Dalam pengembangan prototype, prinsip melihat kegagalan secepat mungkin sangat penting. Hal ini memungkinkan menentukan langkah selanjutnya dan memperbaiki kesalahan tanpa waktu yang lama terlarut dalam pengerjaan kompleksitas yang dianggap tidak penting. Prototipe ini nanti akan diuji coba untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna.

e. *Testing*

Tahap test atau pengujian tidak dapat dipisahkan dengan tahap prototype sebelumnya. Prototype yang sudah dibuat diuji coba dengan cara mendemonstrasikannya kepada

pengguna. Tujuan testing adalah mendapatkan umpan balik dari pengguna untuk memahami mereka secara lebih dalam lagi. Kesempatan ini membantu mengoptimalkan solusi berdasarkan feedback yang diberikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode Design Thinking:

3.1 Empatize

Tahapan pertama adalah empathize, yang digunakan untuk memahami kebutuhan siswa, guru, dan petugas perpustakaan SMA Negeri 1 Ujan Mas terkait layanan perpustakaan. Pendekatan dilakukan dengan observasi dan wawancara.

Tabel 1. Pertanyaan tahap empatize

NO	Pertanyaan
1	Bagaimana menurut anda mengenai sistem perpustakaan secara manual?
2	Menurut anda apa kekurangan sistem perpustakaan yang belum terkomputerisasi?
3	Menurut anda apa saja hal yang bisa ditingkatkan dari sistem perpustakaan saat ini?
4	Menurut anda apa saja hal penting yang sebaiknya ada di website perpustakaan?
5	Menurut anda fitur apa yang kira-kira sangat dibutuhkan dalam sistem perpustakaan berbasis web?
6	Tampilan design interface seperti apa yang diinginkan pengguna pada website perpustakaan?

3.2 Define

Tahap Define adalah langkah kedua dalam metode Design Thinking, di mana fokus utama adalah merumuskan masalah berdasarkan analisis data dan temuan yang diperoleh dari tahap Empathize. Dalam penelitian ini, perumusan masalah dilakukan melalui identifikasi Pain Points dan pertanyaan How Might We (HMW). Langkah ini berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan solusi desain yang inovatif..

3.2.1 Pain Points

Pain Point merujuk pada masalah utama yang dihadapi oleh pengguna sasaran saat menggunakan atau mengakses suatu sistem.

Tabel 2. Pain Point

No	Pain Point
1	Kesulitan dalam melakukan pencarian buku karena proses yang masih manual.
2	Tidak adanya informasi yang diberikan mengenai ketersediaan buku secara real-time.
3	Tidak adanya pemberitahuan mengenai pengembalian buku pada saat jatuh tempo.
4	Minimnya informasi mengenai jumlah denda yang diberikan dan detail terkait lainnya.

3.2.2 How Might We

How Might We (HMW) adalah metode yang digunakan untuk mengubah masalah menjadi pertanyaan yang dapat memandu pencarian solusi.

Tabel 3. How Might We

No	How Might We
1	Bagaimana kita memberikan pemberitahuan yang efektif kepada pengguna tentang tanggal pengembalian buku yang jatuh tempo?
2	Bagaimana kita meningkatkan ketersediaan informasi mengenai jumlah denda dan detail penting lainnya dengan cara yang mudah diakses?
3	Bagaimana kita membantu pengguna mengetahui ketersediaan buku secara real-time?
4	Bagaimana kita dapat mengoptimalkan pencarian buku dalam aplikasi untuk mengatasi kesulitan yang dialami pengguna akibat pencarian manual?

3.3 Ideate

Tahap Ideate adalah langkah ketiga dalam metode Design Thinking. Pada tahap ini, dilakukan eksplorasi terhadap berbagai ide kreatif untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi pada tahap Define. Pada tahap Solution Ideate, solusi kreatif dihasilkan berdasarkan pertanyaan How Might We (HMW) yang telah dirumuskan.

