

***REDESIGN USER EXPERIENCE PADA UMM INTITUTIONAL
REPOSITORY MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING***

SKRIPSI



**Oleh:
ANANDA DYAH AYU KUMALA
NIM. 19680007**

**PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN ILMU INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023**

***REDESIGN USER EXPERIENCE PADA UMM INTITUTIONAL
REPOSITORY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING***

SKRIPSI

**Oleh:
ANANDA DYAH AYU KUMALA
NIM. 19680007**

**Diajukan kepada:
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Sains Informasi (S.S.I)**

**PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN ILMU INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2023**

LEMBAR PESETUJUAN

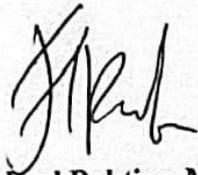
***REDESIGN USER EXPERIENCE PADA UMM INTITUTIONAL
REPOSITORY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING***

SKRIPSI

**Oleh:
ANANDA DYAH AYU KUMALA
NIM.19680007**

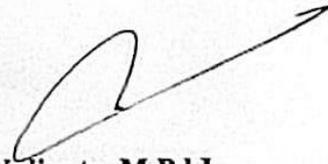
**Telah Diperiksa dan Disetujui:
Tanggal: 16 Oktober 2023**

Pembimbing I,



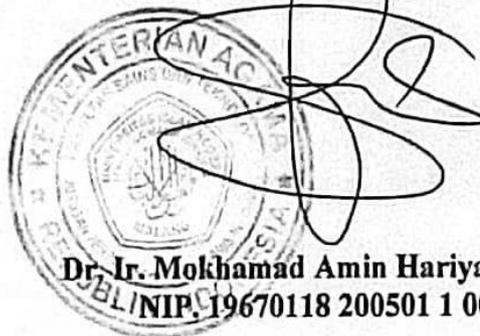
**Firma Sahrul Bahtiar, M.Eng
NIP. 19850201 201903 1 009**

Pembimbing II,



**Yulianto, M.Pd.I
NIP. 19870712 201903 1 005**

**Mengetahui,
Ketua Program Studi**



**Dr. Ir. Mokhamad Amin Hariyadi, M.T
NIP. 19670118 200501 1 001**

LEMBAR PENGESAHAN

REDESIGN USER EXPERIENCE PADA UMM INTITUTIONAL REPOSITORY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

SKRIPSI

Oleh:
ANANDA DYAH AYU KUMALA
NIM. 19680007

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sains Informasi (S.S.I.)
Pada 16 Oktober 2023

Susunan Dewan Penguji		Tanda Tangan
Ketua Penguji	: Wahyu Hariyanto, M.M NIP. 19890721 201903 1 007	()
Anggota Penguji I	: Firman Jati Pamungkas, M.Kom NIP. 19900112 201903 1 010	()
Anggota Penguji II	: Firma Sahrul Bahtiar, M.Eng NIP. 19850201 201903 1 009	()
Anggota Penguji III	: Yulianto, M.Pd.I NIP. 19870712 201903 1 005	()

Disahkan oleh:
Ketua Program Studi

Dr. Ir. M. Amin Hariyadi, M.T
NIP. 19670118 200501 1 001



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ananda Dyah Ayu Kumala
NIM : 19680007
Prodi : Perpustakaan dan Ilmu Informasi
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan data, tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali dengan mencantumkan sumber cuplikan pada daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 16 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan,



Ananda Dyah Ayu Kumala
NIM. 19680007

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Syukur Alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.

Selanjutnya penulis haturkan ucapan terima kasih seiring do'a dan harapan jazakumullah ahsanal jaza' kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikanya Skripsi ini. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, M.A, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sri Harini, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Ir. M. Amin Hariyadi, M.T, selaku Ketua Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Firma Sahrul Bahtiar, M.Eng dan Bapak Yulianto, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan pengalaman berharga.
5. Bapak Wahyu Hariyanto, M.M dan Bapak Firman Jati Pamungkas, M.Kom selaku Dosen Penguji yang telah mendampingi dan mengawasi setiap tahap pengerjaan Skripsi hingga selesai.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti.
7. Bapak dan Ibu Pustakawan beserta staf Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang yang telah membantu peneliti mendapatkan data-data penunjang penelitian.
8. Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
9. Orang tua saya, Ayah Suparto dan Ibu Sriyanah, beserta seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan baik moral maupun spiritual sehingga penulis diberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan yang tidak bisa disebutkan satu persatu dan tentunya saling memberikan *support* untuk tetap semangat mengerjakan skripsi ini.
11. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Tidak ada yang dapat kami berikan kepada mereka selain iringan doa yang tulus dan ikhlas dan balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Penulis sadar masih banyak kekurangan dari skripsi yang telah disusun. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun sebagai bahan masukan demi perkembangan penulis. Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat

memberikan manfaat bagi pembaca maupun bagi penulis sendiri. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 16 Oktober 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PESETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
مستخلص البحث	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Batasan Masalah.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	11
A. <i>User Interface</i>	11
B. <i>User Experience</i>	11
C. Figma	12
D. <i>Maze Design</i>	12
E. <i>Institutional Repository</i>	12
F. <i>Metode Design Thinking</i>	13
G. Perpustakaan dalam Konsep Fikih Islam	18
H. Perpustakaan Dalam Maqosidi as-Syari’ati.....	19
I. Tiga Nilai Seni dan Karya (<i>Design</i>) Dalam Islam.....	20
J. Ragam Hukum Menggambar (<i>Taswiru As-Suroti</i>).....	21
K. Pandangan Islam dalam Pengembangan dan Pemanfaatan Teknologi22	
BAB III METODE PENELITIAN	23

3.1	Jenis Penelitian	23
3.2	Desain Penelitian	23
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.4	Subjek dan Objek Penelitian	26
3.5	Sumber Data	27
3.5.1	Sumber Data Primer	27
3.5.2	Sumber Data Sekunder	27
3.6	Instrumen Penelitian	27
3.7	Teknik Pengumpulan Data	28
3.8	Analisis Data	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Hasil.....	35
4.1.1	Gambaran Umum <i>Institutional Repository</i>	35
4.1.2	Tahapan <i>Design Thinking</i>	36
4.1.3	Hasil Tahapan <i>Design Thinking</i>	38
1.	<i>Empathize</i>	38
2.	<i>Define</i>	52
3.	<i>Ideate</i>	54
4.	<i>Prototype</i>	65
5.	<i>Testing</i>	77
4.2	Pembahasan	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		95
5.1	Kesimpulan.....	95
5.2	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA		96
LAMPIRAN.....		100
	Lampiran 1: Surat Izin Penelitian.....	101
	Lampiran 2: Surat Balasan Izin Penelitian	102
	Lampiran 3: Data Responden	103
	Lampiran 4: Transkrip Wawancara	104
	Lampiran 5: Dokumentasi	124
	Lampiran 6: Hasil Cek Plagiasi.....	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Statistik Pengunjung UMM <i>Institutional Repository</i>	3
Gambar 2.1: Tahapan <i>Design Thinking</i>	14
Gambar 2.2: Contoh <i>Empathy Map</i> Sumber: nngroup.com.....	15
Gambar 2.3: Contoh Sumber: sis.binus.ac.id.....	17
Gambar 3.1: Desain Peneliti	24
Gambar 4.1: Tampilan Dashboard UMM <i>Institutional Repository</i>	36
Gambar 4.2: Tahapan <i>Design Thinking</i>	36
Gambar 4.3: <i>Empathy Map</i> Pemustaka 1	38
Gambar 4.4: <i>Empathy Map</i> Pemustaka 2.....	39
Gambar 4.5: <i>Empathy Map</i> Pemustaka 3.....	40
Gambar 4.6: <i>Empathy Map</i> Pemustaka 4.....	41
Gambar 4.7: <i>Empathy Map</i> Pemustaka 5.....	42
Gambar 4.8: <i>Empathy Map</i> Pemustaka 6.....	43
Gambar 4.9: <i>Empathy Map</i> Pemustaka 7.....	43
Gambar 4.10: <i>Empathy Map</i> Pemustaka 8.....	44
Gambar 4.11: <i>Empathy Map</i> Pustakawan 1	45
Gambar 4.12: <i>Empathy Map</i> Pustakawan 2.....	46
Gambar 4.13: <i>User Persona</i> Pemustaka 1	47
Gambar 4.14: <i>User Persona</i> Pemustaka 2	47
Gambar 4.15: <i>User Persona</i> Pemustaka 3	48
Gambar 4.16: <i>User Persona</i> Pemustaka 4	48
Gambar 4.17: <i>User Persona</i> Pemustaka 5	49
Gambar 4.18: <i>User Persona</i> Pemustaka 6	49
Gambar 4.19: <i>User Persona</i> Pemustaka 7	50
Gambar 4.20: <i>User Persona</i> Pemustaka	50
Gambar 4.21: <i>User Persona</i> Pustakawan 1	51
Gambar 4.22: <i>User Persona</i> Pustakawan 2	51
Gambar 4.23: <i>User Journey Map</i> Pemustaka 1	55
Gambar 4.24: <i>User Journey Map</i> Pemustaka 2.....	56
Gambar 4.25: <i>User Journey Map</i> Pemustaka 3.....	56
Gambar 4.26: <i>User Journey Map</i> Pemustaka 4.....	57
Gambar 4.27: <i>User Journey Map</i> Pemustaka 5.....	58
Gambar 4.28: <i>User Journey Map</i> Pemustaka 6.....	59
Gambar 4.29: <i>User Journey Map</i> Pemustaka 7.....	59
Gambar 4.30: <i>User Journey Map</i> Pemustaka 8.....	60
Gambar 4.31: <i>User Journey Map</i> Pustakawan 1	61
Gambar 4.32: <i>User Journey Map</i> Pustakawan 2	62
Gambar 4.33: <i>User Flow</i> Login	63
Gambar 4.34: <i>User Flow</i> Autowatermark.....	63
Gambar 4.35: <i>User Flow</i> Bookmark atau Wishlist	64
Gambar 4.36: <i>User Flow</i> Advanced Search.....	64
Gambar 4.37: <i>User Flow</i> Pedoman Penggunaan.....	64
Gambar 4.38: <i>User Flow</i> Contac Us	65
Gambar 4.39: Sitemap.....	65
Gambar 4.40: Style Guide.....	66

Gambar 4.41: Desain Ulang Bagian Header	67
Gambar 4.42: Desain Ulang Bagian Footer	67
Gambar 4.43: Desain Ulang Halaman Home	68
Gambar 4.44: Desain Ulang Halaman Login	69
Gambar 4.45: Desain Ulang Halaman Home Setelah Login	70
Gambar 4.46: Desain Ulang Halaman Help	71
Gambar 4.47: Desain Ulang Halaman Advanced Search	72
Gambar 4.48: Desain Ulang Halaman Hasil Pencarian	73
Gambar 4.49: Fitur Layanan Pengaduan atau Konsultasi	74
Gambar 4.50: Penambahan Fitur Wishlist	75
Gambar 4.51: Penambahan Pop Up pada Informasi atau Pengumuman Penting .	76
Gambar 4.52: Pedoman penggunaan.....	77
Gambar 4.53: Usability Breakdown Login	79
Gambar 4.54: Heatmap Login.....	80
Gambar 4.55: Usability Breakdown Autowatermark	81
Gambar 4.56: Heatmap Autowatermark	81
Gambar 4.57: Usability Breakdown Pedoman Penggunaan	82
Gambar 4.58: Heatmap Pedoman Penggunaan	83
Gambar 4.59: Usability Breakdown Pencarian Advanced Search.....	84
Gambar 4.60: Heatmap Pencarian Advanced Search	85
Gambar 4.61: Usability Breakdown Menyimpan Hasil Pencarian (Wishlist)	86
Gambar 4.62: Heatmap Menyimpan Hasil Pencarian (Wishlist).....	88
Gambar 4.63: Usability Breakdown Laporan Pengaduan (Contac Us)	89
Gambar 4.64: Heatmap Laporan Pengaduan (Contac Us)	90
Gambar 4.65: Hasil Usability Menggunakan Maze Design.....	91
Gambar 6.1: Surat Izin Penelitian	101
Gambar 6.2: Surat Balasan Izin Penelitian	102
Gambar 6.3: Dokumentasi Pemustaka 1	124
Gambar 6.4: Dokumentasi Pemustaka 2	124
Gambar 6.5: Dokumentasi Pemustaka 3	124
Gambar 6.6: Dokumentasi Pemustaka 4	125
Gambar 6.7: Dokumentasi Pemustaka 5	125
Gambar 6.8: Dokumentasi Pemustaka 6	125
Gambar 6.9: Dokumentasi Pemustaka 7	126
Gambar 6.10: Dokumentasi Pustakawan 1	126
Gambar 6.11: Dokumentasi Pustakawan 2	126

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1: Derajat Kebutuhan Perpustakaan	20
Tabel 2. 2: Islam dan Pengembangan Teknologi	22
Tabel 2. 3: Tujuan Syariat dan Teknologi.....	22
Tabel 3.1: <i>Timeline</i> Penelitian	26
Tabel 3.2: Kriteria Responden	29
Tabel 3.3: Pertanyaan Penelitian.....	30
Tabel 3.4: Tingkatan Skor MAUS (Maze Design, 2023b)	34
Tabel 4.1: Pendefinisian Masalah	52
Tabel 4.2: Pemecahan Masalah Menggunakan How Might We (HMW).....	53
Tabel 4.3: Task Scenario.....	77
Tabel 4.4: Report Usability Testing Menggunakan Maze Design.....	90
Tabel 4.5: Tiga Nilai Seni dan Karya (Design) dalam Islam.....	94
Tabel 6.1: Data Responden	103

ABSTRAK

Kumala, Ananda Dyah Ayu. 2023. ***Redesign User Experience UMM Institutional Repository dengan Menggunakan Metode Design Thinking***. Skripsi. Program Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (I) Firma Sahrul Bahtiar, M. Eng, (II) Yulianto, M.Pd.I

Kata Kunci: Redesain *Repository*, *User Experience*, *Design Thinking*

Perpustakaan perguruan tinggi berperan dalam menunjang keberlangsungan pendidikan. Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang memberikan layanan akses informasi berupa *institutional repository*. Layanan tersebut merupakan sarana komunikasi ilmiah di perguruan tinggi serta dapat meningkatkan citra perguruan tinggi khususnya dalam ranah webometrik. Tujuan adanya IR tidak lain untuk memudahkan pengguna dalam mengakses sampai dengan memenuhi kebutuhan informasi atau mendukung penelitian. Namun, dilihat dari statistik pengunjung UMM *Institutional Repository* mengalami masalah dimana jumlah pengunjung selama bulan Oktober 2022 sampai dengan Januari 2023 mengalami penurunan cukup signifikan. Sehingga untuk mengatasi kendala tersebut perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terkait *user experience* terhadap desain tampilan UMM *Institutional Repository* menggunakan metode kualitatif dengan metode *design thinking*. Tahap-tahap dalam metode *design thinking* adalah *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil *redesign user experience* UMM *Institutional Repository* dengan menggunakan metode *design thinking*. Peneliti mengumpulkan data dengan cara observasi dan wawancara untuk mengetahui masalah desain. Setelah dilakukan wawancara terdapat beberapa kendala pada *repository* yang perlu dilakukan perancangan ulang. Berdasarkan perancangan ulang *design* menggunakan figma pada layanan UMM *Institutional Repository* yang selanjutnya dilakukan pengujian *prototype* menggunakan *maze design* diperoleh *score* yaitu 92. Dimana *score* tersebut termasuk kategori tinggi.

ABSTRACT

Kumala, Ananda Dyah Ayu. 2023. *Redesigning the UMM Institutional Repository User Experience Using the Design Thinking Method*. Thesis. Library and Information Science Study Program, Faculty of Science and Technology, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Supervisor: (I) Firma Sahrul Bahtiar, M.Eng, (II) Yulianto, M.Pd.I

Keywords: *Repository Redesign, User Experience, Design Thinking.*

University libraries play a role in supporting the continuity of education. The University of Muhammadiyah Malang Library provides information access services in the form of institutional repositories. This service is a means of scientific communication in universities and can improve the image of universities, especially in the realm of webometrics. The purpose of IR is none other than to facilitate users in accessing to meet information needs or support research. However, judging from the visitor statistics, the UMM Institutional Repository experienced a problem where the number of visitors during October 2022 to January 2023 decreased significantly. So to overcome these obstacles, further research needs to be done related to user experience on the display design of the UMM Institutional Repository using qualitative methods with design thinking methods. The stages in the design thinking method are empathize, define, ideate, prototype, and test. The purpose of this study is to determine the results of the redesign of the UMM International Repository user experience using the design thinking method. Researchers collect data by observation and interviews to find out design problems. After the interview, there were several obstacles to the repository that needed to be redesigned. Based on the design redesign using figma in the UMM Insitutional Repository service, which was then carried out prototype testing using maze design, a score of 92 was obtained. Where the score is included in the high category.

مستخلص البحث

كومالا ، أناندا دياه أبو. 2023. إعادة تصميم تجربة المستخدم مستودع UMM الدولي باستخدام طريقة التفكير التصميمي. أطروحة. برنامج دراسة علوم المكتبات والمعلومات ، كلية العلوم والتكنولوجيا ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية ، مالانج.

المشرف: (I) فيرم ساهرول بهتبار ، الماجستير (II) يولي نطا، الماجستير

كاتا كونسبي: مستودع تصميم ، تجربة المستخدم ، التفكير التصميمي

تلعب مكتبات الكليات دورا في دعم استمرارية التعليم. توفر مكتبة جامعة محمديّة مالانج خدمات الوصول إلى المعلومات في شكل مستودعات مؤسسية. هذه الخدمة هي وسيلة للتواصل العلمي في الجامعات ويمكن أن تحسن صورة الجامعات ، وخاصة في مجال قياس الويب. الغرض من المستودع المؤسسي ليس سوى تسهيل وصول المستخدمين لتلبية احتياجات المعلومات أو دعم البحث. ومع ذلك ، انطلاقا من إحصائيات الزوار ، واجه المستودع المؤسسي UMM مشكلة حيث انخفض عدد الزوار خلال الفترة من أكتوبر 2022 إلى يناير 2023 بشكل ملحوظ. لذلك للتغلب على هذه العقبات ، يجب إجراء مزيد من البحث فيما يتعلق بتجربة المستخدم على تصميم العرض للمستودع المؤسسي UMM باستخدام الأساليب النوعية مع أساليب التفكير التصميمي. المراحل في طريقة التفكير التصميمي هي التعاطف ، والتعريف ، والتفكير ، والنموذج الأولي ، والاختبار. الغرض من هذه الدراسة هو تحديد نتائج إعادة تصميم تجربة مستخدم مستودع UMM الدولي باستخدام طريقة التفكير التصميمي. يجمع الباحثون البيانات عن طريق الملاحظة والمقابلات لمعرفة مشاكل التصميم. بعد المقابلة ، كانت هناك العديد من العقبات أمام المستودع التي تحتاج إلى إعادة تصميم. بناء على إعادة تصميم التصميم باستخدام figma في خدمة مستودع UMM المستودع المؤسسي ، والتي تم إجراؤها بعد ذلك اختبار النموذج الأولي باستخدام تصميم المتاهة ، تم الحصول على درجة 92. حيث يتم تضمين الدرجة في الفئة العالية.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perpustakaan perguruan tinggi berperan dalam menunjang keberlangsungan pendidikan. Salah satu peran penting perpustakaan perguruan tinggi adalah sebagai wadah repositori guna keperluan publikasi karya ilmiah dari civitas akademika perguruan tinggi (Bahtiar et al., 2020). Wadah untuk publikasi karya ilmiah dari civitas akademika perguruan disebut dengan *Institutional Repository* (IR). IR merupakan kegiatan menghimpun dan melestarikan koleksi digital dimana hasil karya intelektual diperoleh dari instansi tertentu (Pendit, 2008). Dengan adanya IR, diharapkan mampu memanfaatkan koleksi *grey literature* yang disajikan dapat membantu baik dari pihak civitas akademika maupun peneliti dari luar dalam menjalankan dan mengembangkan penelitiannya. Tentunya dengan keunggulan yang mana dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, IR dapat memenuhi kebutuhan informasi dari pengguna. Selain itu, dengan adanya IR dapat meningkatkan komunikasi ilmiah suatu perpustakaan perguruan tinggi agar terus berjalan. Tujuan adanya IR tidak lain untuk memudahkan pengguna dalam mengakses sampai dengan memenuhi kebutuhan informasi atau mendukung penelitian, sejalan dengan firman Allah Swt dalam surah Al Isra ayat 70, yaitu sebagai berikut:

وَلَقَدْ كَرَّمْنَا بَنِي آدَمَ وَحَمَلْنَاهُمْ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ وَرَزَقْنَاهُمْ مِنَ الطَّيِّبَاتِ وَفَضَّلْنَاهُمْ عَلَى كَثِيرٍ
مِّمَّنْ خَلَقْنَا تَفْضِيلًا ﴿٧٠﴾

“Dan sungguh, Kami telah memuliakan anak cucu Adam, dan Kami angkut mereka di darat dan di laut, dan Kami beri mereka rezeki dari yang baik-baik, dan Kami lebihkan mereka di atas banyak makhluk yang Kami ciptakan dengan kelebihan yang sempurna ” (Qs. Al Isra/17:70)

Ayat tersebut menunjukkan bahwa, Allah menciptakan manusia dengan berbagai kelebihan. Manusia sebagai prioritas diantara makhluk hidup lainnya. Allah telah menjadikan penglihatan, pendengaran, hati manusia supaya dapat

mengerti dan mendatangkan kebermanfaatan baik bagi dirinya atau orang lain. Menurut Quraish Shihab dalam kitab tafsir Al-Misbah yaitu manusia adalah makhluk yang berkembang. Dalam artian, seiring berjalannya waktu manusia melakukan sebuah inovasi untuk menemukan ide atau solusi atas permasalahan yang dihadapi. Hal ini selaras dengan upaya manusia dalam mengembangkan teknologi dalam berbagai bidang. Sampai saat ini, perkembangan teknologi tidak ada hentinya dan terus-menerus dilakukan oleh manusia. Manusia berupaya agar bisa berkembang atau memanfaatkan kelebihan yang diberikan Allah dengan berbagai upaya, sehingga manusia bisa mengikuti perkembangan teknologi dan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari (Shihab, 2002). Surah Al Isra ayat 70 yang telah diuraikan tersebut berkaitan dengan perancangan ulang UX pada UMM *Institutional Repository* tujuannya yaitu untuk merancang ulang repositori berdasarkan solusi atas permasalahan selama pengguna berinteraksi dengan sistem yang mana dengan adanya perkembangan teknologi yang kian masif menjadi daya tarik untuk melakukan penelitian ini.