Tabel 4. Solution Ideate

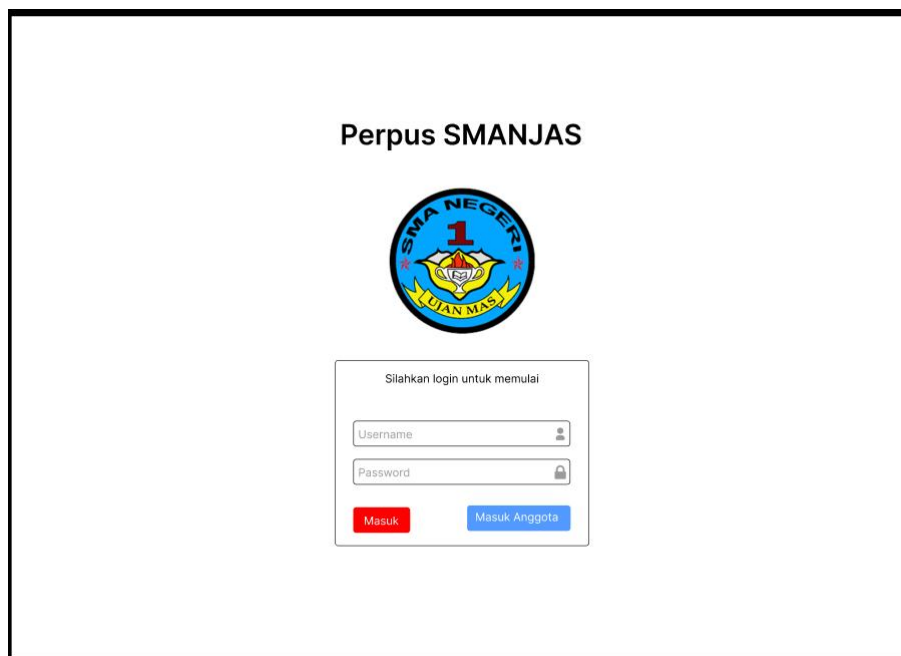
No	How Might We	Solusi Ide
1	Bagaimana kita memberikan pemberitahuan yang efektif kepada pengguna tentang tanggal pengembalian buku yang jatuh tempo?	Membuat widget pemberitahuan di layar beranda pengguna yang menampilkan informasi pengembalian buku.
2	Bagaimana kita meningkatkan ketersediaan informasi mengenai jumlah denda dan detail penting lainnya dengan cara yang mudah diakses?	Buatkan dashboard yang menampilkan informasi yang Menampilkan detail lengkap tanggal keterlambatan dan jumlah denda yang harus dibayarkan oleh pengguna
3	Bagaimana kita membantu pengguna mengetahui ketersediaan buku secara real-time?	Menyediakan fitur yang menampilkan status stok buku langsung di halaman pencarian.
4	Bagaimana kita dapat mengoptimalkan pencarian buku dalam aplikasi untuk mengatasi kesulitan yang dialami pengguna akibat pencarian manual?	Menyusun hasil pencarian dalam format tabel mencakup kolom sampul buku, judul Buku Penerbit, Tahun Buku, Stok Buku, dan Jumlah Dipinjam

4.4 Prototype

Pada tahap ini, fokus penelitian beralih ke pengembangan prototipe berdasarkan ide-ide kreatif yang dihasilkan dari analisis kebutuhan pengguna yang telah dilakukan pada tahap Empathize dan Define.