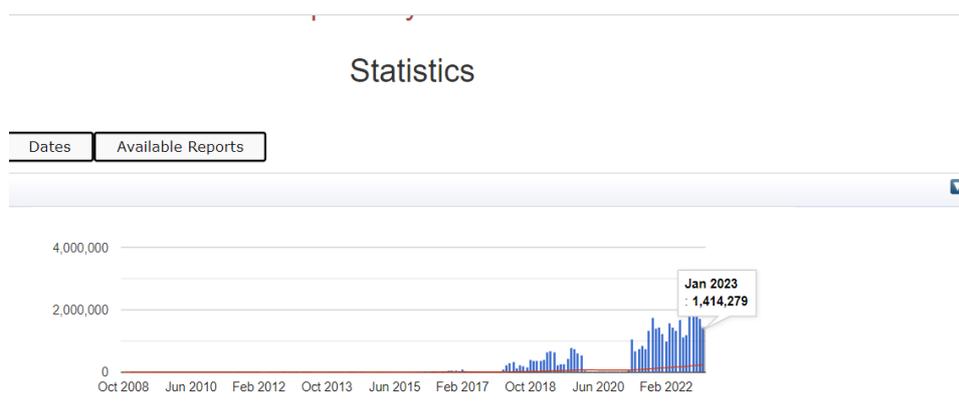
Sesuai dengan kandungan surah An-Nahl ayat 5-8 terdapat metodologi instinbath yang memuat tiga nilai dalam setiap karya seni yang salah satu diantaranya perancangan ulang *user experience* pada UMM *Institutional Repository* yaitu nilai kemanfaatan, nilai keindahan, dan juga nilai spiritualitas yaitu sebagai berikut:

وَاللَّائِمِمْ خَلْفَهَا لَكُمْ فِيهَا دِفْءٌ وَمَنْفَعٌ وَمِنْهَا تَأْكُلُونَ ﴿٥﴾ وَلَكُمْ فِيهَا جَمَالٌ حِينَ تُرِيحُونَ
 وَحِينَ تَسْرَحُونَ ﴿٦﴾ وَتَحْمِلُ أَثْقَالَكُمْ إِلَىٰ بَلَدٍ لَّمْ تَكُونُوا بَلِغِيهِ إِلَّا بِشِقِّ الْأَنْفُسِ إِنَّ رَبَّكُمْ
 لَرءُوفٌ رَّحِيمٌ ﴿٧﴾ وَالْخَيْلَ وَالْبِغَالَ وَالْحَمِيرَ لِتَرْكَبُوهَا وَزِينَةً وَيَخْلُقُ مَا لَا تَعْلَمُونَ ﴿٨﴾

(5) Dan hewan tenak telah diciptakan-Nya, untuk kamu padanya ada (bulu) yang menghangatkan dan berbagai manfaat, dan sebagiannya kamu makan (6) Dan kamu memperoleh keindahan padanya, ketika kamu membawanya kembali ke kandang dan ketika kamu melepaskannya (ke tempat penggembalaan) (7) Dan ia mengangkut beban-bebanmu ke suatu negeri yang kamu tidak sanggup mencapainya, kecuali dengan susah payah. Sungguh, Tuhanmu Maha Pengasih, Maha Penyayang (8) dan (Dia telah

menciptakan) kuda, bagal, dan keledai, untuk kamu tanggungi dan (menjadi) perhiasan. Allah menciptakan apa yang tidak kamu ketahui.

Salah satu perpustakaan perguruan tinggi yang menggunakan *institutional repository* sebagai sarana pemenuhan kebutuhan informasi pengguna yaitu Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang. Perpustakaan tersebut menyediakan layanan akses informasi berupa UMM *Institutional Repository* yang dapat diakses melalui <https://eprints.umm.ac.id/> tujuannya tidak lain yaitu untuk memberikan kemudahan akses sumber informasi serta dalam memenuhi kebutuhan informasi penggunanya. UMM *Institutional Repository* mulai dibangun pada tahun 2008. Dalam penerapannya, terdapat beberapa *software* yang dapat digunakan dalam pengelolaan IR yaitu Dspace, Omeka, Eprints, dan lain-lain. Perpustakaan UMM sendiri memanfaatkan *software* EPrints dalam pengelolaan IR yang kemudian diberi nama UMM *Institutional Repository*. Dikarenakan EPrints merupakan *software open source* atau tidak berbayar. Sebelum adanya UMM *Institutional Repository*, hasil karya ilmiah civitas akademik UMM melakukan pengumpulan berupa compact disk (CD) berisi *soft copy* per bab yang sudah dipisah sesuai ketentuan. Maka dari itu, adanya UMM *Institutional Repository* memudahkan pustakawan sekaligus pemustaka dalam mengakses karya ilmiah.



Gambar 1.1: Statistik Pengunjung UMM *Institutional Repository*

Berdasarkan gambar 1.1, menunjukkan bahwa statistik pengunjung UMM *Institutional Repository* mengalami masalah dimana jumlah pengunjung selama bulan Oktober 2022 sampai dengan Januari 2023 mengalami

penurunan cukup signifikan. Yang artinya, layanan tersebut belum atau kurang dimanfaatkan secara maksimal bagi civitas akademiknya. Pada hakikatnya, layanan tersebut merupakan sarana komunikasi ilmiah di perguruan tinggi serta dapat meningkatkan citra perguruan tinggi khususnya dalam ranah webometrik.

Berdasarkan survei pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober hingga Desember 2022, terdapat mahasiswa yang belum mengerti cara pemanfaatan IR untuk memenuhi kebutuhan informasinya, tampilan muka atau tata letak yang kurang baik atau sesuai, terlalu kompleks atau memuat informasi yang tidak perlu, dan lain sebagainya. Sehingga untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, peneliti perlu melakukan *redesign* atau perancangan ulang *user experience* pada UMM *Institutional Repository*.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap salah satu kepala bidang layanan *digital library* Perpustakaan UMM bahwa sistem informasi atau Eprints UMM ini sudah cukup lama tidak dilakukan perbaikan atau perubahan tampilan sistem. Sehingga, hal tersebut menjadi daya tarik peneliti untuk mengetahui apa yang dirasakan pengguna dan juga pengalaman pengguna pada saat memanfaatkan IR. Oleh karena itu, pihak perpustakaan UMM telah mengizinkan peneliti untuk melakukan *redesign* UMM *Institutional Repository*. Nantinya, hasil dari *prototype* yang sudah dirancang peneliti akan dijadikan sebagai rujukan atau solusi bagi perancangan ulang tampilan sistem bagi pihak perpustakaan UMM.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan-permasalahan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana hasil *redesign user experience* UMM *Institutional Repository* dengan menggunakan metode *design thinking*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil *redesign user experience* UMM *Institutional Repository* dengan menggunakan metode *design thinking*.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan referensi penelitian berikutnya dalam melakukan *redesign* atau perancangan ulang menggunakan metode *design thinking* pada sistem lainya dengan menggunakan metode yang sama.

b. Manfaat Secara Praktis

Adapun manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, serta sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan peneliti khususnya dalam *redesign* atau perancangan ulang *user experience* serta pengujian hasil perancangan ulang *institutional repository*.

2. Bagi Akademisi Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan adanya perancangan ulang *user experience* pada UMM *Institutional Repository* ini berdampak pada penggunaan pada UMM *Institutional Repository* ke depannya, mempermudah pengguna pada saat mengakses repositori, dan sekaligus tentunya dapat meningkatkan sarana komunikasi ilmiah yang ada.

3. Bagi Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang

Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu membantu Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang dalam meningkatkan kualitas pelayanan yang diberikan kepada pemustaka khususnya pada layanan UMM *Institutional Repository*. Selain itu, dapat menjadi bahan saran dan pertimbangan bagi institusi dalam *redesign user experience* pada UMM *Institutional Repository*.

1.5 Batasan Masalah

Pada penelitian ini terdapat batasan masalah yang telah dipaparkan, adapun ruang lingkup penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian ini terdapat sepuluh responden terdiri dari dua pustakawan dan delapan mahasiswa atau pemustaka.
- b. Minimal tiga kali mengakses atau memanfaatkan layanan UMM *Institutional Repository*.
- c. *Redesign* atau perancangan ulang terbatas pada *prototype* UMM *Institutional Repository*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri atas lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan. Pada latar belakang memuat gambaran UMM *Institutional Repository* dengan beberapa permasalahan yang ada dengan tujuan untuk mengetahui hasil *redesign user experience* UMM *Institutional Repository* dengan menggunakan metode *design thinking*. Pada manfaat penelitian memuat manfaat penelitian secara teoritis dan praktis. Sedangkan pada sistematika penulisan memuat susunan penulisan mulai dari Bab I sampai dengan Bab V.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat penelitian-penelitian terdahulu yang terkait beserta landasan teori. Pada landasan teori memuat definisi dari objek penelitian yaitu *user interface*, *user experience*, *institutional repository*, dan *design thinking*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memuat metode yang akan digunakan untuk melakukan penelitian mulai dari jenis penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian,

subjek dan objek penelitian, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat pembahasan dari hasil penelitian. Pada pembahasan memuat hasil *redesign user experience UMM Institutional Repository* dengan menggunakan metode *design thinking*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan atas identifikasi masalah dan saran yang diberikan peneliti kepada pihak terkait.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini membahas terkait penggunaan metode *Design Thinking* yang sudah banyak dilakukan. Hal ini dapat dijadikan sebagai acuan atau bahan referensi untuk mengerjakan penelitian. Beberapa diantaranya yaitu sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang berjudul Penerapan UI/UX dengan Metode *Design Thinking* pada Aplikasi Jaya Indah Perkasa (Matari dan Pribadi, 2022). Penelitian bertujuan untuk melakukan perancangan agar memberikan pengalaman terbaik dalam bepergian dan pengiriman barang. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking*, uji tes prototipe menggunakan figma serta memberikan skenario tugas kepada responden. Hasil penelitian menunjukkan setelah dilakukan proses perancangan dan pengujian terhadap responden, mendapatkan hasil bahwa aplikasi JIP memudahkan pengguna dalam melakukan pekerjaan dalam *website*. Selain itu, aplikasi JIP mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi di masyarakat. Kelebihan dari penelitian ini yaitu pembuatan aplikasi mendapatkan respon positif namun terdapat kelemahannya yaitu desain awal perlu dilakukan perbaikan ulang desain prototipe sehingga pada saat uji coba ke 2 para responden tidak mengalami kesulitan dan pengguna mudah memahami desain aplikasi yaitu sekitar 5 menit.

Kedua, penelitian yang berjudul UI/UX *Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method* (Nasution dan Nusa, 2021). Penelitian bertujuan untuk melakukan perancangan prototipe UI/UX dari aplikasi pembelajaran bernama *Ideln* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk mencapai tujuan *Sustainable Development Goals* (SDGs). Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* dan melakukan pengujian menggunakan

metode SUS. Hasil penelitian menunjukkan hasil prototipe desain UI/UX dari aplikasi web *Ideln* menghasilkan skor 90 yang artinya memiliki tingkat efektivitas, efisiensi, maupun kepuasan pengguna yang baik.

Ketiga, penelitian yang berjudul *Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information System* (Darmawan et al., 2022). Penelitian bertujuan untuk mengembangkan desain aplikasi Sistem Informasi Akademik Kampus (SIMAK) berbasis *website* dan *mobile*. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* dan pengujian menggunakan *User Experience Quistionnaire* (UEQ). Hasil penelitian yaitu melakukan pengujian terhadap sepuluh pengguna, masing-masing mendapatkan presentase sebesar 100% untuk SIMAK berbasis *website* sedangkan mendapatkan presentase 90% untuk SIMAK berbasis *mobile*. Selain itu, pengujian juga dilakukan dengan menggunakan metode *User Experience Quistionnaire* (UEQ) dengan pengguna akhir 39 responden dan 33 responden untuk *web* dan *mobile* yang mengalami peningkatan pada enam skala UEQ yaitu *Attractiveness*, *Clarity*, *Efficiency*, *Accuracy*, *Stimulation*, dan *Novelty* yang awalnya sebesar 0.880 mengalami peningkatan sebesar 5.286 dan 5.264.

Keempat, penelitian ini berjudul Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa dengan Metode UX *Design Thinking* (Studi Kasus: Kampung Kahuripan) (Fariyanto dan Ulum, 2021). Penelitian bertujuan untuk merancang sistem e-voting yang akan membantu masyarakat perantauan dalam memberikan hak suara. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* dan pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Quistionnaire* (UEQ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengujian menggunakan SUS memperoleh nilai 77,00 dalam kategori “B/baik” berdasarkan nilai SUS sedangkan pengujian menggunakan UEQ menunjukkan bahwa desain antarmuka yang diusulkan memiliki pengalaman pengguna yang positif karena memperoleh skala lebih dari 0,8. Kelebihan dari penelitian ini yaitu menggunakan dua metode dalam pengujian prototipe

yaitu SUS dan UEQ yang mana dapat diketahui nilai atau hasil dari pengujian dari keduanya serta dapat mengetahui hasil perbandingan dari pengujian menggunakan dua metode tersebut. Sedangkan kelemahan dalam penelitian ini, jumlah responden pada tahap *emphatize* sejumlah lima responden sehingga untuk mendapatkan lebih banyak peran pengguna peneliti menyarankan untuk menambahkan responden agar menghasilkan ide atau solusi yang lebih inovatif.

Kelima, penelitian yang berjudul Perancangan UI/UX menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis Web pada *Laportea Company* (Haryuda et al., 2021). Penelitian bertujuan untuk melakukan perancangan ulang sekaligus pengujian dari hasil solusi serta agar mendapatkan pengalaman pengguna yang baik ketika menggunakan produk tersebut. Metode yang digunakan yaitu *Design Thinking* sedangkan pengujian prototipe menggunakan metode *Usability Testing* dengan 15 orang partisipan terdiri dari pengguna awam, biasa, dan *expert* dalam hal *website*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji *Usability Testing* sebesar 91% dan hasil dari *learnability*, *effeciency*, dan *memorability* diperoleh nilai sebesar 86,1%.

Berdasarkan kelima literatur terdahulu, dapat diketahui persamaan dan perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti saat ini. Persamaanya yaitu sama-sama melakukan baik perancangan maupun perancangan ulang pada sebuah sistem dengan tujuan mengetahui permasalahan yang dialami pengguna selama menggunakan sistem tersebut dan juga memberikan solusi atau inovasi baru. Selain itu, kelima penelitian tersebut sama-sama menggunakan metode *design thinking*. Sedangkan yang membedakan yaitu objek yang diteliti. Objek yang diteliti kelima penelitian tersebut yaitu *web*, *mobile*, dan sistem informasi sedangkan objek yang akan dilakukan peneliti yaitu *Institutional Repository* perguruan tinggi.

2.2 Landasan Teori

A. *User Interface*

Menurut Aziza dan Hidayat menyatakan bahwa *user interface* merupakan tampilan visual dari *website* atau produk yang dirancang sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna berinteraksi dengan sistem (Aziza & Hidayat, 2019). *User interface* berfokus pada interaksi pengguna dengan tampilan yang disajikan sistem. Kemudahan atau kesulitan yang dirasakan pengguna dalam memahami tampilan visual termasuk *user interface*. Tujuan adanya *user interface* yaitu untuk meningkatkan fungsionalitas dari sistem yang ada. Menurut Harris, *user interface* yang baik dapat menambah pengalaman pengguna yang mana pengguna dapat dengan mudah dan cepat memahami suatu sistem (Harris, 2017). Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *user interface* merupakan tampilan visual yang disajikan sistem untuk pengguna sehingga dapat memudahkan pengguna berinteraksi dengan sistem.

B. *User Experience*

Faktor yang memengaruhi antara interaksi pengguna dengan suatu produk disebut *user experience* atau pengalaman pengguna. Menurut Yablonski mengatakan bahwa *user experience* dipengaruhi oleh penafsiran terkait tanggapan dan proses mental manusia (Yablonski, 2020). Yang artinya lebih menitikberatkan pada fungsionalitas produk saat berinteraksi secara langsung dengan pengguna, *user experience* juga memengaruhi kualitas interaksi yang memengaruhi persepsi pengguna pada saat menggunakan sistem tersebut.

Menurut *International Standard Organization* menyatakan bahwa *user experience* merupakan *output* dari kondisi internal dan fisik yang bersumber dari pengalaman, keterampilan, kemampuan, dan sikap pengguna dalam menggunakan produk (ISO-9241, 2019). *User experience* tidak sebatas tampilan antar muka tetapi keseluruhan dari proses yang telah dilakukan pengguna pada saat berinteraksi dengan sebuah sistem. Pada saat seseorang

menanyakan apa yang dirasakan ketika menggunakan produk atau layanan, itulah yang dimaksud dengan *user experience*. Pengembangan UX akan memberikan kemudahan serta kenyamanan pengguna ketika penggunaan sistem. Tujuannya yaitu untuk memberikan kepuasan pengguna pada saat mengakses tampilan visual baik berupa *website*, *mobile*, maupun *desktop*.

C. Figma

Merupakan perangkat lunak atau *tools* berbasis web atau *desktop* yang mampu dioperasikan pada Windows, Linux, dan Mac. Figma digunakan desainer dalam membuat desain UI/UX dari aplikasi atau sistem yang ingin dirancang. Figma dapat membantu dalam proses *prototype* yang dijadikan sebagai wadah untuk mendesain dan merancang *prototype* berbasis digital (psti.unisayogya.ac.id, 2022). Selain itu, figma juga menyediakan fitur *comment* dan *collaborate team*.

D. Maze Design

Merupakan *tools* yang dapat digunakan untuk melakukan *usability testing* secara *online*. *Maze design* dapat terhubung dengan *design prototype* seperti Marvel, Sketch, Figma, dan lain-lain (Damayanti, 2019). Pengguna atau peserta tes menyelesaikan *task scenario* sendiri tanpa bantuan dari siapapun. *Tools* ini juga mensimulasikan interaksi yang mana membiarkan peserta untuk mengklik tautan hingga pindah layar berikutnya.

E. Institutional Repository

Lynch mengatakan bahwa “*An institutional repository is a collection of services that a university offers to members of its community for management and dissemination of digital materials created by institutions and their communities member*”. Menurututnya IR merupakan kesatuan layanan yang dikembangkan suatu institusi atau perguruan tinggi kepada civitas akademika berupa *management* dan penyebarluasan atau *dissemination* hasil penelitian dalam format digital (Lynch, 2003). Hal ini selaras dengan anggapan Pendidik yang mengatakan bahwa IR merupakan wadah yang digunakan untuk menghimpun sekaligus melestarikan koleksi digital berupa hasil karya ilmiah

dari instansi tertentu (Pendit, 2008). Selanjutnya definisi IR juga dijelaskan Drake dalam (Suwardi, 2014), IR digunakan perguruan tinggi yang memuat informasi seputar artikel jurnal, hasil penelitian, tesis, skripsi, disertasi, materi perkuliahan, dan dokumentasi sejarah dari perguruan tinggi. Maka, berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa IR merupakan kesatuan layanan yang dikembangkan sekaligus dikelola sebuah instansi mulai dari penyimpanan hingga penyebaran informasi hasil penelitian dalam format digital.

Tujuan IR tidak lain digunakan untuk menyediakan informasi terpusat sebagai sarana komunikasi ilmiah civitas akademiknya. Selain itu, menurut Bandi dan Vishala dalam (Suwardi, 2014), IR memiliki dua tujuan diantaranya yaitu:

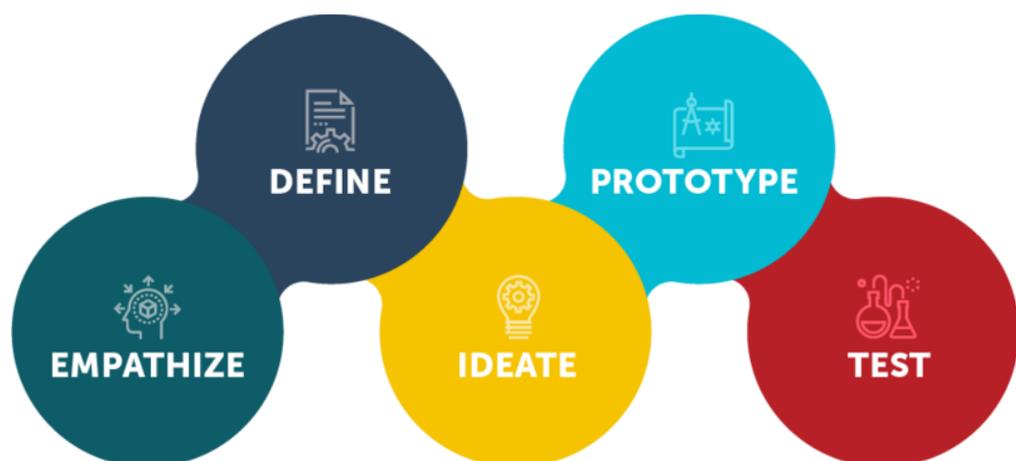
- a. Memberikan layanan *open access* berupa hasil penelitian atau karya ilmiah civitas akademik dengan penyimpanan serta pengelolaan hasil penelitian institusi.
- b. Menyimpan dan melestarikan koleksi digital lainnya berupa literatur yang tidak dipublikasikan atau mudah hilang seperti laporan teknis dan thesis.