1. Halaman Login

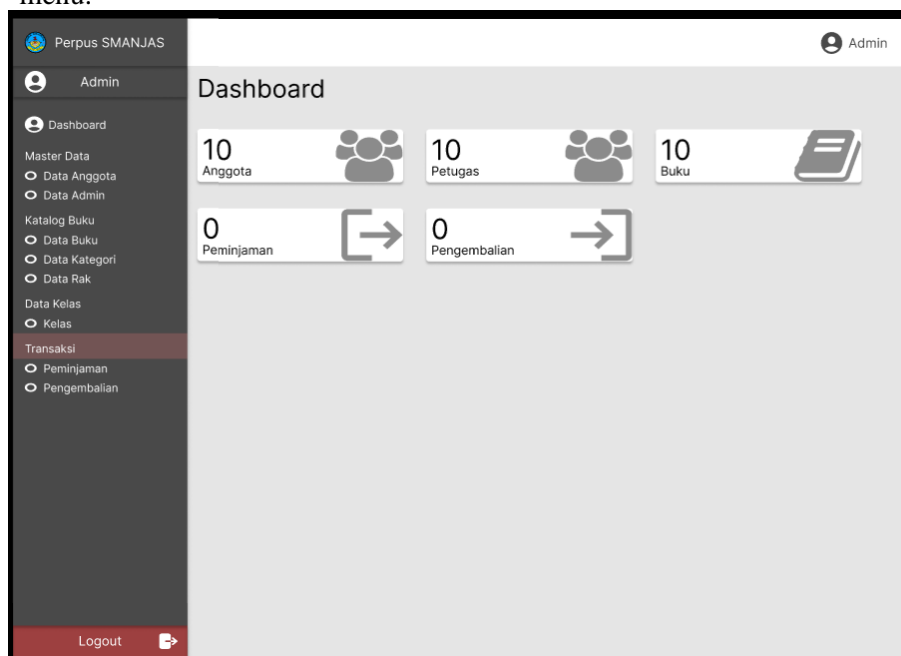
Halaman login pada berfungsi sebagai gerbang utama bagi pengguna untuk mengakses sistem. Pengguna, seperti siswa, guru, atau admin, harus memasukkan nama pengguna dan kata sandi untuk memverifikasi identitas mereka.



Gambar 3. Halaman Login

2. Halaman Dasbor

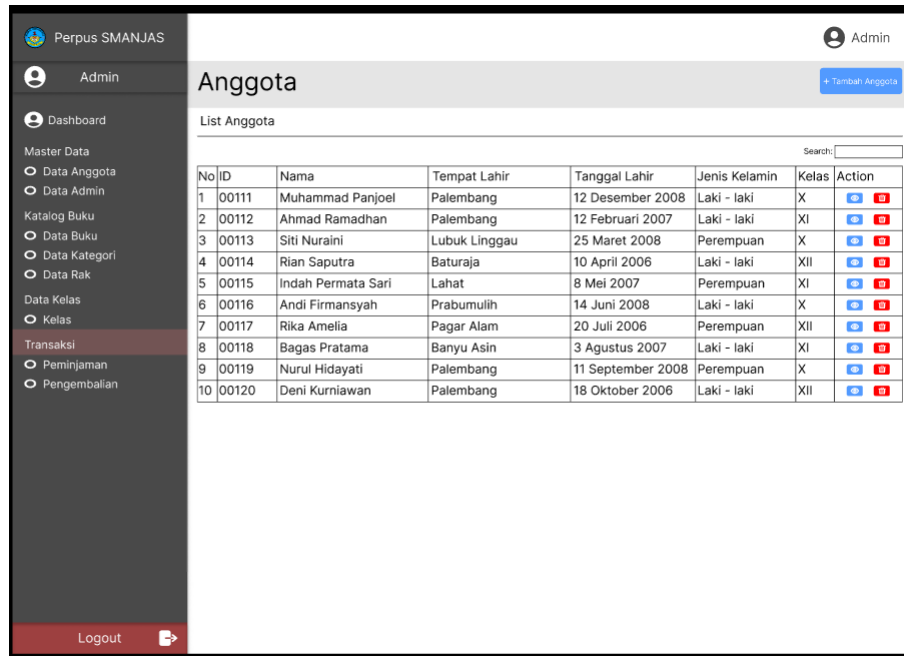
Halaman dasbor menyajikan ringkasan informasi penting secara visual, seperti jumlah total buku, anggota, transaksi peminjaman, dan pengembalian. Dengan ini, admin dapat langsung melihat kondisi perpustakaan tanpa harus membuka banyak menu.



Gambar 4. Halaman Dasboard

3. Halaman Data Anggota

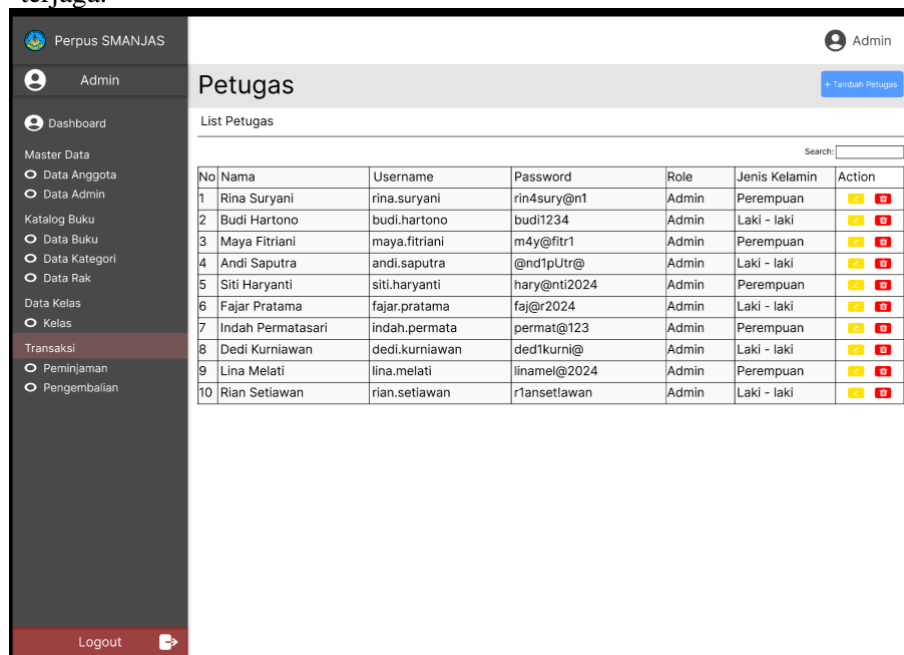
Halaman data anggota berguna untuk menampilkan, mengelola, dan menyimpan informasi tentang anggota perpustakaan. Informasi yang disajikan meliputi nama, id, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, kelas. Admin dapat menggunakan halaman ini untuk menambah atau menghapus data anggota, sehingga memastikan database perpustakaan tetap akurat dan terorganisir.



Gambar 5. Halaman Data Anggota

4. Halaman Data Admin

Halaman data admin pada website perpustakaan berfungsi untuk mengelola informasi terkait administrator sistem. Data yang ditampilkan mencakup nama admin, username, password, jenis kelamin dan peran atau hak akses dalam sistem. Halaman ini memungkinkan admin untuk menambah, mengedit, atau menghapus data admin lainnya. Dengan adanya halaman ini, pengelolaan sistem menjadi lebih terstruktur, memastikan setiap admin memiliki akses sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya, sehingga keamanan dan pengelolaan sistem perpustakaan tetap terjaga.

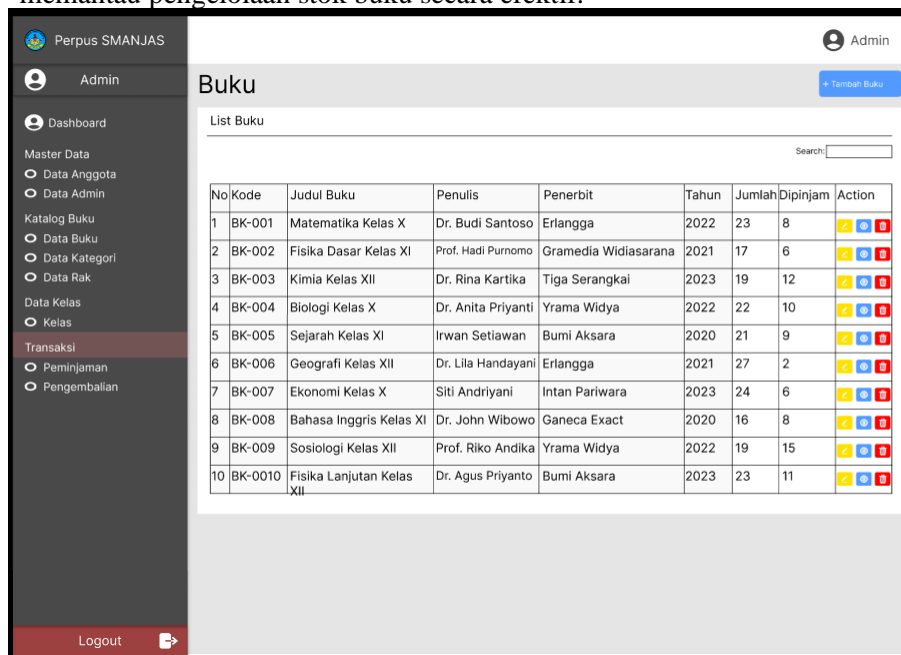


Gambar 6. Halaman Data Admin

5. Halaman Data Buku

Halaman data buku berfungsi untuk mengelola informasi koleksi buku yang tersedia. Data yang ditampilkan mencakup kode buku, judul buku, penulis, penerbit,