Dengan adanya IR mampu memudahkan dalam penemuan kembali informasi yang dibutuhkan serta dapat menjadikan referensi berupa karya ilmiah untuk kepentingan penelitian berikutnya. Menyediakan akses terbuka dan dapat dijangkau secara luas (waktu dan tempat tidak terbatas) serta sebagai sarana promosi karya ilmiah yang dihasilkan oleh civitas akademika. Selain itu, meminimalisir tindakan plagiasi terhadap karya ilmiah yang telah di *publish* pada repositori.

F. Metode *Design Thinking*

Design thinking merupakan pendekatan yang memberikan solusi sekaligus mengkolaborasikan antara pemikiran analitis, keterampilan, serta kreatif dalam berfikir (Rosyda dan Sukoco, 2020). Metode ini melakukan

tahapan berfikir komprehensif yang mana berfokus untuk memberikan sekaligus menciptakan solusi diawali dengan proses empati atau pendekatan terhadap pengguna sesuai dengan kebutuhan pengguna (Razi et al., 2018). *Design thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dirasakan melainkan pada pengetahuan dan pengalaman pengguna. *Design Thinking* juga digunakan untuk memecahkan masalah sekaligus menemukan solusi yang efektif dan efisien (Nasution & Nusa, 2021). Setiap tahapan *Design Thinking* digunakan untuk menemukan masalah serta menganalisis kebutuhan pengguna yang selanjutnya akan diberikan suatu ide atau solusi agar bisa diterapkan dalam bentuk desain (Shirvanadi, 2021). *Design thinking* menggunakan eksperimen seperti mempresentasikan solusi, membuat sketsa dan *prototype*, sekaligus menguji dan mengimplementasikan berbagai solusi yang telah diberikan (Fariyanto & Ulum, 2021). Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, *design thinking* merupakan metode yang digunakan untuk memberikan sekaligus menciptakan solusi dari permasalahan yang dialami pengguna, sehingga mampu memberikan inovasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Terdapat lima tahapan dalam *Design Thinking* untuk memperoleh solusi atau ide, diantaranya yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 2.1: Tahapan *Design Thinking*

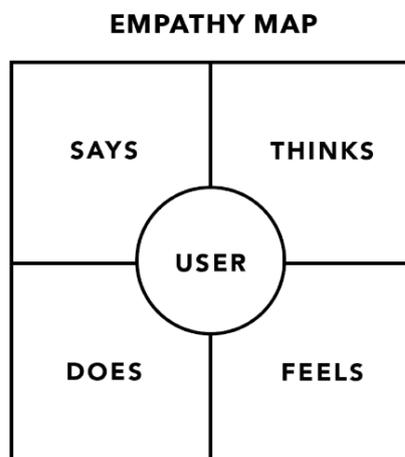
Sumber: <https://medium.com/>

a. *Empathize*

Tahapan pertama yaitu empati atau dianggap sebagai inti dari proses perancangan yang berfokus pada manusia serta metode ini berusaha untuk memahami *user* dalam produk yang akan dirancang dengan cara menggabungkan dua cara yaitu wawancara dan observasi untuk memahami kebutuhan informasi pengguna.

1. *Empathy Map*

Merupakan media visualisasi yang digunakan untuk menafsirkan atau mendefinisikan perilaku *user* pada saat menggunakan sistem. *Empathy map* terdiri dari empat bagian yaitu apa yang pengguna ucapkan (*say*), apa yang pengguna lakukan (*do*), apa yang pengguna pikirkan (*think*), dan apa yang pengguna rasakan (*feel*). Dengan menggunakan ini, maka memudahkan format informasinya mudah dibaca.



Gambar 2.2: Contoh *Empathy Map* Sumber: *nngroup.com*

2. *User Persona*

Merupakan karakter yang menggambarkan keinginan serta kebutuhan pengguna terhadap sistem yang digunakan. Gabungan data-data pengguna akan ditambahkan dan selanjutnya informasi akan dianalisis dengan pengguna yang melakukan interaksi dengan sistem. Harapannya yaitu agar memudahkan dalam mendapatkan solusi atau ide

yang mana nantinya mampu mewujudkan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna.

b. *Define*

Tahap ini merupakan tahap setelah empati dimana data-data yang sudah terkumpul dan yang sudah dianalisis selanjutnya dapat mendefinisikan permasalahan yang dirasakan pengguna dengan cara mengklasifikasikan dari data yang didapat. Sehingga, dapat menentukan kebutuhan yang dianggap penting oleh pengguna. Setelah masalah terdefinisi dengan baik, selanjutnya yaitu menyelesaikan masalah dengan menggunakan *How Might We (HMW)*. HMW merupakan proses mengumpulkan solusi atau ide yang mana kita mencari permasalahan sekaligus membingkai kembali pertanyaan sehingga menghasilkan jawaban yang akan dijadikan langkah kongkrit kedepannya (Siemon et al., 2018).

c. *Ideate*

Merupakan tahapan transisi dari permasalahan yang ada menuju penyelesaian masalah. Sehingga menghasilkan solusi atau ide atau gagasan sesuai dengan kebutuhan pengguna pada tahap *define*. Tahap ini juga disebut *brainstorming* atau pengembangan ide. Tahap ini menghadirkan banyak solusi yang memungkinkan untuk menjawab permasalahan yang ada. Pada tahap ini akan dibuat *map* dan yang mana untuk memudahkan dalam memvisualisasikan ide.

1. *User Journey Map*

Merupakan media untuk menggambarkan pengalaman seseorang pada saat menggunakan sistem yang terdiri dari *stages, steps, thinking, user goals, problem, feeling, dan opportunities*.

2. *User Flow*

Merupakan proses yang nantinya akan dijalankan oleh pengguna pada saat menggunakan sistem yang tujuannya untuk menyelesaikan *task* yang diilustrasikan dalam bentuk diagram.



Gambar 2.3: Contoh *Sumber: sis.binus.ac.id*

d. *Prototype*

Merupakan tahap memvisualisasikan ide atau solusi menjadi *prototype*. *Prototype* merupakan model awal yang dirancang untuk dilakukan uji coba terhadap solusi yang telah diberikan sebelumnya untuk mendapatkan *feedback* dalam penyempurnaan desain. Untuk memudahkan pada tahap ini juga menggunakan *sitemap* dan *style guide*.

1. *Sitemap*

Merupakan alat yang membantu para *webmaster* untuk memudahkan dalam memetakan atau navigasi *website* dalam suatu situs (Ceci & Lanotte, 2021). Tujuan dibuatnya *sitemap* yaitu sebagai struktur suatu *website* yang mana digunakan untuk menentukan *flow* atau alur dari setiap fitur sistem.

2. *Style Guide*

Merupakan rancangan yang disusun dalam aturan mendesain. *Style guide* berisi panduan khusus dalam memvisualisasi, mengimplementasikan, serta memuat konsep dalam membuat desain.

e. *Test*

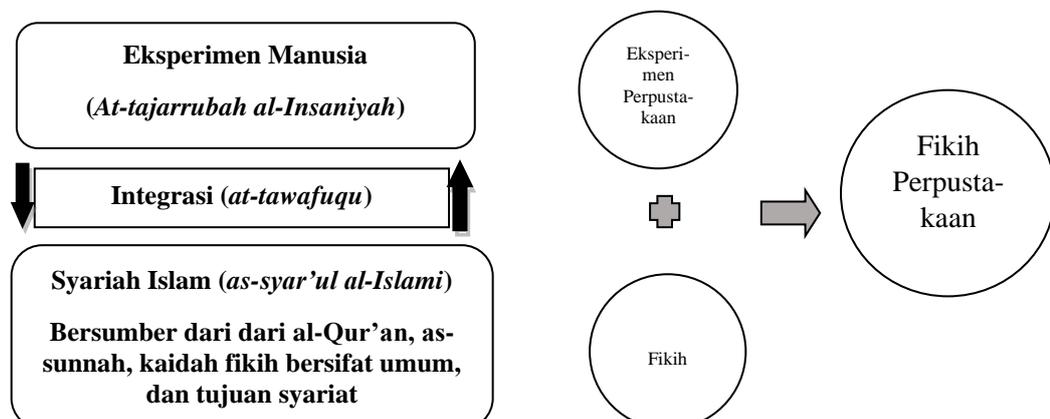
Merupakan tahapan uji coba untuk mendapatkan *feedback* dari *prototype* yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan tes atau uji coba untuk mengetahui apakah ide atau solusi yang diberikan dapat memecahkan atau menyelesaikan masalah yang terjadi sekaligus tahap akhir yang dilakukan untuk memastikan dan menyajikan desain sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian *prototype* menggunakan *usability testing*. *Usability testing* merupakan cara mengevaluasi sistem apakah mudah digunakan atau tidak sekaligus untuk mengidentifikasi masalah kegunaan (F.

M. EL-firjani et al., 2017). Tujuannya yaitu untuk mengukur sekaligus menguji kepuasan kemudahan pengguna pada saat mengoperasikan sistem. Terdapat lima unsur *usability*, di antaranya yaitu mudah dipelajari (*Learnability*), efisiensi (*Efficiency*), mudah diingat (*Memorability*), kepuasan (*Satisfaction*), dan kesalahan (*Errors*) (Nielsen, 2012).

Pelaksanaan *usability test* menggunakan bantuan *tools* berupa maze secara *online* yang akan dikirim ke 10 responden. Pengujian menggunakan maze terdapat parameter *usability test* untuk mengetahui akurat dan valid dari desain yang diujikan. Dalam proses pengujian akan menghasilkan *usability breakdown* dan *heatmap screen*. *Usability breakdown* memuat nilai dari masing-masing *usability*, rata-rata waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan tes, dan juga kesalahan klik. Sedangkan *usability heatmap screen* untuk mengetahui perilaku pengguna saat berada di setiap *screen*. Jika *heatmap* bewarna merah dan besar maka pengguna sering mengklik bagian tersebut.

G. Perpustakaan dalam Konsep Fikih Islam

Menurut M. Kholid Azzab, secara terminologi fikih arsitektur Islam merupakan satu kesatuan yang mengatur konstruksi bangunan sebagai cita rasa bangunan serta hukum fikih yang dijelaskan para ahli fikih berdasarkan usul fikih (Yulianto, 2021). Objek Keterkaitan antara fikih arsitektur Islam dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mengintegrasikan antara percobaan perancangan ulang desain dengan syariat yang bersumber dari al-Qur'an, as-sunnah, kaidah fikih bersifat umum, dan tujuan syariat.



H. Perpustakaan Dalam Maqosidi as-Syari'ati

Dalam konteks *al-maqasidu as-syar'iyatu*, makna pertama yang dipakai para ulama ushul fikih bahwa makna *al-maqasodu* berarti tujuan (*al-ghordu*), sasaran (*al-hadfu*), asas (*al-mabda'u*), dan target akhir (*al-ghoyatu*). Secara etimologi, *as-syar'iyatu* berarti agama (*ad-dinu*), kepercayaan (*al-millatu*), jalan (*al-minhajju*), cara (*at-toriqotu*), dan kebiasaan (*as-sunnatu*). Sedangkan secara terminologi *as-syar'iyatu* berarti hukum yang disyariatkan Allah melalui Nabi berkaitan dengan tata cara atau keyakinan. Definisi sederhana *maqasidu as-syar'iyati* adalah sasaran, target akhir, dan tujuan yang melatarbelakangi hukum Islam (Yulianto, 2021).

Menurut Abu Hamid al-Ghazali mengatakan bahwa ditinjau dari kadar kebutuhan hidup serta dampak pada hukum syariat dibagi menjadi tiga yaitu kebutuhan primer (*maqasidu doruriyyatun*), kebutuhan sekunder (*maqasidu hajiyyatun*), dan kebutuhan tersier (*maqasidu tahsiniyyatun*) (Yulianto, 2021).

A. Kebutuhan Primer (*maqasidu doruriyyatun*)

Merupakan kebutuhan yang menjadi syarat wajib terwujudnya kemaslahatan dunia dan agama. Jika kebutuhan tersebut tiada maka berbagai kemaslahatan dunia tidak bisa dipenuhi, terlahir kerusakan, kekacauan, kematian, hilangnya keselamatan, kenikmatan, dan kerugian di akhirat. Adapun lima kebutuhan pokok bagian dari kebutuhan primer. Pertama, menjaga agama (*hifzu ad-dini*) artinya memelihara agama setiap muslim dari berbagai faktor yang merusak akidah dan amaliah. Kedua, menjaga jiwa (*hifzu an-nafsi*) artinya memelihara jiwa baik personal atau jasmani dari kerusakan. Yang paling utama adalah mencegah jiwa dari berbagai kerusakan. Ketiga, menjaga akal (*hifzu al-'aqli*) artinya memelihara akal manusia dari berbagai kerusakan. Keempat, menjaga keturunan (*hifzu an-nasli*) artinya memelihara keturunan dan keaslian nasab keturunan. Kelima, menjaga harta (*hifzu al-mali*) artinya menjaga harta dariberpindah ke tangan selain umat tanpa pengganti.

B. Kebutuhan Sekunder (*maqasidu hajiyyatun*)

Merupakan kebutuhan yang diperlukan guna merealisasikan kehidupan yang sarwa kelonggaran dan hilangnya kesempitan yang berdampak pada kesusahan dan kesulitan yang disebabkan tidak tercapainya sesuatu.

C. Kebutuhan Tersier (*maqasidu tahsiniyyatun*)

Merupakan kebutuhan dalam kategori kemuliaan akhlak. Kebutuhan ini dikhususkan untuk peningkatan kualitas dan berhias.

Contoh penerapan tiga kebutuhan manusia dalam konteks perpustakaan dapat digambarkan dalam tabel

Tabel 2. 1: Derajat Kebutuhan Perpustakaan

Derajat Kebutuhan	Lima Kebutuhan				
	Agama	Jiwa	Akal	Keturunan	Harta
Primer	-	-	Perpustakaan	-	-
Sekunder	-	-	-	-	-
Tersier	-	-	-	-	-

I. Tiga Nilai Seni dan Karya (*Design*) Dalam Islam

Tiga nilai yang harus ada dalam seni dan karya dalam Islam yang sesuai dengan Firman Allah Q.S. An-Nahl ayat 5-8:

وَالْأَنْعَمَ خَلَقَهَا لَكُمْ فِيهَا دِفْءٌ وَمَنْفَعٌ وَمِنْهَا تَأْكُلُونَ ﴿٥﴾ وَلَكُمْ فِيهَا جَمَالٌ حِينَ تُرِيحُونَ
وَحِينَ تَسْرَحُونَ ﴿٦﴾ وَتَحْمِلُ أَثْقَالَكُمْ إِلَىٰ بَلَدٍ لَّمْ تَكُونُوا بِلِغِيهِ إِلَّا بِشِقِّ الْأَنْفُسِ إِنَّ رَبَّكُمْ
لَرءُوفٌ رَّحِيمٌ ﴿٧﴾ وَالْخَيْلَ وَالْبِغَالَ وَالْحَمِيرَ لِتَرْكَبُوهَا وَزِينَةً وَيَخْلُقُ مَا لَا تَعْلَمُونَ ﴿٨﴾

(5) Dan hewan tenak telah diciptakan-Nya, untuk kamu padanya ada (bulu) yang menghangatkan dan berbagai manfaat, dan sebagiannya kamu makan (6) Dan kamu memperoleh keindahan padanya, ketika kamu membawanya kembali ke kandang dan ketika kamu melepaskannya (ke tempat penggembalaan) (7) Dan ia mengangkut beban-bebanmu ke suatu negeri yang kamu tidak sanggup mencapainya, kecuali dengan susah payah. Sungguh, Tuhanmu Maha Pengasih, Maha Penyayang (8) dan (Dia telah menciptakan) kuda, bagal, dan keledai, untuk kamu tunggangi dan (menjadi) perhiasan. Allah menciptakan apa yang tidak kamu ketahui.

Metodologi istinbath dari ketiga nilai seni arsitektur Islam yaitu nilai kemanfaatan, nilai keindahan, dan nilai spiritual (Yulianto, 2021):

1. Pertama, nilai kemanfaatan dari penggalan ayat *wa manafi'u* yang mengandung makna Allah menciptakan hewan ternak seperti unta, keledai, kuda memiliki manfaat agar bisa dinikmati oleh manusia. Seperti, manfaat pada kulit dan bulu sebagai penghangat badan, daging untuk dimakan, dan punggung hewan sebagai tunggangan.
2. Kedua, nilai keindahan dari penggalan ayat ke enam yaitu *jamalun* atau keindahan dan ayat ke tujuh yaitu *zinatun* atau perhiasan.
3. Ketiga, nilai spiritualitas dari penggalan ayat tujuh bahwa Allah menyempurnakan nilai kemanfaatan dan keindahan dalam sebuah mahakarya Allah salah satunya yaitu hewan ternak.

J. Ragam Hukum Menggambar (*Taswiru As-Suroti*)

Dalam ragam hukum menggambar terdapat seputar hukum menggambar baik karya cipta manusia maupun benda mati. Berikut merupakan penjelasan ragam hukum menggambar, yaitu:

1. Pertama, hukum menggambar karya cipta manusia (*taswiru al-masnu'ati*) seperti menggambar perpustakaan, masjid, dan sesamanya. Hukumnya boleh sebab pada saat manusia diperbolehkan membuat seperti beberapa contoh tersebut, maka diperbolehkan pula menggambarinya (Yulianto, 2021). Hukum ini selaras dengan kaidah fikih berikut:

الرَّضَىٰ بِالشَّيْءِ رَضَىٰ بِمَا يَتَوَلَّدُ مِنْهُ

Rela perihal sesuatu maka juga rela pada setiap perkara yang terlahir darinya

2. Kedua, hukum menggambar benda mati (*taswiru al-jamadati*). Menurut para ulama fikih memberi kebolehan atau mubah terkait hukum menggambar benda mati. Sama halnya merancang ulang repositori sebatas prototipe atau desain. Hukum ini selaras dengan kaidah fikih:

لِلْوَسَائِلِ حُكْمُ الْمَقَاصِدِ

Hukum berbagai pelantara adalah sama seperti hukum tujuan dari pelantara tersebut.

K. Pandangan Islam dalam Pengembangan dan Pemanfaatan Teknologi

Terdapat beberapa keutamaan dalam mempelajari dan mengembangkan teknologi yang tujuannya tidak lain untuk menunjang kemasalahatan hidup manusia diantaranya yaitu hukum fikih, nilai akhlak, dan bentuk ketaatan kepada Allah SWT. Pertama, hukum fikih mengembangkan teknologi yaitu fardu kifayah. Kedua, dari sisi akhlak. Hukum mengembangkan teknologi adalah terpuji. Ketiga dari sisi ketaatan, hukum mempelajari dan mengembangkan teknologi merupakan bentuk penghambaan manusia kepada Allah SWT (Suprpto & Yulianto, 2023). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2. 2: Islam dan Pengembangan Teknologi

No	Sudut Pandang Teknologi	Ragam Sudut Pandang	Hukum
1	Pembelajaran dan Pengembangan	Legalitas Fikih	Fardu Kifayah
2		Legalitas Akhlak	Terpuji
3		Bentuk Ketaatan	Bukti Penghambaan

Ditinjau dari tujuan syariat dalam pengembangan dan pemanfaatan teknologi terdapat dua hukum diantaranya yaitu pertama fardu ‘ain jika pengembangan dan pemanfaatan teknologi sebagai syarat mutlak terrealisasinya lima kebutuhan primer manusia meliputi menjaga agama, jiwa, akal, keturunan dan harta. Kedua, sunnah jika pengembangan dan pemanfaatan teknologi digunakan untuk menyempurnakan teknologi yang sudah ada (Suprpto & Yulianto, 2023).

Tabel 2. 3: Tujuan Syariat dan Teknologi

No	Kebutuhan Primer	Teknologi	Hukum
1	Menjaga Agama	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Fardu ‘Ain
2	Menjaga Jiwa	Teknologi Keamanan	
3	Menjaga Akal	Teknologi Pendidikan	
4	Menjaga Keturunan	Teknologi Kesehatan	
5	Menjaga Harta	Teknologi Bisnis	

BAB III

METODE PENELITIAN

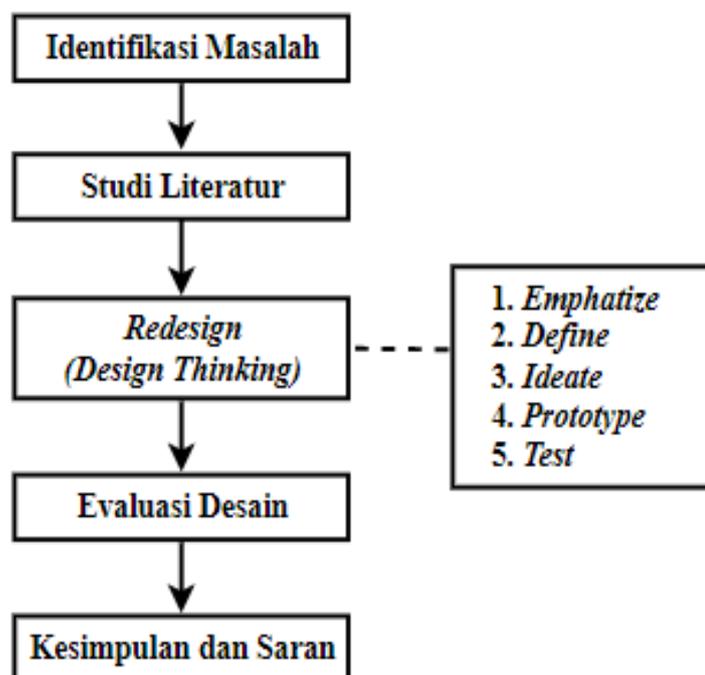
3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Moleong menyatakan bahwa metode kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk menafsirkan keadaan yang dialami oleh subjek penelitian secara menyeluruh atau holistik, dengan cara pemaparan dalam bentuk bahasa dan kata-kata pada konteks khusus dengan menggunakan beragam metode ilmiah (Moleong, 2016). Sedangkan menurut Straus dan Corbin menyatakan bahwa metode kualitatif merupakan jenis penelitian yang penemuannya tidak melalui proses statistik atau hitungan lainnya (Strauss & Corbin, 2003). Berdasarkan beberapa definisi tersebut, metode kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena atau masalah yang ada dengan cara mengumpulkan data bersifat fakta sebanyak mungkin kemudian data disajikan dalam bentuk verbal.

Metode ini digunakan untuk mengutarakan penjabaran masalah berdasarkan data-data yang diperoleh. Dalam pengumpulan data terdapat keterkaitan antara peneliti dengan sumber data. Jenis penelitian kualitatif yang digunakan yaitu melakukan tahapan berfikir komprehensif yang digunakan untuk memecahkan masalah sekaligus menemukan solusi atau ide yang sesuai dengan apa yang diinginkan responden terhadap *user interface* dan *user experience* pada *UMM Institutional Repository*.

3.2 Desain Penelitian

Dalam penelitian, desain penelitian dirancang agar penelitian lebih terencana dan sistematis. Penelitian terdiri dari 5 (lima) tahap dimulai dari identifikasi masalah, studi literatur, perancangan ulang menggunakan metode *Design Thinking* (*Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*), evaluasi desain, dan yang terakhir kesimpulan dan saran. Berikut merupakan lima tahapan desain penelitian yaitu seperti pada gambar 3.1.



Gambar 3.1: Desain Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Tahapan awal dalam penelitian yaitu terlebih dahulu mengidentifikasi masalah agar penelitian berjalan dengan baik. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang di bab sebelumnya, setelah dilakukan survei pra-penelitian terdapat mahasiswa yang belum mengerti cara pemanfaatan IR untuk memenuhi kebutuhan informasinya, tampilan muka atau tata letak yang kurang baik atau sesuai, hasil pencarian tidak sesuai dengan harapan pengguna, terlalu kompleks atau memuat informasi yang tidak perlu, dan lain sebagainya. Sebagian besar responden merasa kesulitan pada saat mengakses IR dikarenakan tidak adanya panduan khusus dalam penggunaan IR. Sehingga untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, peneliti perlu melakukan *redesign* atau perancangan ulang *user experience* pada UMM *Institutional Repository*.

2. Studi Literatur

Tahapan ini peneliti mempelajari beserta memahami berbagai sumber informasi yang memuat atau berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sumber informasi dapat diperoleh melalui artikel jurnal, buku,

internet, dan lain sebagainya. Sumber informasi yang diperoleh nantinya dapat dijadikan bahan referensi atau gambaran bagi peneliti dalam menyelesaikan masalah yang ada pada penelitian.

3. *Design Thinking*

Pada tahap ini dilakukan perancangan ulang menggunakan *design thinking*. Dengan menggunakan *design thinking* peneliti dapat mengetahui secara spesifik dari karakteristik pengguna agar perancangan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memudahkan pengguna dalam memenuhi kebutuhan informasi atau untuk mencapai tujuannya. Terdapat lima tahapan dalam *design thinking* diantaranya yaitu mulai dari mengumpulkan informasi tentang pengguna, menganalisis kebutuhan pengguna, memberikan solusi, memberikan representasi atas solusi-solusi yang telah diberikan, serta menguji hasil representasi sehingga memperoleh *feedback* responden yang diuji.

4. Evaluasi Desain

Pada tahap ini, peneliti akan menilai atas solusi perancangan ulang desain yang telah dibuat. Selain itu, peneliti akan merangkum hasil evaluasi mulai dari awal hingga akhir.

5. Kesimpulan dan Saran

Merupakan tahapan terakhir pada penelitian ini. Peneliti dapat menarik kesimpulan sesuai dengan tahapan yang sudah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya peneliti dapat memberikan saran sebagai bahan pertimbangan kepada pihak perpustakaan UMM dan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang yang terletak di Jalan Raya Tlogomas No 246 Kota Malang Jawa Timur. Sedangkan waktu penelitian dilakukan sejak bulan Desember 2022 sampai dengan Mei 2023, dengan rincian seperti pada tabel 3.1.

Tabel 3.1: *Timeline* Penelitian

Deskripsi	2022	2023				
	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei
Identifikasi Masalah						
Studi Literatur						
<i>Redesign Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test)</i>						
Evaluasi Desain						
Kesimpulan dan Saran						

3.4 Subjek dan Objek Penelitian

Menurut Rahmadi menyatakan bahwa subjek penelitian merupakan suatu benda atau seseorang yang menjadi responden dari penelitian yang diperoleh (Rahmadi, 2011). Pada penelitian ini, subjek penelitiannya yaitu pustakawan dan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang memanfaatkan layanan UMM *Institutional Repository* sebanyak tiga kali atau lebih. Hal ini dikarenakan penelitian ini berfokus pada pengalaman pengguna ketika menggunakan layanan tersebut, sehingga nantinya digunakan untuk menemukan masalah, menganalisis kebutuhan pengguna sekaligus akan diberikan suatu solusi atau ide berupa *prototype*. Sedangkan menurut Sugiyono menyatakan bahwa objek penelitian merupakan atribut yang digunakan peneliti untuk meneliti yang kemudian dapat menghasilkan kesimpulan (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini, objek penelitiannya yaitu *redesign* pada UMM *Institutional Repository*. Kemudian peneliti menggunakan beberapa tahapan diantaranya yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Kelima tahapan tersebut merupakan metode yang akan digunakan pada penelitian ini, yaitu *Design Thinking*.

3.5 Sumber Data

Pada penelitian ini terdapat dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.5.1 Sumber Data Primer

Pada penelitian ini sumber data primer diperoleh secara langsung dari beberapa responden yaitu dari pustakawan dan pemustaka yang telah memanfaatkan layanan UMM *Institutional Repository*. Pada penelitian kualitatif ini, data primer diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuisioner yang disebar oleh peneliti kepada responden pada saat pra penelitian. Peneliti melakukan wawancara terstruktur dengan tujuan untuk mendapatkan data-data yang valid, sehingga dapat membantu dalam keberhasilan penelitian ini.

3.5.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data tambahan yang diperoleh secara tidak langsung. Adanya data sekunder digunakan untuk mendukung data primer. Beberapa data primer dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan dokumen-dokumen lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

3.6 Instrumen Penelitian

Alat-alat yang diperlukan dalam pengumpulan data biasa disebut instrumen penelitian. Menurut Afrizal menyatakan bahwa dengan menggunakan alat-alat tersebut maka data akan terkumpul (Afrizal, 2015). Sedangkan menurut Arikunto menyatakan bahwa, instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data oleh peneliti yang tujuannya untuk memudahkan pada saat proses penelitian sehingga dapat memperoleh data yang lebih sistematis dan mudah diolah (Arikunto, 2006). Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat diartikan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian.

Pada penelitian kualitatif menjadikan peneliti sebagai instrumen utama. Hal ini selaras dengan anggapan Moleong yang menyatakan bahwa peneliti memiliki peran sebagai perencana, pengumpulan, analisis, penafsir sekaligus pelapor data yang ada (Moleong, 2016). Maka dari itu, instrumen dalam penelitian kualitatif yaitu peneliti sendiri. Dimana peneliti akan mengumpulkan data baik melalui wawancara, observasi, maupun dokumentasi.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya yaitu:

1. Wawancara

Kegiatan yang dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi secara langsung dengan memberikan pertanyaan terbuka kepada informan terkait pengalaman, perasaan, dan pengetahuan seseorang. Informasi yang diperoleh nantinya akan diurai dan diolah kembali. Sehingga dengan menggunakan metode wawancara ini peneliti dapat menggali informasi lebih mendalam.

2. Observasi

Merupakan salah satu instrumen penelitian untuk mengumpulkan data dengan cara pengamatan. Menurut Arikunto menyatakan bahwa observasi merupakan cara pengumpulan data dari tempat yang menjadi objek penelitian (Arikunto, 2006). Peneliti mengamati secara langsung pada saat responden mengerjakan *task scenario* yang diberikan. Hal ini dikarenakan hasil *tesk scenario* dapat dijadikan penilaian dalam melaksanakan *usability test*.

3. Dokumentasi

Menurut Arikunto menyatakan bahwa dokumentasi digunakan dalam pencarian data mengenai variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, majalah, notulen, agenda, dan lain sebagainya (Arikunto, 2006). Teknik pengumpulan data ini digunakan sebagai

pelengkap dari hasil wawancara dan observasi. Dengan adanya dokumentasi dapat memperkuat sekaligus mendukung informasi-informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi sebelumnya.

Dari beberapa teknik pengumpulan data di atas, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara. Menurut Sugiyono menyatakan bahwa wawancara merupakan percakapan dua orang untuk saling bertukar informasi atau berlangsungnya proses tanya jawab yang mana maknanya dapat diinterpretasikan sesuai dengan topik (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini, wawancara dilakukan peneliti bertujuan untuk menemukan masalah serta menganalisis kebutuhan pengguna yang selanjutnya akan diberikan suatu ide atau solusi berupa *redesign* UMM *Institutional Repository*.

Dalam penelitian ini, terdapat kriteria pengguna yang akan di wawancarai seperti yang dituangkan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2: Kriteria Responden

No	Kriteria Responden
1.	Responden sejumlah 10 terdiri dari dua pustakawan dan delapan mahasiswa atau pemustaka.
2.	Mahasiswa semester 5 sampai dengan 8 (sedang mengerjakan tugas akhir)
3.	Minimal tiga kali mengakses atau memanfaatkan layanan UMM <i>Institutional Repository</i>

Peneliti merancang pertanyaan yang nantinya akan ditampilkan pada lampiran. Adapun pertanyaan atau pedoman pada saat wawancara dituangkan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3: Pertanyaan Penelitian

No	Kategori	Pertanyaan
1.	Do	Untuk apa anda menggunakan layanan UMM <i>Institutional Repository</i> ini?
		Apa yang pertama kali anda lakukan jika membuka layanan UMM <i>Institutional Repository</i> ini?
		Jika anda merasa bingung saat menggunakan layanan UMM <i>Institutional Repository</i> , apa yang akan anda lakukan? Jelaskan!
2.	Say	Apakah hambatan atau kendala yang anda temukan saat menggunakan layanan UMM <i>Institutional Repository</i> ini? Jelaskan!
		Apakah fiturnya sudah membantu anda pada saat mengakses layanan UMM <i>Institutional Repository</i> ini?
		Apakah informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti?
3.	Think	Apakah terdapat fitur yang menurut anda cukup perlu dan belum tersedia pada UMM <i>Institutional Repository</i> ?
		Apakah tujuan dari fitur tersebut? Jelaskan!
		Bagaimana kriteria desain tampilan yang sesuai dengan keinginan anda? Jelaskan!
4.	Feel	Bagaimana menurut anda terkait desain antar muka layanan UMM <i>Institutional Repository</i> ?
		Apakah layanan UMM <i>Institutional Repository</i> membantu anda dalam menyelesaikan tugas dengan mudah dan efisien? Jelaskan!
		Apakah saran dan rekomendasi anda untuk layanan UMM <i>Institutional Repository</i> agar lebih baik?

Hasil dari wawancara di atas, nantinya dapat digunakan untuk menyusun *empathy map* sekaligus pada tahap *Empathize*.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2012) menyatakan bahwa dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah lalu. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya lainnya dari seseorang. Dokumentasi juga digunakan sebagai pelengkap data wawancara serta observasi dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini, dokumentasi digunakan sebagai penunjang kredibilitas dalam penelitian atau fakta yang terjadi di lapangan. Dokumen yang digunakan yaitu dalam bentuk gambar.

3.8 Analisis Data

Menurut Sugiyono menyatakan bahwa analisis data pada penelitian kualitatif merupakan proses mencari dan merancang secara sistematis dari data yang diperoleh melalui hasil wawancara ataupun hasil dilapangan dengan data-data lainnya sehingga dapat dimengerti kemudian disebarkan kepada orang lain (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model *design thinking* yang mencakup lima tahapan yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Adapun tahapan analisis data secara rinci , yaitu sebagai berikut:

a. *Empathize*

Merupakan tahapan digunakan untuk memahami masalah dan kebutuhan pengguna secara langsung. Peneliti mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara dan riset terhadap pengguna UMM *Institutional Repository*. Setelah tahap ini dilakukan, beberapa masalah yang dialami pengguna kemudian akan diproses pada tahap berikutnya.

1. Pengumpulan Data

Pada proses ini peneliti akan melakukan wawancara terhadap pengguna UMM *Institutional Repository*. Wawancara dilakukan terhadap pengguna UMM *Institutional Repository*. Transkrip wawancara terdapat pada tabel 3.3.

2. Persona Pengguna

Dalam berisi informasi dari pengguna yang telah didalami pada saat wawancara sebelumnya. Hasil penafsiran dari proses wawancara kemudian dirangkai hingga menjadi persona yang memuat informasi pribadi pengguna, permasalahan yang dialami pengguna, serta kebutuhan yang diperlukan pengguna.

b. *Define*

Merupakan tahapan dimana peneliti meemahami dan mempelajari kebutuhan pengguna dengan cara memadatkan hasil data yang telah di

dapat pada tahap sebelumnya. Sehingga masalah yang terjadi dapat digambarkan oleh peneliti serta diberikan solusi.

1. Mendeskripsikan Masalah Pengguna

Setelah peneliti memperoleh data pada tahap *empathize*, selanjutnya peneliti akan merumuskan permasalahan yang dialami pengguna pada saat mengakses atau memanfaatkan layanan UMM *Institutional Repository*. Sehingga dari beberapa permasalahan yang ada, peneliti dapat memberikan solusi melalui perancangan ulang pada UMM *Institutional Repository*.

2. Pemecahan Masalah Pengguna

Setelah masalah terumuskan atau terdefiniskan, untuk memperjelas pemecahan masalah peneliti menggunakan metode *How Might We* (HMW). Dimana mengubah pernyataan menjadi pertanyaan. HMW merupakan proses mengumpulkan solusi yang mana dari permasalahan yang ada dibingkai menjadi pertanyaan sehingga nantinya mendapatkan jawaban yang akan dijadikan langkah kongkrit kedepannya.

c. *Ideate*

Pada tahap ini, solusi yang telah didefinisikan pada tahap *define* kemudian dirangkum dalam bentuk *map* atau gambaran dari proses yang dilakukan pengguna untuk mengetahui dan memahami kebutuhan pengguna. Selanjutnya, akan dibuat dalam bentuk atau proses yang akan dilewati *user* pada saat menjalankan sistem.

d. *Prototype*

Setelah solusi ditemukan, selanjutnya akan dilakukan perancangan ulang dari solusi atau ide tersebut. Sebelum merancang *prototype*, peneliti akan membuat *sitemap* dan *style guide*. *Sitemap* digunakan untuk memudahkan penelitian dalam menemukan informasi pada *prototype* tanpa menavigasi banyak halaman sedangkan *style guide* digunakan agar konsisten dalam membuat tiap elemen pada *prototype*.

Perancangan ulang menggunakan *software* figma. Selanjutnya, hasil rancangan *prototype* diujikan kepada responden untuk mengetahui apakah sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum.

e. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian *prototype* untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna. Pengujian menggunakan *usability testing* dengan tahapan sebagai berikut:

1. Menyusun *task scenario* yang mana berisi pedoman dari tugas yang akan diberikan kepada responden.
2. Menentukan responden dengan ketentuan minimal sudah pernah menggunakan layanan UMM *Institutional Repository* sebanyak tiga kali serta mengetahui fitur-fitur yang ada.
3. Melakukan *usability test* dengan *prototype* yang sudah dirancang. Kemudian penilaian menggunakan *Mission Usability Score* (MIUS) dan *Maze Usability Score* (MAUS). *Maze Usability Score* merupakan hasil pengukuran dari pengujian prototipe UI/UX menggunakan *tools* *Maze Design*. Hasil dari nilai akan menunjukkan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan desain. Sedangkan *Mission Usability Score* digunakan untuk menilai setiap *task*, sehingga tidak dapat digunakan untuk menilai *task* secara keseluruhan (Maze Design, 2023a). Berikut merupakan rumus untuk menghitung skor MIUS:

$$MIUS = DSR + (IDSR \div 2) - avg(MC_P) - avg(DU_P)$$

Keterangan:

DSR = *Direct Success Rate*

IDSR = *Indirect Success Rate*

avg = rata-rata

MC_P = *Misclick Penalty*

$DU_P = \textit{Duration Penalty}$

Perhitungan skor atau nilai MAUS akan dihitung secara otomatis dari hasil rata-rata MIUS yang diperoleh.

$$\text{MAUS} = \text{avg}(\text{MIUS})$$

Keterangan:

$\text{MAUS} = \textit{Maze Usability Score}$

$\text{avg} = \textit{rata-rata}$

$\text{MIUS} = \textit{Mission Usability Score}$

Tabel 3.4: Tingkatan Skor MAUS (Maze Design, 2023b)

No	Tingkatan Skor	Rentang Skor
1.	Rendah	0 – 50
2.	Menengah	50 – 80
3.	Tinggi	80 – 100

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

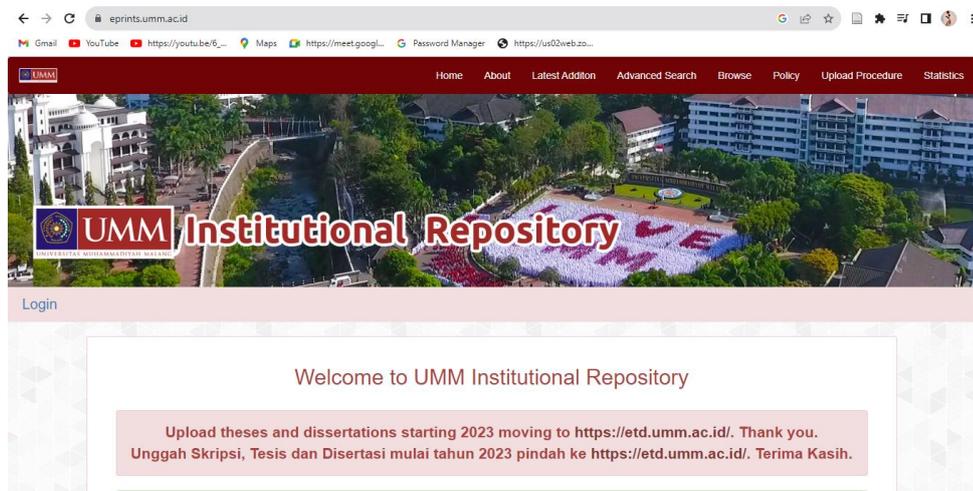
4.1 Hasil

Pada bab ini, peneliti akan merancang ulang berupa *prototype* dengan menggunakan metode *design thinking* untuk memecahkan masalah sekaligus menemukan solusi atau ide yang sesuai dengan apa yang diinginkan responden terhadap *user interface* dan *user experience* pada UMM *Institutional Repository*.

4.1.1 Gambaran Umum *Institutional Repository*

Software yang diterapkan perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang yaitu *software open source* berupa Eprints. Penerapan *software* Eprints dimulai pada tahun 2011 dengan nama UMM *Institutional Repository*. Penerapan ini dilakukan setelah melakukan studi banding di Institut Teknologi Bandung (ITB) dimana membahas repositori institusi khususnya pada perguruan tinggi. Adanya Eprints tidak menggeser sistem otomasi *Library Automation Service* (LASer) yang ada, namun keduanya saling terintegrasi sebagai layanan koleksi digital dan manajemen koleksi perpustakaan UMM.

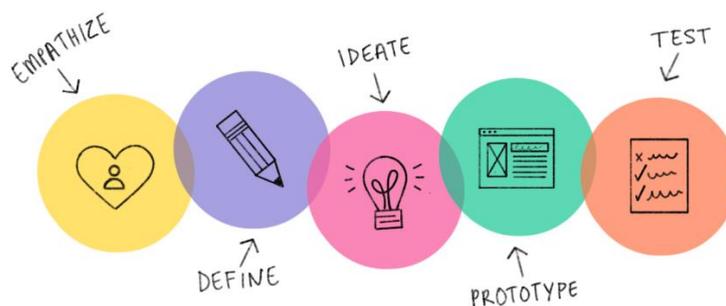
Eprints Universitas Muhammadiyah Malang dikelola oleh tenaga ahli di bidang teknologi informasi yaitu Bapak Ahmad Yusuf sebagai *Web Developer* Bidang Infokom Universitas Muhammadiyah Malang. Sedangkan bagian pengelolaan konten di bagian unit *Electronic Library Support Systems* (ELSS) yaitu Dian Puspitasari, Agung Gallant Setiabudi, dan Retnowijaya. Seluruh koleksi yang tersedia pada UMM *Institutional Repository* dapat diakses pada (<http://eprints.umm.ac.id>). Keberadaan EPrints bertujuan untuk meningkatkan peringkat webometrik Universitas Muhammadiyah Malang. Dengan adanya EPrints digunakan sebagai sarana publikasi ilmiah baik bagi mahasiswa maupun dosen. Selain itu, Eprints dapat digunakan untuk menelusuri informasi guna kebutuhan riset atau studi dimana dan kapanpun.



Gambar 4.1: Tampilan *Dashboard UMM Institutional Repository*

Sumber: <https://eprints.umm.ac.id/>

4.1.2 Tahapan *Design Thinking*



Gambar 4.2: Tahapan *Design Thinking*

Sumber: <https://confiespace.com/>

Berikut merupakan tahapan *design thinking* pada penelitian ini, yaitu:

1. *Empathize*

Tahapan pertama yaitu empati atau berfokus pada manusia serta metode ini berusaha untuk memahami *user* dalam suatu sistem yang akan dirancang dengan cara menggabungkan dua cara yaitu wawancara dan observasi untuk memahami kebutuhan informasi pengguna. Dalam tahapan ini terdapat penjabaran berupa *empathy map* atau media visualisasi yang digunakan untuk menafsirkan atau mendefinisikan perilaku *user* pada saat menggunakan sistem dan juga *user persona* atau

karakter yang menggambarkan keinginan serta kebutuhan pengguna terhadap sistem yang digunakan.