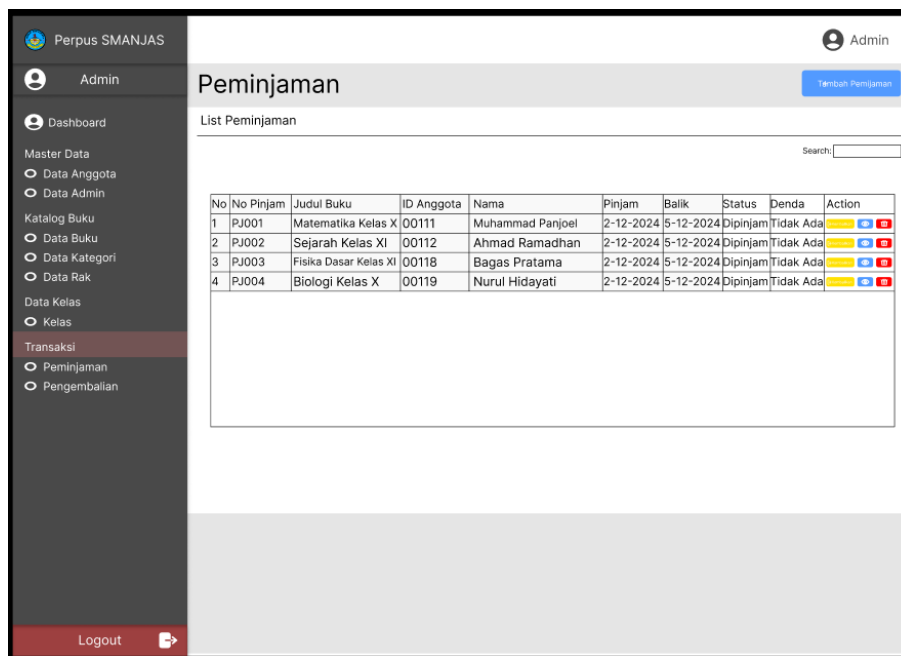
tahun terbit, dan status ketersediaan. Admin dapat menggunakan halaman ini untuk menambah, mengedit, atau menghapus data buku, memastikan informasi selalu terbaru dan akurat. Halaman ini juga memudahkan pengguna, seperti siswa dan guru, dalam mencari dan meminjam buku sesuai kebutuhan, serta membantu admin memantau pengelolaan stok buku secara efektif.



Gambar 7. Halaman Data Buku

6. Halaman Data Transaksi Peminjaman

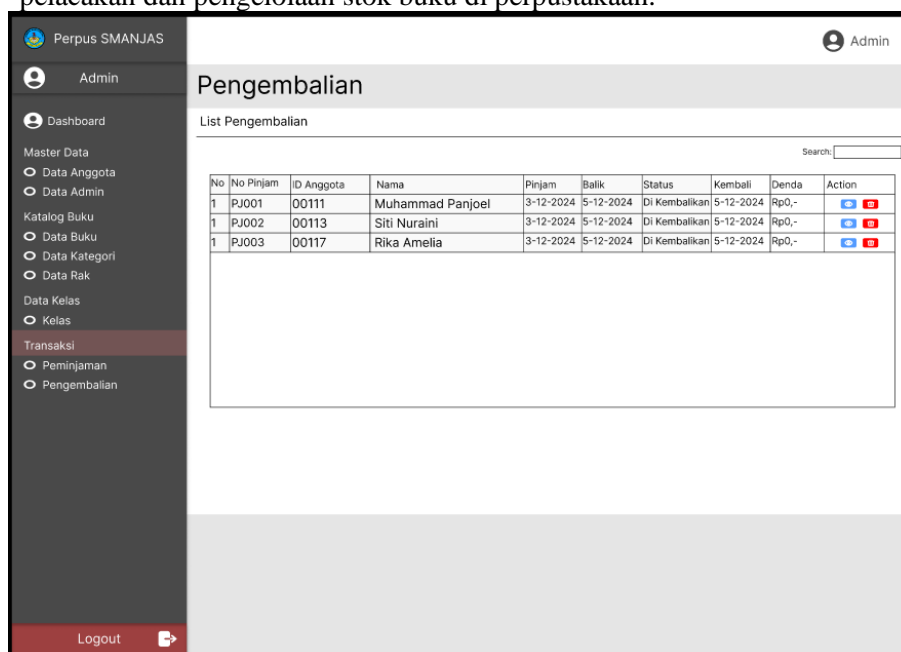
Halaman data transaksi peminjaman berperan dalam mencatat dan mengelola seluruh aktivitas peminjaman buku oleh anggota perpustakaan. Informasi yang ditampilkan mencakup no pinjam, judul buku yang dipinjam, id anggota, nama peminjam, tanggal peminjaman, batas waktu pengembalian, dan status pengembalian. Admin dapat menggunakan halaman ini untuk menambahkan data peminjaman baru, atau mengecek riwayat transaksi. Halaman ini membantu memastikan proses peminjaman berjalan lancar, terorganisir, dan mempermudah pelacakan buku yang sedang dipinjam atau belum dikembalikan.