2. *Define*

Pada tahap ini, setelah data-data terkumpul akan dilakukan pendefinisian masalah yang dirasakan pengguna dengan cara mengklasifikasikan dari data yang didapat. Sehingga, dapat menentukan kebutuhan yang dianggap penting oleh pengguna. Setelah masalah terdefinisi dengan baik, selanjutnya yaitu menyelesaikan masalah dengan menggunakan *How Might We* (HMW) atau mengubah pernyataan menjadi pertanyaan sehingga menghasilkan jawaban yang akan dijadikan langkah kongkrit kedepannya.

3. *Ideate*

Merupakan tahapan dimana menghadirkan banyak solusi yang memungkinkan untuk menjawab permasalahan yang ada. Pada tahap ini akan dibuat *user journey map* atau pengalaman pengguna pada saat menggunakan sistem yang mana untuk memudahkan dalam memvisualisasikan ide. Selain itu, terdapat *user flow* atau proses yang nantinya akan dijalankan oleh pengguna pada saat menggunakan sistem yang tujuannya untuk menyelesaikan task yang diilustrasikan dalam bentuk diagram.

4. *Prototype*

Merupakan tahapan dimana peneliti menginterpretasikan solusi atau ide dalam bentuk *prototype*. Untuk memudahkan pada tahap ini juga menggunakan *sitemap* atau struktur suatu website yang mana digunakan untuk menentukan flow atau alur dari setiap fitur sistem dan *style guide* atau panduan khusus dalam memvisualisasi, mengimplementasikan, serta memuat konsep dalam membuat desain.

5. *Test*

Pada tahap ini dilakukan pengujian *prototype* untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna. Pengujian menggunakan *usability testing* dimulai dengan menyusun *task scenario* yang kemudian dilakukan *usability test*

dengan *prototype* yang telah dirancang. Selanjutnya, menggunakan *tools Maze Design* untuk melakukan uji coba guna memperoleh skor.

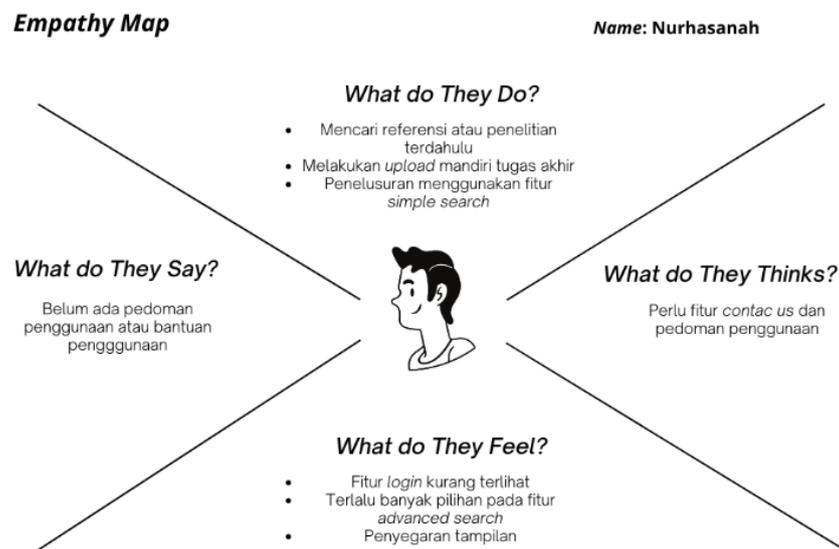
4.1.3 Hasil Tahapan *Design Thinking*

1. *Empathize*

Pada tahap *empathize* merupakan tahapan digunakan untuk memahami masalah dan kebutuhan pengguna secara langsung. Peneliti mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara dan riset terhadap pengguna UMM *Institutional Repository*. Pada tahap ini akan dibuat *empathy map* sebagai berikut:

a. *Empathy Map*

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan. Selanjutnya akan dibuat *empathy map* untuk memetakan hasil wawancara terhadap sepuluh orang responden yang terdiri dari pemustaka dan pustakawan Universitas Muhammadiyah Malang. *Empathy map* dirancang untuk memahami kebutuhan pengguna. Berikut merupakan hasil *emphathy map* setelah dilakukan wawancara:

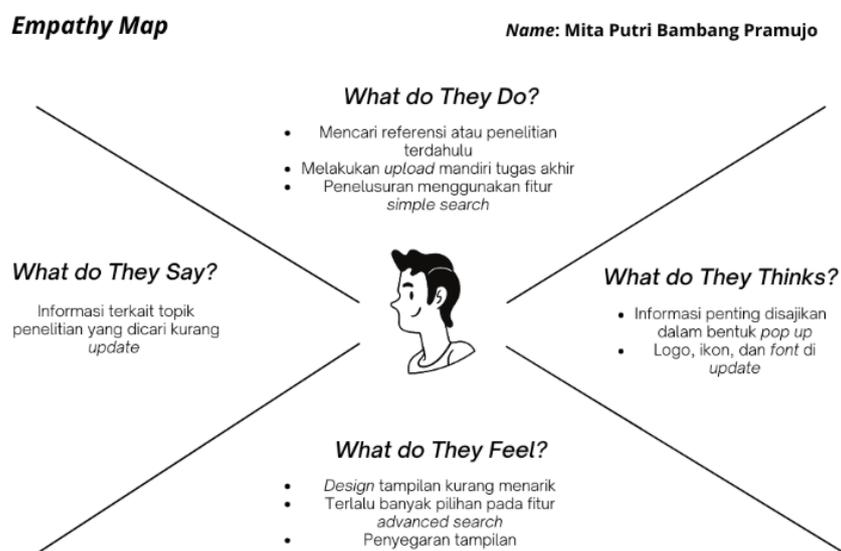


Gambar 4.3: *Empathy Map* Pemustaka 1

(Sumber: Peneliti menggunakan Canva)

Pada *empathy map* responden pertama bagian *say* menyatakan bahwa belum ada pedoman penggunaan atau bantuan penggunaan dari berbagai fitur yang ada. Selanjutnya responden pertama menyatakan bahwa perlu adanya fitur *contac us* serta pedoman penggunaan. Serta pada bagian *feel* menyatakan bahwa *button login* kurang terlihat, terlalu banyak proses untuk mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan khususnya pada fitur *advanced search*, dan perlunya penyegaran UI. Berikut merupakan tanggapan responden pertama yaitu:

“Belum adanya pedoman penggunaan repositori. Meskipun sudah ada prosedur dalam upload tugas akhir bagi pengguna awal tetapi perlu adanya pedoman atau cara penggunaan repositori untuk sekedar mencari referensi atau kebutuhan informasi lainnya. Selanjutnya perlu adanya fitur *contac us* yang mana memudahkan user ketika terjadi kendala pada saat mengakses repositori dengan cara menghubungi via *Whatsapp* dan *Email* tanpa harus datang ke perpustakaan.”. (R1, Wawancara, 10 April 2023)



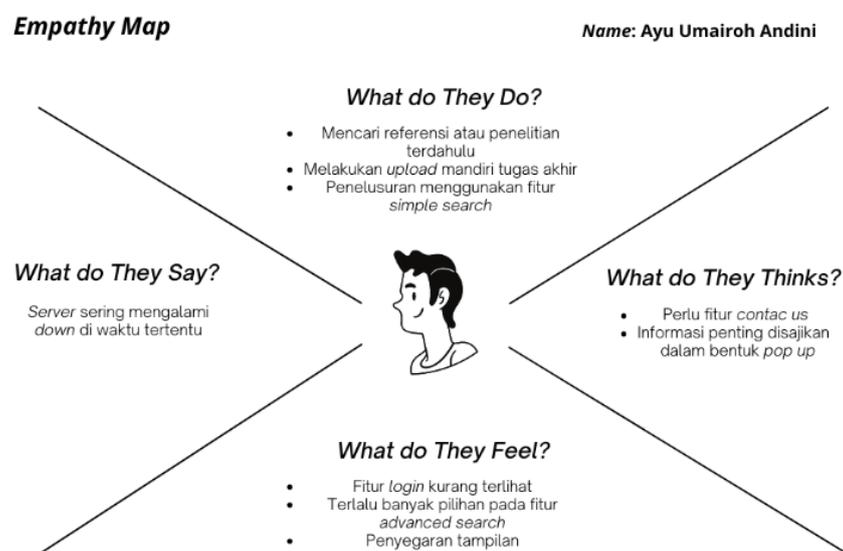
Gambar 4.4: *Empathy Map* Pemustaka 2

(Sumber: Peneliti menggunakan Canva)

Pada *empathy map* responden kedua bagian *say* menyatakan bahwa informasi terkait penelitian yang dicari kurang *update*. Selanjutnya, bagian *feel* menyatakan bahwa tampilan muka kurang menarik, terlalu banyak proses untuk mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan

khususnya pada fitur *advanced search*, dan perlunya penyegaran UI. Berikut merupakan tanggapan responden kedua yaitu:

“Terkait informasi terkait referensi penelitian yang saya cari kurang update. Selain itu, menurut saya pribadi desain tampilan kurang menarik, size font login lebih diperbesar, kolom search engine diletakkan bagian bawah header, informasi ditampilkan dalam bentuk pop up, isian form pada fitur *advanced search* lebih dipadatkan lagi, size/font sudah pas, tetapi ikon yang digunakan kurang menarik.” (R2, Wawancara, 13 April 2023)

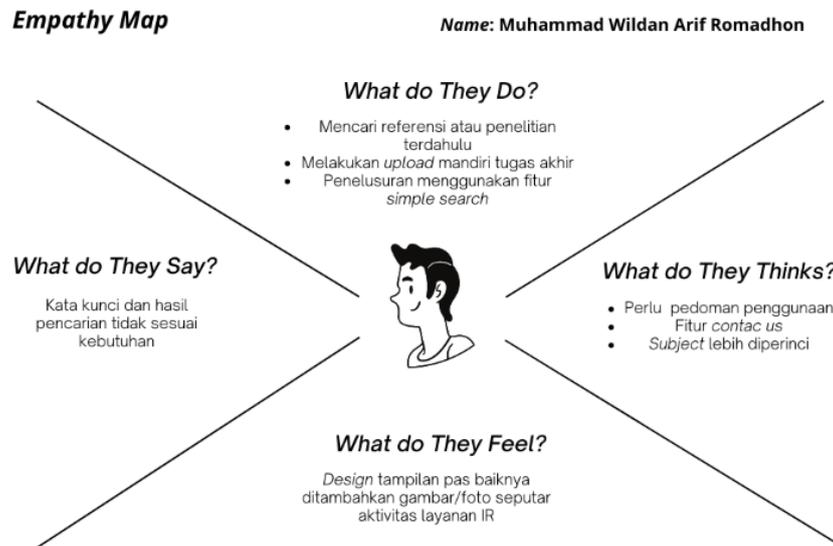


Gambar 4.5: *Empathy Map* Pemustaka 3

(Sumber: Peneliti menggunakan Canva)

Pada *empathy map* responden ketiga bagian *say* menyatakan bahwa server sering *down*. Selanjutnya pada bagian *feel* menyatakan bahwa *button login* kurang terlihat, terlalu banyak proses untuk mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan khususnya pada fitur *advanced search*, dan perlunya penyegaran UI. Berikut merupakan tanggapan responden ketiga yaitu:

“Sejauh ini hambatan atau kendalanya hanya bagian server yang terkadang mengalami *error* dan terkait warna sudah pas hanya saja font tulisan login lebih diperbesar lagi dan saya rasa perlu penyegaran tampilan antar muka. Selain itu, mungkin form isian bagian fitur *advanced search* bisa di kurangi atau bagian yang penting-penting saja.”. (R3, Wawancara, 12 April 2023)



Gambar 4.6: *Empathy Map* Pemustaka 4

(Sumber: Peneliti menggunakan Canva)

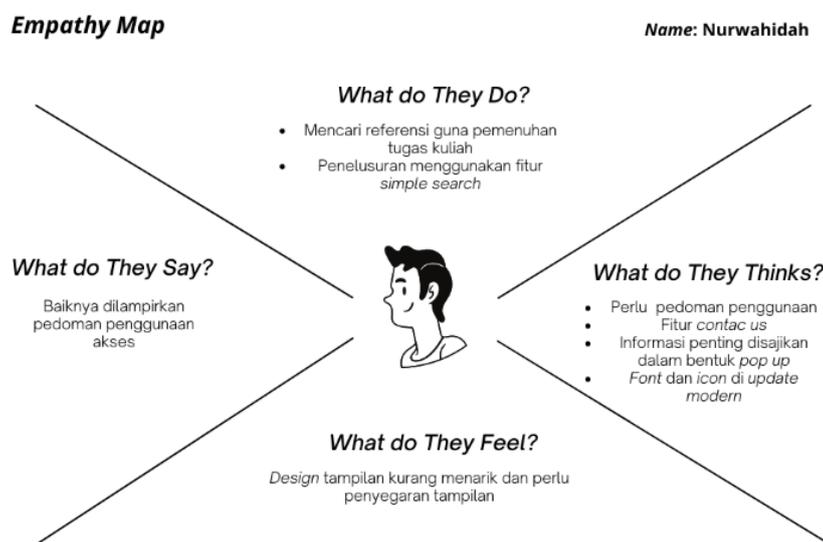
Pada *empathy map* responden keempat bagian *say* menyatakan bahwa kata kunci dengan hasil pencarian tidak sesuai kebutuhan. Selanjutnya pada bagian *feel* menyatakan bahwa tampilan sudah pas namun baiknya ditambahkan gambar seputar aktivitas layanan *Institutional Repository*. Berikut merupakan tanggapan responden keempat yaitu:

“Hasil pencarian tidak sesuai kebutuhan, misalnya saya memasukkan kata kunci A tapi yang keluar dari hasil pencarian bisa jadi B, C, dan D (hasil kurang mengerucut atau kurang sesuai kata kunci). Selain itu, menurut saya pribadi desain tampilan cukup bagus, alangkah baiknya ditambahkan foto/gambar anara tulisan welcome to UMM Institutional Repository dengan simple search.” (R4, Wawancara, 12 April 2023)

Pada *empathy map* responden kelima bagian *thinks* menyatakan bahwa perlu pedoman penggunaan, informasi penting ditampilkan dalam bentuk *pop up*, dan juga perlu *update font* dan *icon*. Selanjutnya pada bagian *feel* menyatakan bahwa *design* tampilan kurang menarik

sehingga perlunya penyegaran UI. Berikut merupakan tanggapan responden kelima yaitu:

“Menurut saya informasi sudah cukup jelas, tetapi seperti yang sudah saja jelaskan tadi. Baiknya ditambah pedoman penggunaan atau tata cara akses. Selain itu, font di update versi modern, gambar pada header di update, dan menu dipindah dibagian pojok kiri atas, menu login diletakkan di atas pojok kanan, informasi penting dibuat pop up, fitur *advanced search* lebih dipadatkan lagi, dan pastinya tampilan simpel, menarik, serta tidak berlebihan” (R5, Wawancara, 22 Mei 2023)



Gambar 4.7: *Empathy Map* Pemustaka 5

(Sumber: Peneliti menggunakan Canva)

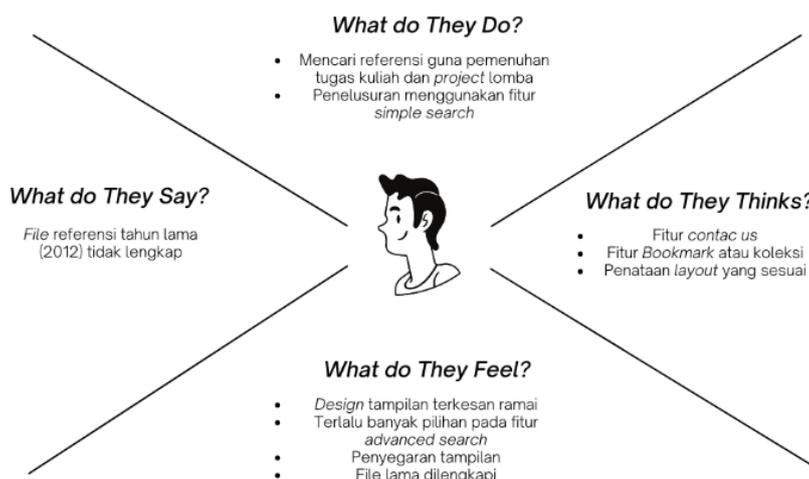
Pada *empathy map* responden keenam bagian *say* menyatakan bahwa terdapat *file* referensi tidak lengkap (hanya abstrak) tahun 2012. Selanjutnya, bagian *thinks* menyatakan bahwa perlu penataan ulang *layout*, perlu tempat penyimpanan beberapa hasil pencarian yang nantinya dapat dibaca kemudian di *download* sesuai dengan informasi yang diperlukan, dan juga perlu adanya layanan pengaduan ketika mengalami kebingungan pada saat akses. Serta pada bagian *feel* menyatakan bahwa *design* tampilan terkesan ramai sehingga perlunya penyegaran UI. Berikut merupakan tanggapan responden keenam yaitu:

“Justru lebih ke *file/referensi* lama (tahun 2012) tidak lengkap dan justru *file* tersebut yang menjadi salah satu referensi saya ketika

menyusun atau merancang project lomba program studi. Selain itu, menurut saya juga perlu ada fitur Contac us dan juga fitur semacam bookmark. Contac us memudahkan user dalam memecahkan permasalahan sedangkan bookmark digunakan untuk menyimpan atau menandai referensi yang hendak dibaca tanpa perlu melakukan download file.” (R6, Wawancara, 22 Mei 2023)

Empathy Map

Name: Muhammad Nur Ardhieyanto

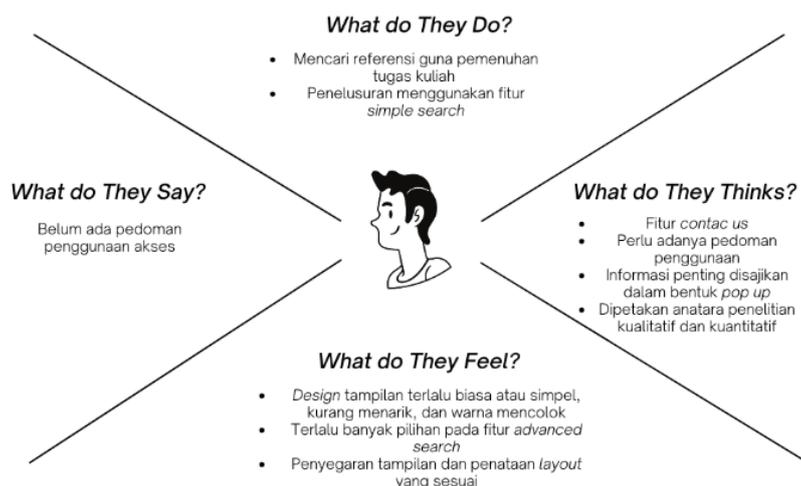


Gambar 4.8: *Empathy Map* Pemustaka 6

(Sumber: Peneliti menggunakan Canva)

Empathy Map

Name: Muhaimin Saputra



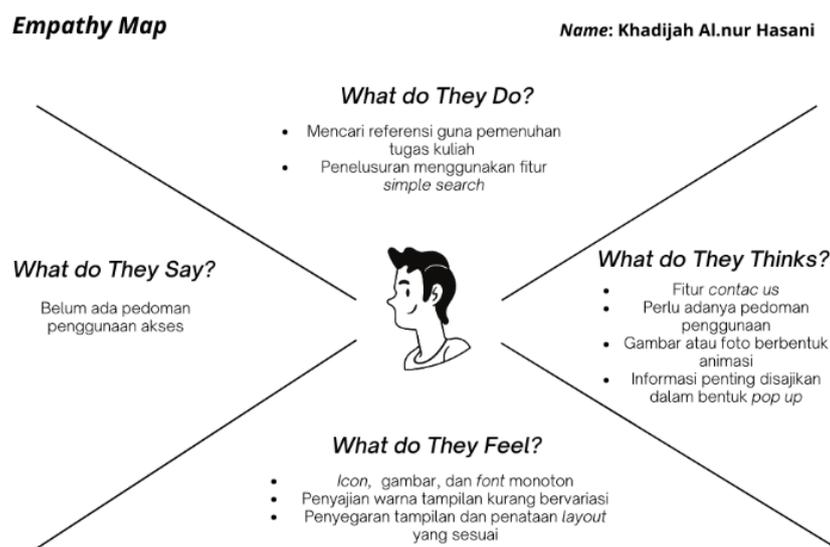
Gambar 4.9: *Empathy Map* Pemustaka 7

(Sumber: Peneliti menggunakan Canva)

Pada *empathy map* responden ketujuh bagian *feel* menyatakan bahwa terlalu banyak proses untuk menemukan informasi yang sesuai

khususnya pada fitur *advanced search*, *design* tampilan terlalu biasa, kurang menarik, dan warna mencolok sehingga perlunya penyegaran UI atau penataan ulang *layout*. Selanjutnya, bagian *thinks* menyatakan bahwa perlu pedoman penggunaan, informasi penting ditampilkan dalam bentuk *pop up*, dan juga dipetakan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif. Berikut merupakan tanggapan responden ketujuh yaitu:

“Menurut saya tampilannya terlalu simpel biasa, dari segi warna mencolok, logo kampus masih lama belum terupdate, ikon yang digunakan terkesan lama, kurang menarik dan perlu adanya penyegaran tampilan. Selain itu, layanan Eprints sangat membantu dalam pencarian referensi tugas kuliah dan alangkah baiknya dibedakan lagi antara penelitian kualitatif dan kuantitatif.” (R7, Wawancara, 23 Mei 2023)