Gambar 8. Halaman Data Transaksi Peminjaman

7. Halaman Data Transaksi Pengembalian

Halaman data transaksi pengembalian berfungsi untuk mencatat aktivitas pengembalian buku yang telah dipinjam oleh anggota. Informasi yang disajikan meliputi no pinjam, id anggota, nama peminjam, tanggal pengembalian, dan kondisi buku saat dikembalikan. Admin dapat mengelola data ini untuk memastikan proses pengembalian berjalan dengan lancar dan buku yang kembali dapat diperiksa keadaannya sebelum tersedia untuk dipinjam kembali. Halaman ini mempermudah pelacakan dan pengelolaan stok buku di perpustakaan.

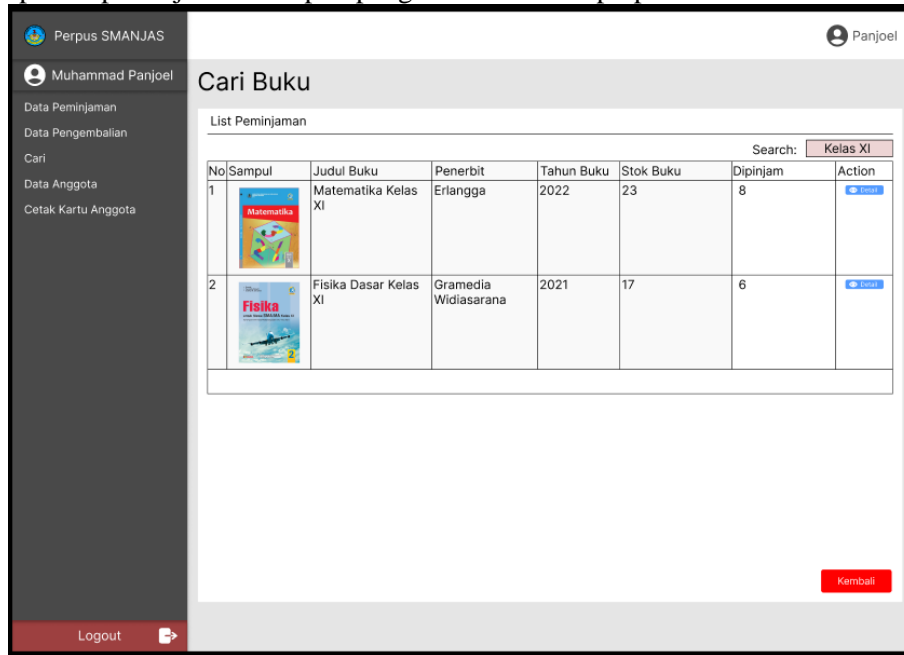


Gambar 9. Halaman Data Transaksi Pengembalian

8. Halaman Cari Buku

Halaman cari buku pada website perpustakaan berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam menemukan buku yang diinginkan berdasarkan kriteria tertentu, seperti judul, penulis, kategori, atau kata kunci. Pengguna dapat memasukkan

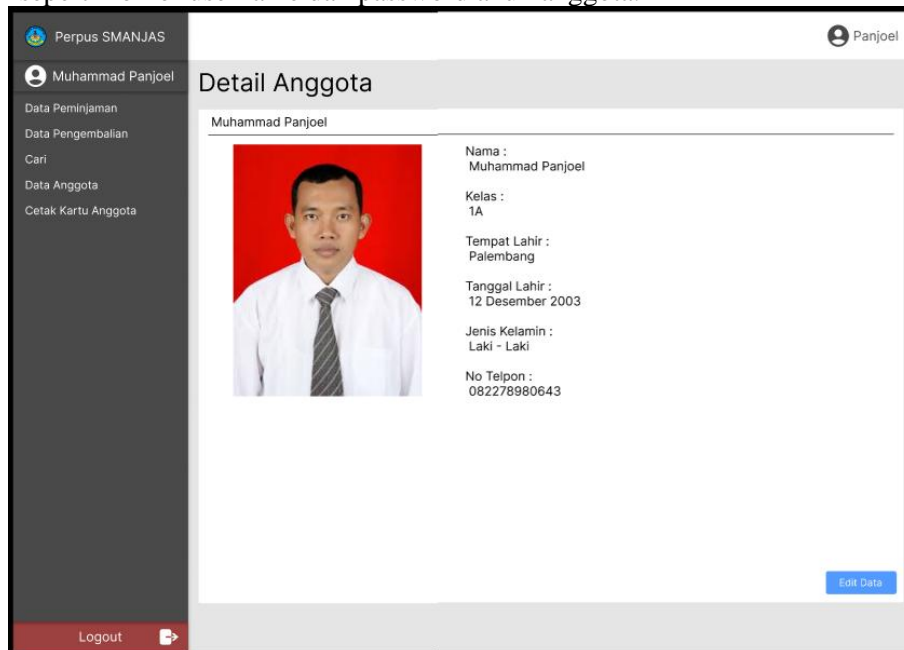
informasi tersebut untuk melihat daftar buku yang relevan beserta detailnya, seperti status ketersediaan dan lokasi rak buku. Halaman ini membantu meningkatkan pengalaman pengguna dalam mencari buku secara efektif, sehingga memudahkan proses peminjaman maupun pengelolaan koleksi perpustakaan.



Gambar 10. Halaman Cari Buku

9. Halaman Detail Anggota

Halaman data anggota berfungsi sebagai tempat untuk mengakses dan melihat informasi pribadi anggota di sistem perpustakaan. Anggota dapat melihat data seperti nama, kelas, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, nomor telepon. Selain itu, halaman ini memudahkan anggota untuk memperbarui informasi pribadi, seperti nomor username dan password akun anggota.



Gambar Halaman Detail Anggota

4.5 Test

Pada tahap Test, prototype rancangan website akan diuji oleh responden untuk mengumpulkan umpan balik mengenai solusi desain yang telah dibuat. Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas desain dan fungsionalitas website. Pengujian dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS), yaitu metode yang memanfaatkan skala Likert untuk menilai tingkat kegunaan sebuah sistem berdasarkan survei yang terdiri dari 10 pertanyaan. Desain yang telah dibuat akan diuji oleh 31 Pengguna yang Terdiri dari 2 Petugas dan 29 Siswa.

Berikut merupakan hasil pengujian menggunakan metode System Usability Testing:

Tabel 5. System Usability Testing

Responden	Kode Pertanyaan										Jumlah	Hasil
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	77,50
R2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	33	82,50
R3	4	2	4	2	4	2	3	4	3	1	29	72,50
R4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75,00
R5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95,00
R6	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	77,50
R7	3	2	3	4	3	1	3	3	3	3	28	70,00
R8	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	30	75,00
R9	4	2	4	2	4	2	4	4	4	2	32	80,00
R10	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	77,50
R11	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	27	67,50
R12	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	29	72,50
R13	4	3	4	3	3	2	4	2	4	2	31	77,50
R14	3	3	4	1	3	3	4	3	4	3	31	77,50
R15	3	0	4	4	4	2	2	2	3	2	26	65,00
R16	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	24	60,00
R17	3	4	3	3	3	1	3	2	4	1	27	67,50
R18	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,50
R19	4	3	4	3	4	2	4	4	4	3	35	87,50
R20	4	4	4	1	4	4	4	4	3	1	33	82,50
R21	3	3	3	3	3	2	4	4	3	2	30	75,00
R22	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	23	57,50
R23	4	2	3	2	3	2	4	3	3	1	27	67,50
R24	3	4	3	3	4	3	4	3	2	0	29	72,50
R25	4	2	3	3	3	2	4	2	3	2	28	70,00
R26	4	2	3	4	3	1	3	4	3	3	30	75,00
R27	3	3	3	3	4	2	4	2	3	2	29	72,50
R28	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	34	85,00
R29	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	30	75,00
R30	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	36	90,00
R31	4	3	3	2	4	4	4	4	4	2	34	85,00
Rata-Rata												76,21