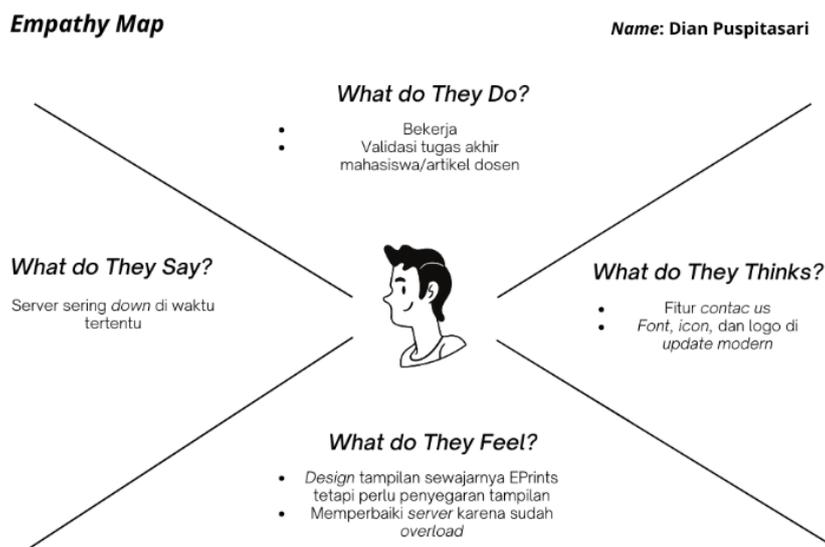


Gambar 4.10: *Empathy Map* Pemustaka 8

(Sumber: Peneliti menggunakan Canva)

Pada *empathy map* responden kedelapan bagian *thinks* menyatakan bahwa perlu pedoman penggunaan, informasi penting ditampilkan dalam bentuk *pop up*, perlu adanya fitur untuk layanan pengaduan atau kendala pengguna, dan gambar *header* berbentuk animasi atau *slide*. Selanjutnya pada bagian *feel* menyatakan bahwa *design* tampilan monoton dan perlunya penyegaran UI. Berikut merupakan tanggapan responden kedelapan yaitu:

“Menurut saya dari segi ikon/font/gambar monoton, tampilan warna yang kurang bervariasi, dan logo UMM yang digunakan pun juga logo yang lama. Alangkah baiknya gambar header dibuat animasi atas beberapa gambar, menu login diletakkan di atas pojok kanan, font di update versi modern, menu dipindah dibagian pojok kiri atas, informasi penting dibuat pop up, fitur advanced search lebih dipadatkan lagi, dan simpel.” (R8, Wawancara, 23 Mei 2023)



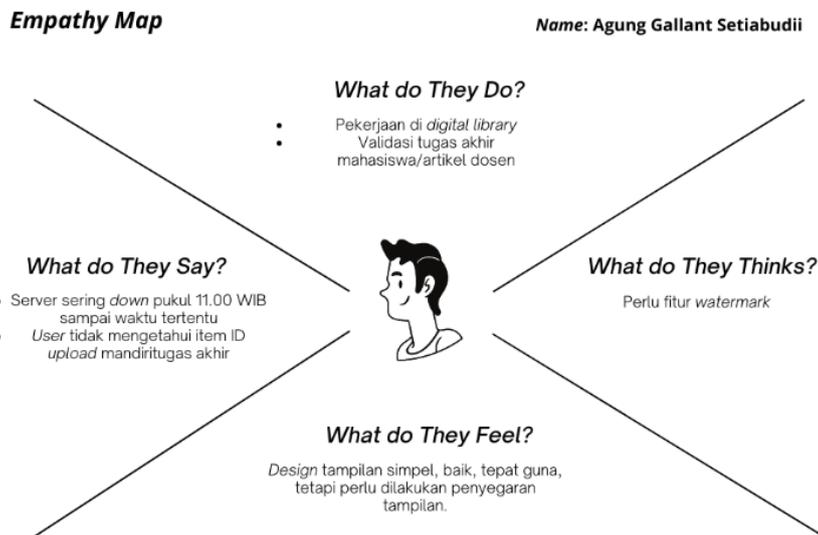
Gambar 4.11: *Empathy Map* Pustakawan 1

(Sumber: Peneliti menggunakan Canva)

Pada *empathy map* responden kesembilan bagian *say* menyatakan bahwa *server* sering *down* di waktu tertentu perlu adanya perbaikan karena sudah *overload*. Selanjutnya bagian *thinks* menyatakan bahwa perlu adanya fitur untuk melayani pengaduan terkait kendala yang dirasakan mahasiswa ketika mengakses. Serta, pada bagian *feel* menyatakan bahwa *design* tampilan sewajarnya Eprints tetapi perlu penyegaran UI. Berikut merupakan tanggapan responden kesembilan yaitu:

“Sejauh ini masih aman tetapi beberapa ada yang masih bertanya ke rekan sejawat digital library, jika ada kendala langsung konfirmasi di bagian infokom, dan yang sering terjadi yaitu server down. Untuk tampilan antarmuka sendiri memang sewajarnya tampilan Eprints dan setau saya fitur banyak jatuhnya memberatkan repository. Tetapi yang menurut saya perlu ada adalah fitur *Contact us* dimana disediakan pertanyaan otomatis memudahkan user dalam memecahkan

permasalahan pada saat upload tugas akhir.” (R9, Wawancara, 17 April 2023)



Gambar 4.12: *Empathy Map* Pustakawan 2

(Sumber: Peneliti menggunakan Canva)

Pada *empathy map* responden kesepuluh bagian *say* menyatakan bahwa *server* sering *down* di waktu tertentu dan mahasiswa tidak mengetahui item ID. Selanjutnya bagian *thinks* menyatakan bahwa perlu adanya fitur *autowatermark*. Serta, pada bagian *feel* menyatakan bahwa *design* tampilan simpel, baik, tepat guna tetapi perlu penyegaran UI. Berikut merupakan tanggapan responden kesepuluh yaitu:

“Koneksi melambat pada saat pukul 11.00 sampai waktu yang tidak menentu selain itu user yang telah berhasil upload tidak tau item ID. Salah satu fitur yang menurut saya perlu ada yaitu fitur *autowatermark* yang memudahkan mahasiswa jika file yang belum *terwatermark* atau *terlewar* bisa di *watermark* terlebih dahulu. Selain itu, jelas membantu pekerjaan pustakawan pada saat proses validasi tugas akhir. Selain itu, terkait desain tampilan antar muka terlihat simpel, baik, tepat guna, tetapi perlu dilakukan penyegaran tampilan.” (R10, Wawancara, 17 April 2023)

b. *User Persona*

Pada tahap ini membuat untuk menjabarkan kebutuhan serta keinginan pengguna terhadap UI/UX *Institutional Repository* UMM. Terdapat sepuluh persona yang terdiri dari delapan pemustaka atau

mahasiswa UMM mulai dari semester 4 sampai dengan semester 8 dan dua pustakawan perpustakaan UMM. Berikut merupakan dari masing-masing responden:

1. Nuhasanah



NURHASANAH

Umur : 22 Tahun
Pekerjaan : Mahasiswa
Edukasi : S1 Ilmu Pemerintahan

ABOUT

Nurhasanah merupakan mahasiswa yang saat ini sudah menyelesaikan tugas akhir.

TECH LITERATE

Setiap hari menggunakan *smartphone* dan laptop kurang lebih 8 jam untuk mencari informasi, hiburan, serta menyelesaikan tugas akhir.

PERSONALITY

- Enjoy
- Ramah
- Rebahan

PAIN POINTS

- Mahasiswa diharapkan mengakses, membaca dan memahami eprints.umm.ac.id, sehingga mudah dalam mengakses jurnal, mengupload, dll.

GOALS

- Jadi diri sendiri, dengan memperbanyak pengalaman dan terus mencoba hal baru

Gambar 4.13: *User Persona* Pemustaka 1

2. Mita Putri Bambang Pramujo



MITA PUTRI BAMBANG PRAMOJO

Umur : 22 Tahun
Pekerjaan : Mahasiswa
Edukasi : S1 Teknik Mesin

ABOUT

Mita Putri Bambang Pramujo merupakan mahasiswa yang saat ini sedang menempuh semester 8. Saat ini sedang mengerjakan tugas akhir. harapan saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dimudahkan segalnaya.

TECH LITERATE

Setiap hari menggunakan *smartphone* dan laptop kurang lebih 8 jam untuk mencari informasi, hiburan, serta menyelesaikan tugas akhir.

PERSONALITY

- Disiplin dan tepat waktu
- Suka hal baru
- Suka traveling

PAIN POINTS

- Kekurangan bahan dalam mencari tugas perkuliahan
- Diharapkan pengguna eprint mengakses, membaca dan memahami eprints.umm.ac.id, sehingga mudah dalam mengakses jurnal.

GOALS

- Lulus tepat waktu
- Dimudahkan segala urusan
- Perbanyak pengalaman dan wawasan

Gambar 4.14: *User Persona* Pemustaka 2

3. Ayu Umairoh Andini



A user persona card for Ayu Umairoh Andini. It features a photo of her in a pink jacket and hijab. The card is divided into sections: 'ABOUT' (her role as a student and part-timer), 'PAIN POINTS' (expectations for the website), 'TECH LITERATE' (device usage), 'PERSONALITY' (traits like being friendly and organized), and 'GOALS' (wanting more features and updates).

AYU UMAIROH

Umur : 22 Tahun
Pekerjaan : Mahasiswa
Edukasi : S1 Hubungan Internasional

ABOUT

Ayu Umairoh merupakan mahasiswa yang saat ini sedang menempuh semester 8. Saat ini telah menyelesaikan tugas akhir dan sedang menunggu wisuda, serta menjadi partimer di UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang

PAIN POINTS

- Mahasiswa diharapkan membaca pengumuman yang tertera di home Eprints.umm.ac.id
- Mahasiswa diharapkan membaca panduan sedetail mungkin
- Penggunaan Eprints sangat membantu Mahasiswa diharapkan Dosen senantiasa mengingatkan mahasiswa untuk mengakses Eprints

TECH LITERATE

Setiap hari menggunakan *smartphone* dan komputer kurang lebih 8 jam untuk mencari informasi, hiburan, serta menyelesaikan tugas akhir.

PERSONALITY

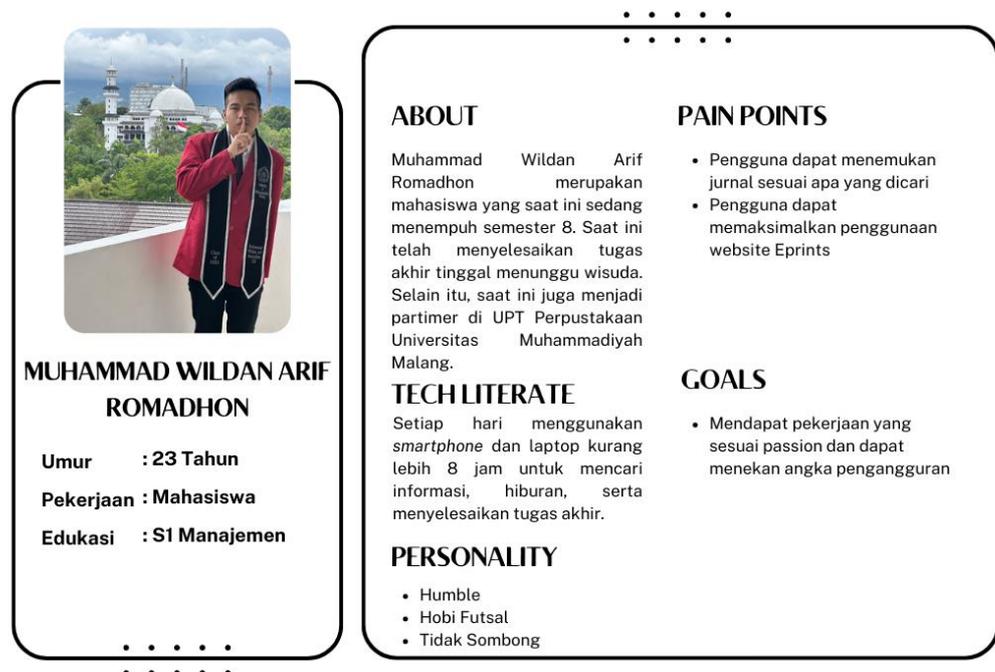
- Ramah
- Terorganisir
- Like k-wave dan Anime

GOALS

- Perbanyak wawasan, pengalaman, dan hal baru sebagai langkah menuju masa depan

Gambar 4.15: *User Persona* Pemustaka 3

4. Muhammad Wildan Arif Ramadhan



A user persona card for Muhammad Wildan Arif Ramadhan. It features a photo of him in a red jacket. The card is divided into sections: 'ABOUT' (his role as a student and part-timer), 'PAIN POINTS' (finding journals and maximizing website use), 'TECH LITERATE' (device usage), 'PERSONALITY' (traits like being humble and not arrogant), and 'GOALS' (finding passion-based jobs).

MUHAMMAD WILDAN ARIF ROMADHON

Umur : 23 Tahun
Pekerjaan : Mahasiswa
Edukasi : S1 Manajemen

ABOUT

Muhammad Wildan Arif Romadhon merupakan mahasiswa yang saat ini sedang menempuh semester 8. Saat ini telah menyelesaikan tugas akhir tinggal menunggu wisuda. Selain itu, saat ini juga menjadi partimer di UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang.

PAIN POINTS

- Pengguna dapat menemukan jurnal sesuai apa yang dicari
- Pengguna dapat memaksimalkan penggunaan website Eprints

TECH LITERATE

Setiap hari menggunakan *smartphone* dan laptop kurang lebih 8 jam untuk mencari informasi, hiburan, serta menyelesaikan tugas akhir.

PERSONALITY

- Humble
- Hobi Futsal
- Tidak Sombong

GOALS

- Mendapat pekerjaan yang sesuai passion dan dapat menekan angka pengangguran

Gambar 4.16: *User Persona* Pemustaka 4

5. Nurwahidah



NURWAHIDAH FARISYA

Umur : 20 Tahun
Pekerjaan : Mahasiswa
Edukasi : S1 Pendidikan
Guru Sekolah Dasar

ABOUT
 Nurwahidah merupakan mahasiswa yang saat ini sedang menempuh semester 6. Sedang mencari judul skripsi yang sesuai dengan bidang keahlian yang saya pelajari.

TECH LITERATE
 Setiap hari menggunakan *smartphone* dan laptop kurang lebih 8 jam untuk mencari informasi, hiburan, serta menyelesaikan tugas kuliah.

PERSONALITY

- Suka bermain
- Hobi nonton drakor

PAIN POINTS

- Kekurangan bahan dalam mencari tugas perkuliahan
- Menemukan referensi judul sesuai dengan kebutuhan
- kurang pengetahuan dalam mengelola data

GOALS

- Lulus tepat waktu
- Mendapatkan rekan dan tempat kerja yang baik
- Bisa melanjutkan kuliah PPG

Gambar 4.17: *User Persona* Pemustaka 5

6. Muhammad Nur Ardhieyanto



MUHAMMAD NUR ARDHIYANTO

Umur : 20 Tahun
Pekerjaan : Mahasiswa
Edukasi : S1 Teknik Mesin

ABOUT
 Muhammad Nur Ardhieyanto merupakan mahasiswa yang saat ini sedang menempuh semester 4. Sangat termotivasi bersemangat mencari peluang untuk memamerkan keterampilan dan keahlian dalam manajemen proyek di acara nasional dan internasional. Berdedikasi untuk memberikan hasil yang luar biasa dan terus belajar dan meningkatkan kemampuan soft skill maupun hard skill. Dan memiliki hasrat yang kuat untuk musik dan berusaha memasukkannya ke dalam pengejaran profesional.

TECH LITERATE
 Setiap hari saya menggunakan *smartphone* dan laptop kurang lebih 8 jam untuk mencari informasi, tentang :

- 1.Digital Tools and Software
- 2.Internet of Things (IoT)
- 3.Data Science and Analytics
- 4.Artificial Intelligence and Machine Learning

PERSONALITY

- Rajin dan Berorientasi Detail
- Analitis dan Logis
- Pembelajar yang Ingin Tahu dan Berkelanjutan
- Metodelis dan Terorganisir
- Keterampilan Pemecahan Masalah yang Kuat
- Pemain Tim dan Komunikator Efektif
- Dapat Diadaptasi dan Fleksibel
- Profesional dan Etis
- Inovatif dan Kreatif
- Seimbang dan Tangguh

GOALS

- Lulus tepat waktu
- Meningkatkan soft skill dan hard skill saya

PAIN POINTS

- Kekurangan bahan dalam mencari tugas perkuliahan
- Menemukan informasi sesuai topik yang dicari

Gambar 4.18: *User Persona* Pemustaka 6

7. Muhaimin Saputra



MUHAIMIN SAPUTRA

Umur : 22 Tahun
Pekerjaan : Mahasiswa
Edukasi : S1 Pendidikan
 Agama Islam

ABOUT
 Muhaimin Saputra merupakan mahasiswa yang saat ini sedang menempuh semester 6. Harapannya semoga bisa selesai kuliah dengan tepat waktu dan bisa kembali ke kampung halaman dan mengabdikan diri disana.

TECH LITERATE
 Setiap hari menggunakan *smartphone* dan laptop kurang lebih 8 jam untuk mencari informasi, hiburan, serta menyelesaikan tugas kuliah.

PERSONALITY

- Disiplin dan tepat waktu
- Belajar dengan baik
- Tuntaskan semua tugas

PAIN POINTS

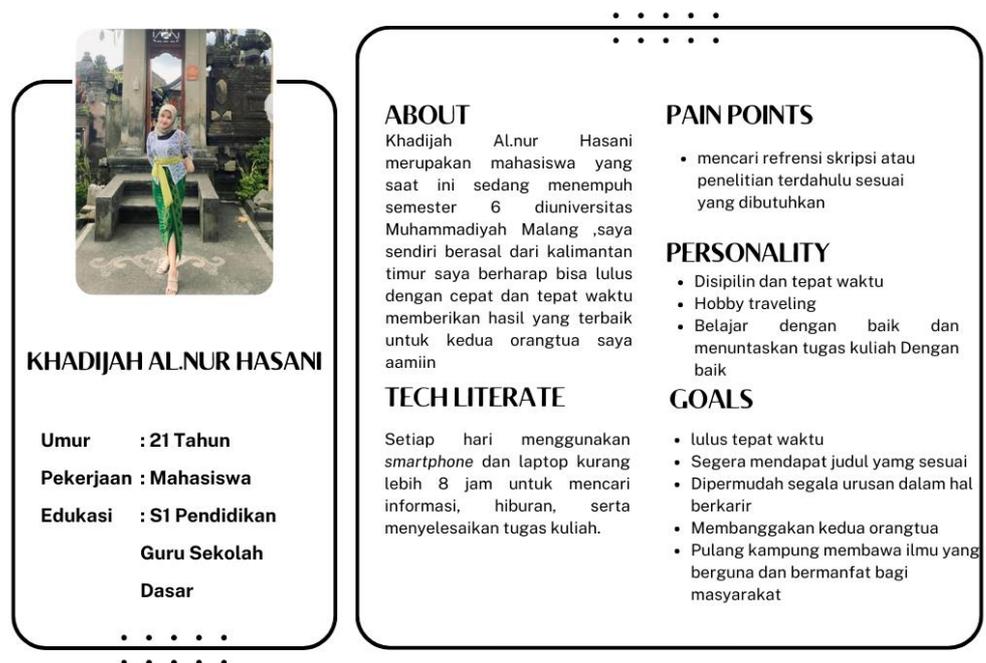
- Mencari referensi
- Mencari skripsi terdahulu yang sesuai dengan apa yang dicari saat ini
- **ISI SESUA KEBUTUHAN PENGGUNA TERHADAP EPRINTS.UMM.AC.ID**

GOALS

- Lulus tepat waktu
- Segera mendapat judul yang sesuai
- Dimudahkan penyelesaiannya
- Kembali ke kampung halaman dengan ilmu yang telah didapat

Gambar 4.19: User Persona Pemustaka 7

8. Siti Khadijah Al.nur Hasani



KHADIJAH ALNUR HASANI

Umur : 21 Tahun
Pekerjaan : Mahasiswa
Edukasi : S1 Pendidikan
 Guru Sekolah Dasar

ABOUT
 Khadijah Al.nur Hasani merupakan mahasiswa yang saat ini sedang menempuh semester 6 di universitas Muhammadiyah Malang ,saya sendiri berasal dari kalimantan timur saya berharap bisa lulus dengan cepat dan tepat waktu memberikan hasil yang terbaik untuk kedua orangtua saya aamiin

TECH LITERATE
 Setiap hari menggunakan *smartphone* dan laptop kurang lebih 8 jam untuk mencari informasi, hiburan, serta menyelesaikan tugas kuliah.

PERSONALITY

- Disiplin dan tepat waktu
- Hobby traveling
- Belajar dengan baik dan menuntaskan tugas kuliah Dengan baik

PAIN POINTS

- mencari refrensi skripsi atau penelitian terdahulu sesuai yang dibutuhkan

GOALS

- lulus tepat waktu
- Segera mendapat judul yang sesuai
- Dipermudah segala urusan dalam hal berkarir
- Membanggakan kedua orangtua
- Pulang kampung membawa ilmu yang berguna dan bermanfaat bagi masyarakat

Gambar 4.20: User Persona Pemustaka

9. Dian Puspitasari



DIAN PUSPITASARI, S.AP

Umur : 28 Tahun
Pekerjaan : Pustakawan
Edukasi : S1 Ilmu Perpustakaan

ABOUT

Dian Puspitasari merupakan Pustakawan Universitas Muhammadiyah Malang bidang *digital library*. Ia lulusan S1 Ilmu Perpustakaan di Universitas Brawijaya. Beberapa prestasi sudah ia raih salah satunya Juara I Indonesian Academic Librarian Award (IALA) FPPTI 2021.