Dengan demikian, hasil yang diperoleh melalui pengujian System Usability Scale (SUS) dari 31 responden adalah rata-rata 76,21. Berdasarkan nilai total tersebut, penilaian System Usability Scale dapat disimpulkan bahwa sesuai dengan interpretasi nilai SUS, prototipe ini berada pada grade scale B dan pada adjective rating dikategorikan sebagai Good.

4. KESIMPULAN

Perancangan UI/UX perpustakaan berbasis web di SMA Negeri 1 Ujan Mas telah terbukti berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengelola layanan perpustakaan. Keberhasilan sistem ini dibuktikan melalui pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Dalam pengujian ini, 31 responden diminta untuk menilai kemudahan penggunaan sistem berdasarkan survei yang terdiri dari 10 pertanyaan. Hasilnya, rata-rata nilai SUS mencapai 76,21, yang menunjukkan bahwa prototipe ini berada pada kategori 'Good' dalam penilaian kegunaan. Angka ini menunjukkan bahwa sistem tidak hanya mempermudah pengelolaan perpustakaan, tetapi juga memberikan kenyamanan dan efisiensi bagi pengguna dalam menjalankan aktivitas mereka sehari-hari. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas informasi dan minat baca di kalangan siswa serta staf SMA Negeri 1 Ujan Mas.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Achmad Fikri Sallaby, & Indra Kanedi. (2020). Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 48–53.
- [2] Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. 2020a. Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- [3] Ati, S., Nurdien, Kistanto, & Taufik, A. (2018). Pengantar Konsep Informasi, Data, dan Pengetahuan. Modul Pembelajaran, 1, 3
- [4] Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company.
- [5] Hidayat, A. Alimul. (2010). Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif. Jakarta: Health Book Publishing.
- [6] Hutahaeen, J. (2014). Konsep sistem informasi. Deepublish
- [7] Intan Permata Sari, A. H. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Pendidikan Multimedia*, 11.
- [8] ISO 9241-210. (2010). ISO 9241-210: Ergonomics of human–system interaction - Humancentred design for interactive systems. International Organization for Standardization.
- [9] Kristiyani, M. (2014). Rancang Bangun Prototype berbasis web sebagai Implementasi Pratik Wirausaha Mahasiswa di kota Semarang. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 17(2), 23-40
- [10] Lastiansyah, Sena. 2012. Pengertian User Interface. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [11] Mulyanto, A. (2009). Sistem informasi konsep & aplikasi. Pustaka Pelajar
- [12] Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>
- [13] Prayoga, Andika Dwi, et al. "Perancangan Sistem Informasi Kunjungan Pasien Rawat Jalan di Rumah Sakit Muhammadiyah Bandung." *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi* 11.2 (2021): 106-112.
- [14] Ridho Nastainullah. 2020. Panduan Figma Desain Website (<https://blogs.masterweb.com/panduan-figma>)
- [15] Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Barang Berbasis Online Menggunakan Pendekatan Extreme Programming. *Jurnal Ilmiah Computer Science - EJurnal SNN Media Tech Press*. <https://ejurnal.snn-media.com/index.php/jics/article/view/8>
- [16] Saleh, Abdul Rahman, 2013. Perpustakaan Digital Edisi 2. E-book.

- [17] Sutabri, T. (2012). Analisis Sistem Informasi. Andi.
- [18] Sutanta, E. (2009). Sistem informasi manajemen. Graha Ilmu.
- [19] Veen, J. (2001). The art and science of web design. New Riders