PAIN POINTS

- Sebagai pengelola dan pengguna tidak ada kesulitan dalam akses EPrints
- Penggunaan EPrints yaitu untuk verifikasi Tugas Akhir Mahasiswa dan verifikasi Artikel Dosen UMM

TECH LITERATE

Setiap hari menggunakan komputer dan *smartphone* kurang lebih 10 jam untuk bekerja, mencari informasi, hiburan.

PERSONALITY

- Ramah, baik dan tidak sombong
- Hobi nonton drama dan makan

GOALS

- Selalu bersyukur atas apa yang ada dan dipunya

Gambar 4.21: *User Persona* Pustakawan 1

10. Agung Gallant Setiabudi



AGUNG GALLANT SETIABUDI

Umur : 27 Tahun
Pekerjaan : Pustakawan
Edukasi : D3 Perpustakaan

ABOUT

Agung Gallant Setiabudi merupakan Pustakawan Universitas Muhammadiyah Malang bidang *digital library*. Bergerak di bidang layanan dan divisi tim media sosial UPT. Perpustakaan UMM sebagai *Graphic Design* seluruh konten.

PERSONALITY

- Mencintai hal baru
- Suka dengan aktivitas yang memacu adrenalin

PAIN POINTS

- Lebih menginginkan seluruh User untuk membaca dengan teliti Panduan *Upload Procedure* yang diberikan

TECH LITERATE

Setiap hari menggunakan *smartphone* dan laptop kurang lebih 7 jam untuk mencari informasi, pengelolaan eprints.umm.ac.id serta administrator *digital library*.

GOALS

- Hidup Sejahtera

Gambar 4.22: *User Persona* Pustakawan 2

2. Define

Pada tahap *define* peneliti mendefinisikan masalah dan kebutuhan pengguna UMM *Insitutional Repository* dengan mengumpulkan hasil wawancara pada tahap *empathize*. Setiap masalah akan diberikan ide atau solusi dengan cara pendefinisian masalah. Tujuan peneliti mendefinisikan masalah yaitu untuk mengetahui masalah yang ada sampai mengetahui permasalahan utama. Berikut merupakan beberapa pendefinisian masalah yang dirasakan responden:

Tabel 4.1: Pendefinisian Masalah

<i>Problem/Need</i>	<i>Insight</i>
Beberapa <i>user</i> kurang melihat adanya <i>button login</i>	Perancangan <i>layout</i> kurang sesuai dengan keinginan pengguna, meskipun <i>button login</i> sudah ada namun beberapa pengguna kurang melihat atau mengetahui letak <i>button login</i> dikarenakan letaknya dibawah <i>header</i> , <i>size button login</i> terlihat kecil, dan warna <i>font</i> yang kurang terlihat.
Responden menginginkan informasi atau pengumuman penting ditampilkan secara fokus atau tidak dijadikan satu pada halaman utama atau <i>dashboard</i>	Informasi atau pengumuman penting sudah ditampilkan di atas kolom <i>search engine</i> . Hal ini membuat tampilan terkesan penuh dan penataan <i>layout</i> terlihat kurang rapi.
<i>User</i> ingin menambahkan <i>watermark</i> melalui EPrints	<i>User</i> yang ingin melakukan <i>upload</i> tugas akhir diharuskan mengikuti pedoman yang telah diinformasikan pada Eprints. Salah satunya yaitu <i>file</i> yang terunggah harus ada <i>watermark</i> .
<i>User</i> ingin menyimpan hasil penelusuran tanpa harus mengunduh terlebih dahulu	<i>User</i> merasa bahwa seluruh informasi yang ditemukan tidak harus di <i>download</i> dan dibaca secara langsung. Oleh karena itu, <i>user</i> menginginkan tempat sementara untuk menyimpan hasil penelusuran yang nantinya dapat dibaca setelah selesai menemukan beberapa referensi yang sesuai.
Responden menginginkan fitur <i>advanced search</i> lebih dipadatkan	Fitur <i>advanced search</i> terdiri dari beberapa pilihan penelusuran yang rinci. Oleh karena itu, responden menginginkan pemadatan fitur <i>advanced search</i> agar tampilan terkesan ringkas dan tidak penuh.
Responden menginginkan adanya pedoman penggunaan	Pedoman penggunaan berupa penjelasan fitur-fitur yang ada beserta kegunaan yang memudahkan pengguna pada saat akses

<i>Problem/Need</i>	<i>Insight</i>
Responden tidak menemukan kebutuhan informasi sesuai dengan topik yang dicari, responden terkadang merasa kebingungan pada saat proses <i>upload</i> mandiri tugas akhir dan beberapa <i>file</i> tahun lama tidak terlampir lengkap	Ketika melakukan pencarian informasi di <i>repository</i> UMM, responden tidak dapat menemukan informasi sesuai kebutuhan dan beberapa <i>file</i> tahun lama tidak lengkap.
<i>Design</i> tampilan kurang menarik	Responden merasa kurang puas terhadap tampilan <i>repository</i> UMM karena tampilan antarmuka yang kurang menarik

Setelah masalah terumuskan atau terdefiniskan, untuk memperjelas pemecahan masalah peneliti menggunakan metode *How Might We* (HMW). Dimana mengubah pernyataan menjadi pertanyaan. HMW merupakan proses mengumpulkan solusi yang mana dari permasalahan yang ada dibingkai menjadi pertanyaan sehingga nantinya mendapatkan jawaban yang akan dijadikan langkah kongkrit kedepannya. Berikut merupakan hasil dari pemecahan masalah dengan menggunakan metode *How Might We* (HMW):

Tabel 4.2: Pemecahan Masalah Menggunakan *How Might We* (HMW)

<i>How?</i>	<i>Might?</i>
Bagaimana <i>button login</i> dapat terlihat dan ditemukan dengan mudah oleh <i>user</i> ?	Merubah tata letak <i>button login</i> agar lebih mudah dijangkau dan terlihat oleh <i>user</i> dengan merancang ulang <i>layout repository</i> (Kaban et al., 2019).
Bagaimana <i>user</i> dapat melihat informasi penting secara fokus tanpa tercampur pada halaman muka?	Informasi penting ditampilkan dalam bentuk <i>pop up</i> yang nantinya dapat di <i>close</i> untuk menuju halaman utama (Kaban et al., 2019).
Bagaimana <i>user</i> dapat menambahkan <i>watermark</i> di Eprints?	Menambahkan fitur tentang <i>auto watermark</i> sehingga memudahkan pekerjaan pustakawan dalam proses validasi tugas akhir dan memudahkan <i>user</i> dalam menyelesaikan bebas tanggungan perpustakaan (Ariyanaputra & Irawati, 2023).
Bagaimana <i>user</i> dapat menyimpan hasil penelusuran tanpa harus mengunduh terlebih dahulu?	Menambahkan fitur semacam <i>wishlist</i> atau <i>bookmark</i> yang dapat digunakan untuk menyimpan beberapa hasil pencarian yang nantinya dapat dibaca kemudian di <i>download</i> sesuai dengan informasi yang diperlukan (Hardian et al., 2022).
Bagaimana agar <i>user</i> mudah mendapatkan referensi yang sesuai	Melakukan perbaikan dan pemadatan tampilan khususnya pada fitur <i>advanced search</i> (Listiyah

kebutuhan tanpa harus menjalani tahapan yang rumit?	et al., 2022).
Bagaimana <i>user</i> dapat membaca pedoman penggunaan?	Menambahkan informasi tentang pedoman penggunaan yang memuat cara menggunakan <i>Institutional Repository</i> UMM beserta kegunaan dari setiap fitur yang ada secara jelas (Maheswari & Siregar, 2021).
Bagaimana jika <i>user</i> mengalami kesulitan atau kebingungan pada saat akses maupun <i>upload</i> mandiri tugas akhir?	Menambahkan fitur semacam <i>contact us</i> atau layanan pengaduan seputar kebutuhan informasi <i>user</i> (Kaban et al., 2019).
Bagaimana agar tampilan <i>Institutional repository</i> UMM terlihat menarik?	Melakukan penyegaran tampilan muka pada <i>Institutional Repository</i> agar tidak membingungkan atau menyulitkan <i>user</i> dan tentunya agar tampilan terkesan lebih menarik (Achmadi et al., 2015).

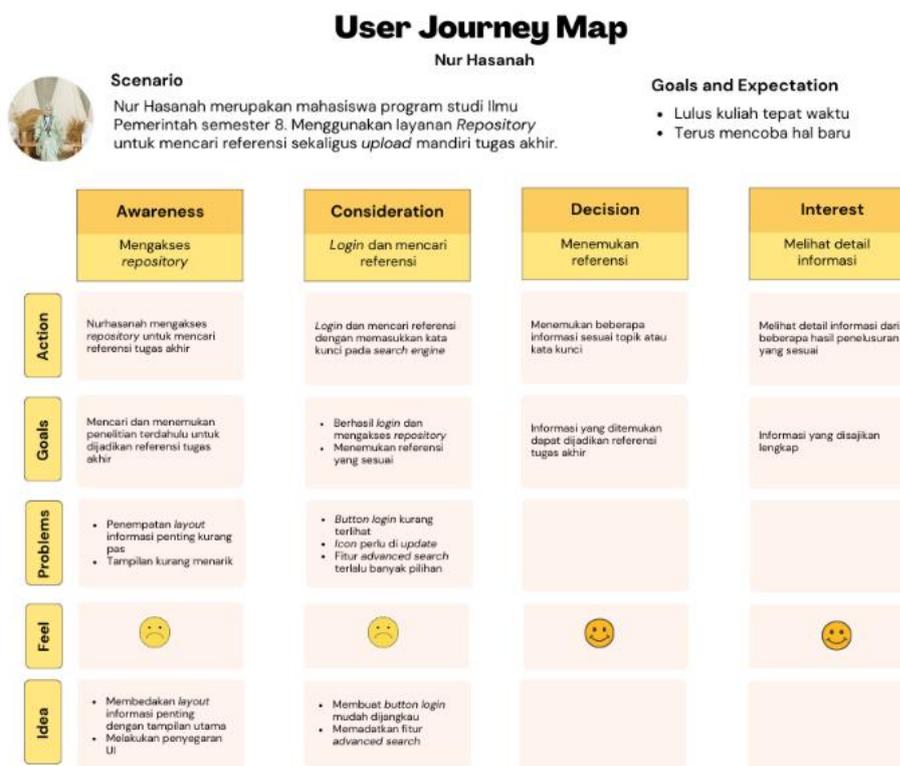
3. Ideate

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai macam ide atau solusi terkait perancangan ulang *prototype* UMM *Institutional Repository* dibuat untuk mengatasi permasalahan pengguna serta terdapat beberapa tambahan solusi atau ide dari peneliti. Pengumpulan ide atau solusi diilustrasikan dalam bentuk *user journey map* dan dimana dapat menggambarkan alur pada saat *user* mengakses dari hasil ide atau solusi yang telah didesai peneliti sesuai tahapan *design thinking*.

User journey map terdapat beberapa bagian diantaranya yaitu *phase*, *action*, *goals*, *problem*, *feeling*, dan *ideas*. Pada tahap *phase* dijelaskan beberapa tahap yang akan dilalui oleh *user* pada *journey map* yang terdiri dari *awareness* atau kesadaran pengguna akan masalah yang dirasakan, *consideration* atau pertimbangan yang diberikan pengguna akan solusi yang diberikan, *decision* atau keputusan pengguna atas solusi yang diberikan, dan *interest* atau ketertarikan pengguna atas solusi yang diberikan. Selanjutnya pada bagian *action* menjabarkan bagaimana cara kerja pengguna di setiap *phase*. Bagian *goals* menjabarkan tujuan yang akan dicapai pada setiap *phase*. Bagian *problem* menjabarkan masalah yang dihadapi pada setiap *phase*. Bagian *feeling* menjabarkan emosi atas masalah yang dirasakan *user*. Terakhir, bagian *ideas* menjabarkan solusi yang diberikan *user* pada setiap

phase. Berikut merupakan *map* dari sepuluh responden layanan UMM *Institutional repository*:

Responden pertama merupakan mahasiswa akhir yang menggunakan layanan *repository* untuk mencari referensi sekaligus *upload* mandiri tugas akhir. Responden pertama merasa tampilan *layout* informasi penting kurang sesuai dan juga tampilan kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, responden pertama menyarankan agar membedakan antara *layout* informasi penting dengan tampilan utama dan juga melakukan penyegaran UI.



Gambar 4.23: User Journey Map Pemustaka 1

Responden kedua merupakan mahasiswa akhir yang sedang menyusun tugas akhir. Responden kedua ini merasa bahwa *button login* kurang terlihat, *icon* perlu di *update*, dan juga terlalu banyak pilihan pada fitur *advanced search*. Responden kedua menyarankan untuk merancang ulang penempatan *button login* sehingga mudah dijangkau oleh *user* dan melakukan pemadatan opsi pada fitur *advanced search*.

User Journey Map

Mita Putri Bambang Pramujo



Scenario

Mita Putri Bambang Pramujo merupakan mahasiswa yang saat ini sedang menempuh semester 8. Saat ini sedang mengerjakan tugas akhir. Harapan saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dimudahkan segalanya.

Goals and Expectation

- Lulus kuliah tepat waktu
- Dimudahkan segala urusan

	Awareness	Consideration	Decision	Interest
	Mengakses repository	Login dan mencari referensi	Menemukan referensi	Melihat detail informasi
Action	Mita mengakses repository untuk mencari referensi tugas akhir	Login dan mencari referensi dengan memasukkan kata kunci pada search engine	Menemukan beberapa informasi sesuai topik atau kata kunci	Melihat detail informasi dari beberapa hasil penelusuran yang sesuai
Goals	Mencari dan menemukan penelitian terdahulu untuk dijadikan referensi tugas akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Berhasil login dan mengakses repository • Menemukan referensi yang sesuai 	Informasi yang ditemukan dapat dijadikan referensi tugas akhir	Informasi yang disajikan lengkap
Problems	<ul style="list-style-type: none"> • Penempatan layout informasi penting kurang pas • Tampilan kurang menarik 	<ul style="list-style-type: none"> • Button login kurang terlihat • Icon perlu di update • Fitur advanced search terlalu banyak pilihan 	Informasi yang disajikan terkait topik penelitian kurang update	
Feel				
Idea	<ul style="list-style-type: none"> • Membedakan layout informasi penting dengan tampilan utama • Melakukan penyegaran UI 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat button login mudah dijangkau • Memadatkan fitur advanced search 	Menambahkan layanan seputar pengaduan atau contact us jika suatu saat mengalami kendala atau kebingungan	

Gambar 4.24: User Journey Map Pemustaka 2

User Journey Map

Ayu Umairoh Andini



Scenario

Ayu Umairoh merupakan mahasiswa yang saat ini sedang menempuh semester 8. Saat ini telah menyelesaikan tugas akhir dan sedang menunggu wisuda, serta menjadi partimer di UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang

Goals and Expectation

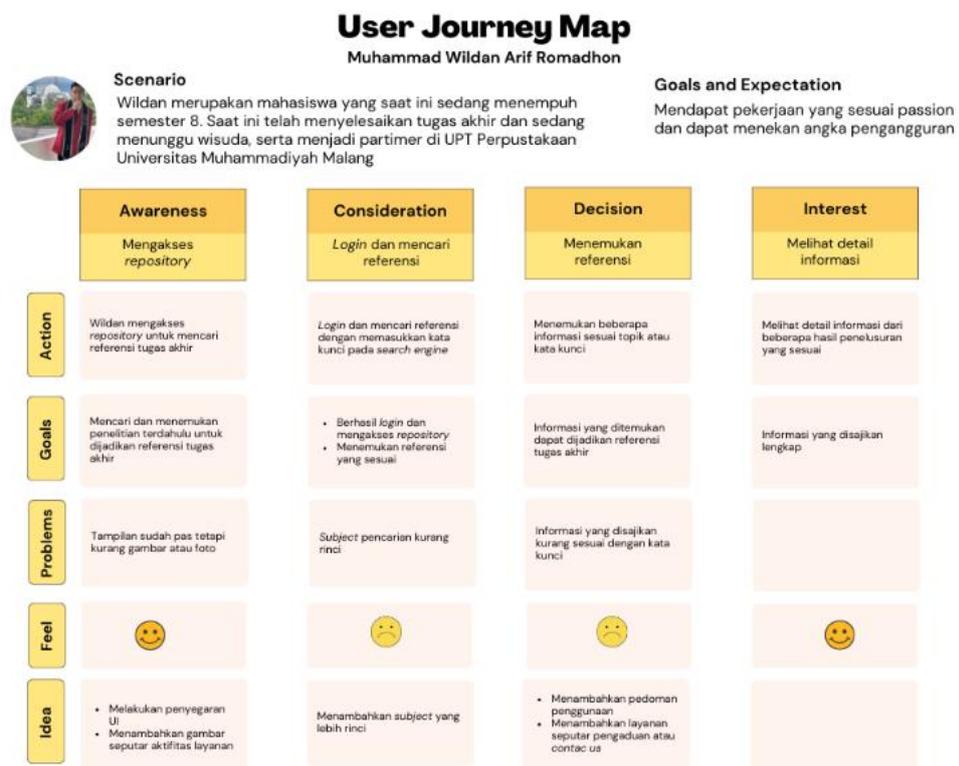
Memperbanyak wawasan dan pengalaman

	Awareness	Consideration	Decision	Interest
	Mengakses repository	Login dan mencari referensi	Menemukan referensi	Melihat detail informasi
Action	Ayu mengakses repository untuk mencari referensi tugas akhir	Login dan mencari referensi dengan memasukkan kata kunci pada search engine	Menemukan beberapa informasi sesuai topik atau kata kunci	Melihat detail informasi dari beberapa hasil penelusuran yang sesuai
Goals	Mencari dan menemukan penelitian terdahulu untuk dijadikan referensi tugas akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Berhasil login dan mengakses repository • Menemukan referensi yang sesuai 	Informasi yang ditemukan dapat dijadikan referensi tugas akhir	Informasi yang disajikan lengkap
Problems	<ul style="list-style-type: none"> • Penempatan layout informasi penting kurang pas • Tampilan kurang menarik • Server sering down 	<ul style="list-style-type: none"> • Button login kurang terlihat • Icon perlu di update • Fitur advanced search terlalu banyak pilihan 	Informasi yang disajikan kurang sesuai dengan kata kunci	
Feel				
Idea	<ul style="list-style-type: none"> • Membedakan layout informasi penting dengan tampilan utama • Melakukan penyegaran UI • Memperbaiki server 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat button login mudah dijangkau • Memadatkan fitur advanced search 	Menambahkan layanan seputar pengaduan atau contact us jika suatu saat mengalami kendala atau kebingungan	

Gambar 4.25: User Journey Map Pemustaka 3

Responden ketiga merupakan mahasiswa mahasiswa akhir yang sedang menyelesaikan tugas akhir. Responden merasa bahwa tampilan sistem kurang menarik dan sistem sering mengalami *down*. Responden ketiga menyarankan untuk melakukan penyegaran *user interface* dan juga memperbaiki *server* agar tidak menghambat *user* pada saat mengakses layanan.

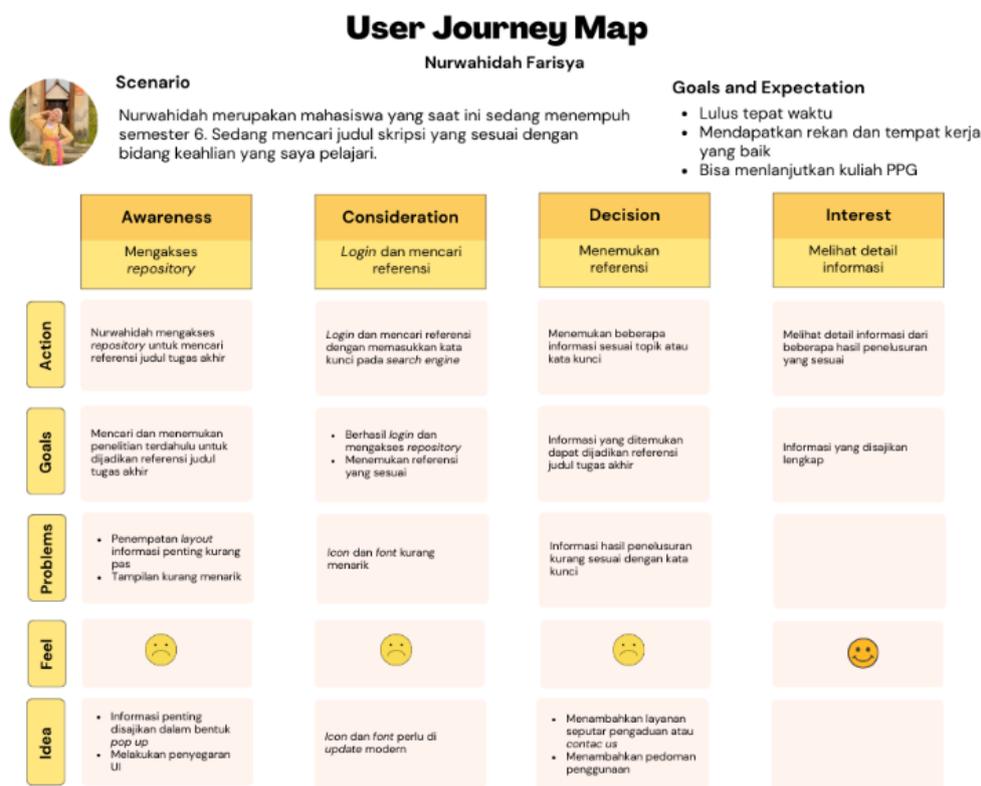
Responden keempat merupakan mahasiswa mahasiswa akhir yang sedang menyelesaikan tugas akhir dan sekarang menjadi *part time* di UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang bidang administrasi. Responden keempat merasa bahwa tampilan sistem sudah sesuai hanya saja kurang gambar sehingga terkesan biasa. Responden ketiga menyarankan untuk melakukan penyegaran *user interface* dan juga menambahkan gambar seputar aktifitas layanan *digital library* khususnya layanan repositori.



Gambar 4.26: *User Journey Map* Pemustaka 4

Responden kelima merupakan mahasiswa semester tujuh yang saat ini sedang mencari referensi judul tugas akhir sesuai dengan bidang keahlian.

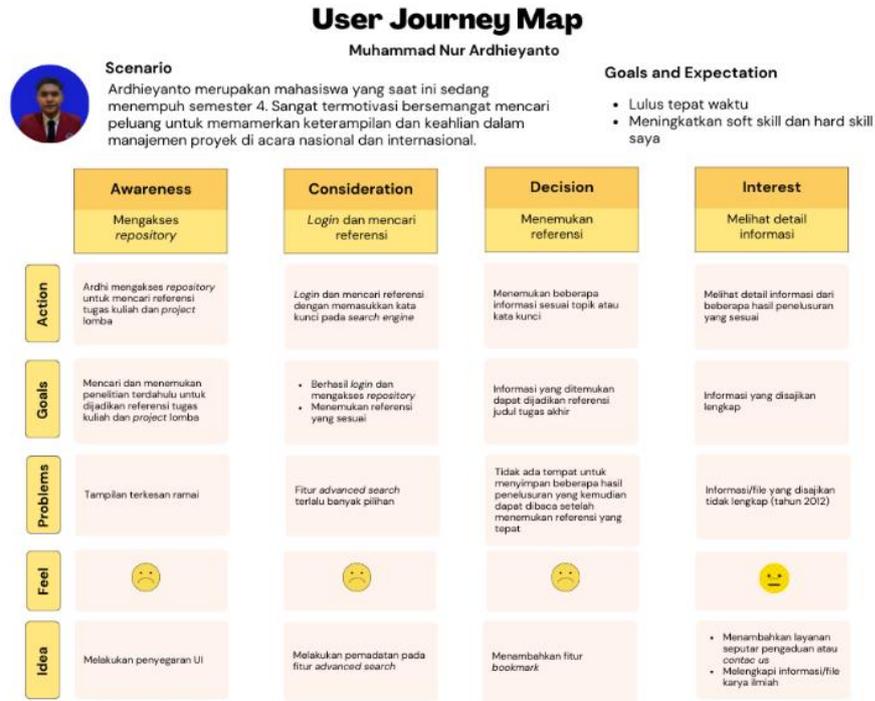
Responden kelima merasa bahwa tampilan sistem kurang menarik terutama bagian *font* dan *icon* yang digunakan. Responden kelima menyarankan untuk melakukan penyegaran *user interface* dan juga *icon* dan *font* perlu di *update*.



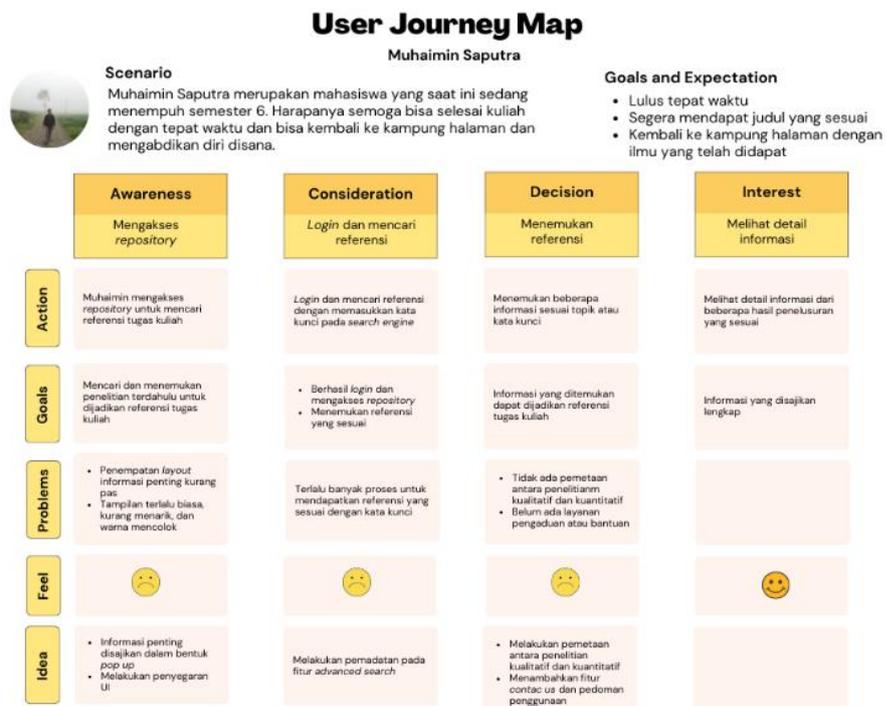
Gambar 4.27: User Journey Map Pemustaka 5

Responden keenam merupakan mahasiswa semester empat yang saat ini sedang mencari peluang untuk memamerkan keterampilan dan keahlian dalam manajemen proyek baik pada acara Nasional maupun Internasional. Responden keenam menyatakan belum ada tempat untuk menyimpan beberapa hasil penelusuran yang kemudian dapat dibaca setelah menemukan referensi yang sesuai dan juga terdapat informasi atau *file* yang disajikan kurang lengkap khususnya pada tahun 2012. Responden kelima menyarankan untuk menambahkan fitur *wishlist* atau *bookmark* yang digunakan untuk menyimpan beberapa hasil pencarian yang nantinya dapat dibaca kemudian di download sesuai dengan informasi yang diperlukan dan juga menambahkan

layanan seputar pengaduan atau *contact us* sekaligus melengkapi informasi atay *file* karya ilmiah yang belum lengkap.

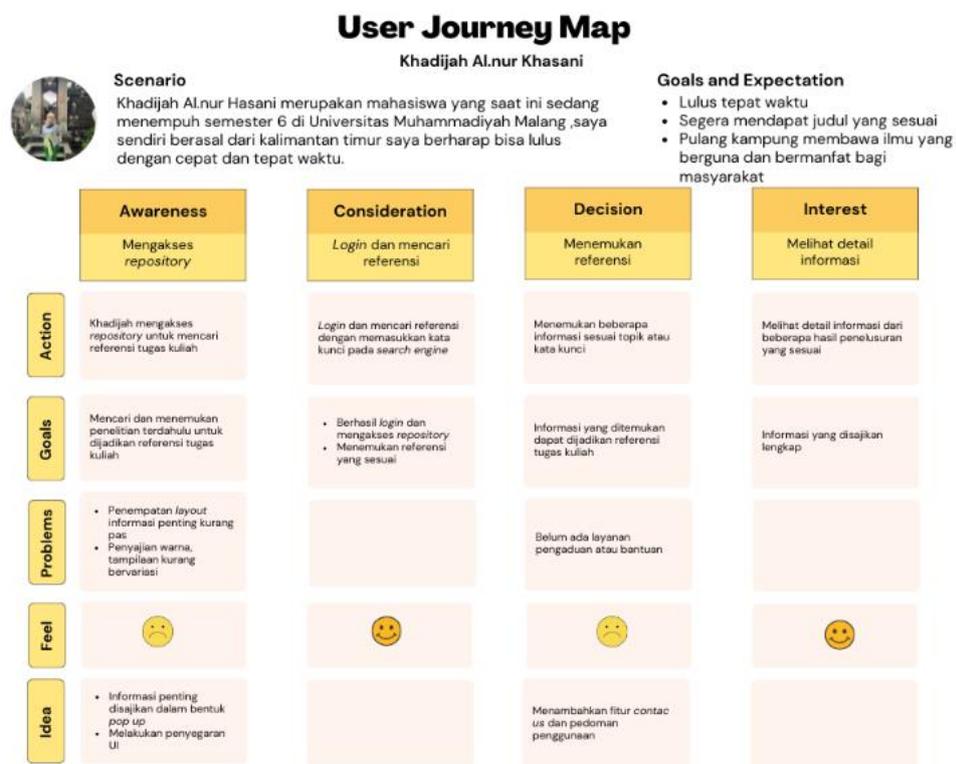


Gambar 4.28: User Journey Map Pemustaka 6



Gambar 4.29: User Journey Map Pemustaka 7

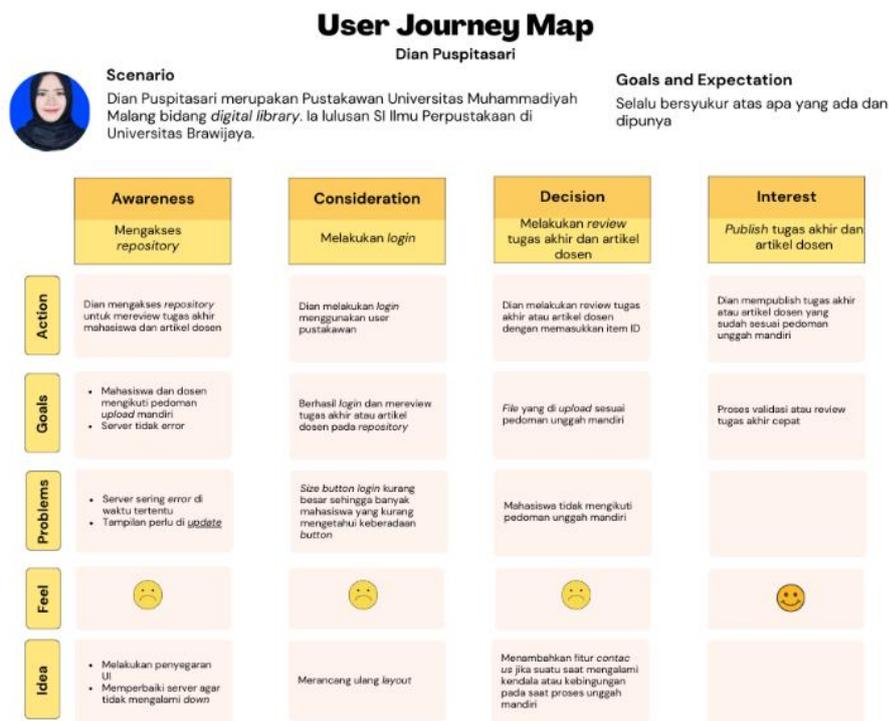
Responden ketujuh merupakan mahasiswa semester tujuh yang saat ini sedang mencari referensi judul tugas akhir sesuai dengan bidang keahlian. Responden ketujuh merasa bahwa terlalu banyak proses untuk mendapatkan informasi sesuai dengan kata kunci dan belum ada layanan pengaduan atau bantuan yang menghubungkan langsung ke perpustakaan. Responden kelima menyarankan untuk melakukan pemadatan khususnya pada fitur *advanced search* dan juga menambahkan fitur *contact us* sekaligus pedoman penggunaan akses layanan repositori.



Gambar 4.30: User Journey Map Pemustaka 8

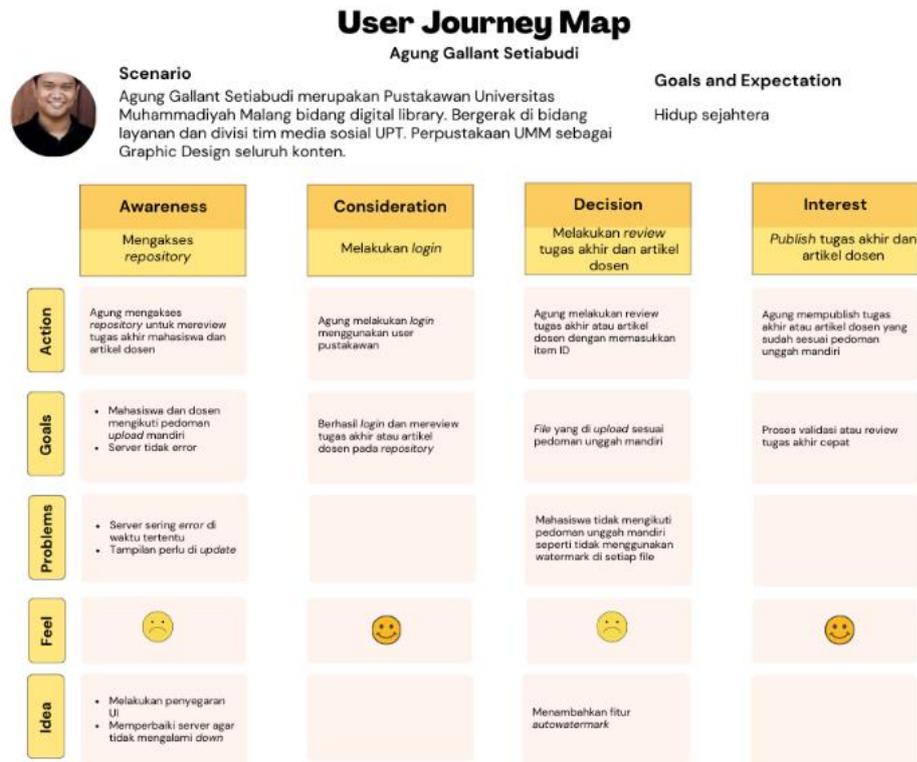
Responden kedelapan merupakan mahasiswa semester tujuh yang saat ini sedang mencari referensi judul tugas akhir sesuai dengan bidang keahlian. Responden kedelapan merasa bahwa penyajian warna pada tampilan kurang bervariasi, terlalu banyak proses untuk mendapatkan referensi yang sesuai dengan kata kunci, penempatan *layout* informasi penting yang kurang pas, belum adanya pemetaan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif dan belum ada layanan pengaduan atau bantuan. Responden kelima menyarankan untuk

melakukan penyegaran tampilan *user interface*, melakukan pemadatan pada fitur *advanced search*, informasi penting sebaiknya disajikan dalam bentuk *pop up*, melakukan pemetaan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif serta menambahkan fitur *contact us* sekaligus pedoman penggunaan akses layanan repositori.



Gambar 4.31: *User Journey Map* Pustakawan 1

Responden kesembilan merupakan pustakawan Universitas Muhammadiyah Malang bidang *digital library*. Responden kesembilan menyatakan bahwa *server* sering mengalami *down* di waktu tertentu, tampilan perlu di *update*, *size font button* kurang terlihat sehingga banyak mahasiswa yang kurang mengetahui keberadaan *button*, dan juga mahasiswa tidak mengikuti pedoman unggah mandiri tugas akhir. Responden kesembilan menyarankan untuk melakukan penyegaran *user interface*, memperbaiki *server* agar tidak mengalami *down*, merancang penataan *layout*, dan juga menambahkan fitur layanan pengaduan yang digunakan jika suatu saat mengalami kendala atau kebingungan pada saat proses unggah mandiri tugas akhir.



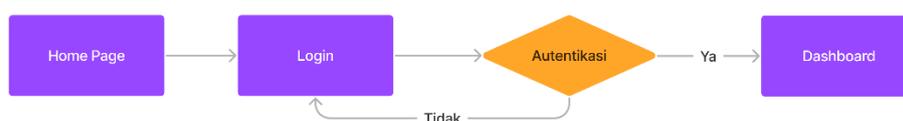
Gambar 4.32: *User Journey Map* Pustakawan 2

Responden kesepuluh merupakan pustakawan Universitas Muhammadiyah Malang bidang *digital library*. Responden kesepuluh menyatakan bahwa *server* sering mengalami *down* di waktu tertentu, tampilan perlu di *update*, dan juga mahasiswa tidak mengikuti pedoman unggah mandiri tugas akhir seperti tidak menggunakan *watermark* di setiap *file*. Responden kesembilan menyarankan untuk melakukan penyegaran *user interface*, memperbaiki *server* agar tidak mengalami *down*, dan juga menambahkan fitur semacam *autowatermark*.

User journey map ini dibuat dengan mengumpulkan seluruh ide atau solusi yang diperoleh dari setiap responden pada tahap sebelumnya. Berdasarkan hasil *map* dari seluruh responden dapat disimpulkan bahwa ada beberapa yang harus diperbaiki dan ditambahkan seperti penyegaran UI, penyesuaian *layout*, menambahkan fitur *contact us*, *autowatermark*, dan pedoman penggunaan. Selain itu, juga perlu penyederhanaan fitur *advanced search*.

Setelah ide atau solusi yang telah ada digambarkan dalam bentuk *map*. Selanjutnya peneliti akan merancang yang digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh *user* UMM *Institutional Repository* untuk menjawab permasalahan dari seluruh responden dalam menggunakan layanan tersebut. Berikut merupakan beberapa hasil yang telah dirancang:

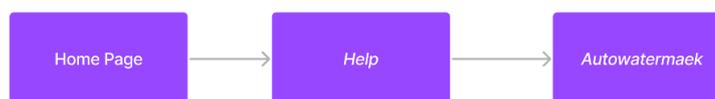
1. *Login*



Gambar 4.33: *User Flow Login*

User Flow pada gambar 4.31 menggambarkan langkah-langkah *user* saat melakukan *login*. *User* melakukan *login* dengan menggunakan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) dan PIC, sedangkan pustakawan *login* menggunakan ID pustakawan dan *password*.

2. *Autowatermark*



Gambar 4.34: *User Flow Autowatermark*

User Flow ini menggambarkan langkah *user* yang ingin melakukan *upload* mandiri tugas akhir tetapi belum menyertakan *watermark*. Adapun menggunakan *autowatermark* dapat dilihat pada gambar 4.32.

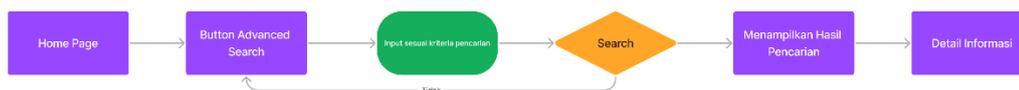
3. *Bookmark* atau *Wishlist*

User Flow ini menggambarkan langkah *user* saat ingin melihat *wishlist* atau tempat menyimpan beberapa referensi yang akan dibaca nantinya kemudian di *download* sesuai dengan informasi yang diperlukan. Di dalam *wishlist* *user* dapat melihat dari berbagai referensi yang telah disimpan sementara.



Gambar 4.35: *User Flow Bookmark atau Wishlist*

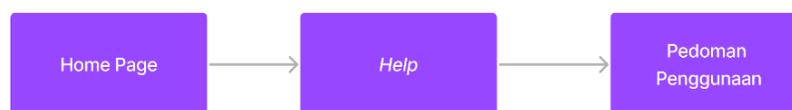
4. *Advanced Search*



Gambar 4.36: *User Flow Advanced Search*

User Flow ini menunjukkan langkah *user* dalam menggunakan fitur *advanced search*. Dengan mengisi kriteria pencarian untuk menampilkan hasil pencarian sesuai kebutuhan *user*. Adapun melakukan pencarian menggunakan *advanced search* seperti pada gambar 4.34.

5. *Pedoman Penggunaan*



Gambar 4.37: *User Flow Pedoman Penggunaan*

User Flow ini menunjukkan langkah *user* dalam menemukan pedoman penggunaan untuk mengakses *UMM Institutional Repository*. Pedoman penggunaan memudahkan *user* dalam memahami dari setiap fitur yang terdapat pada *repository*. Adapun untuk dapat menemukan pedoman penggunaan *repository* seperti pada gambar 4.35.

6. *Contact Us*

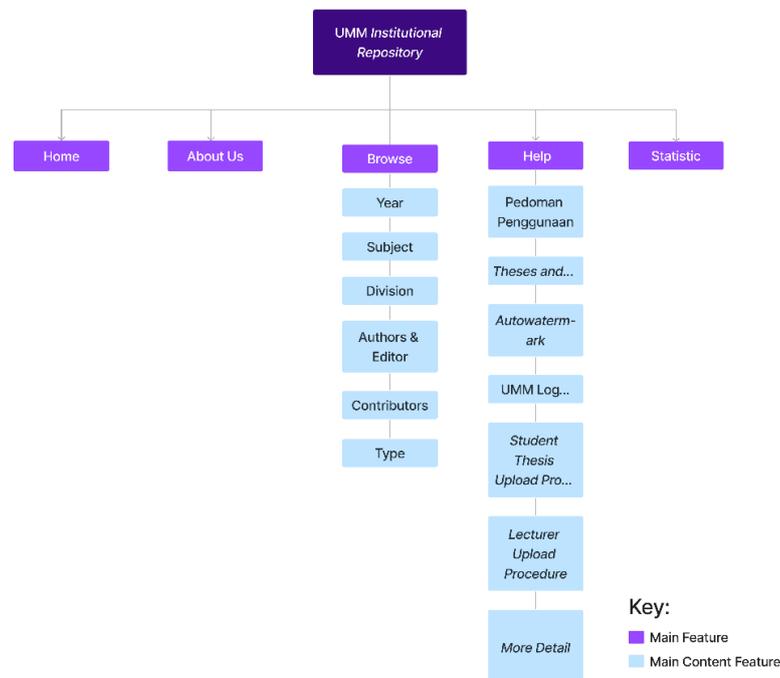
User Flow ini menggambarkan langkah *user* ketika mengalami kendala pada saat akses *repository*. Adanya *contact us* digunakan untuk layanan pengaduan seputar kebutuhan informasi *user*. *User* dapat mengirim pesan yang dapat dilihat pada bagian bawah pojok kanan atau *button contact us* kemudian mengisi pertanyaan lalu dikirim. Adapun penggunaan *contact us* dapat dilihat pada gambar 4.36.

Gambar 4.38: *User Flow Contac Us*

4. *Prototype*

Pada tahap ini peneliti melakukan proses perancangan ulang desain *user interface* atau *user experience* pada UMM *Institutional Repository* dengan merancang *prototype* menggunakan figma. Hasil *prototype* akan dilakukan pengujian kepada sepuluh responden untuk mengetahui apakah perancangan desain ulang atau desain baru telah sesuai dengan kebutuhan *user* atau belum. Sebelum merancang *prototype*, peneliti membuat *sitemap* untuk memudahkan dalam menemukan informasi yang ada pada *prototype* tanpa menavigasi banyak halaman.

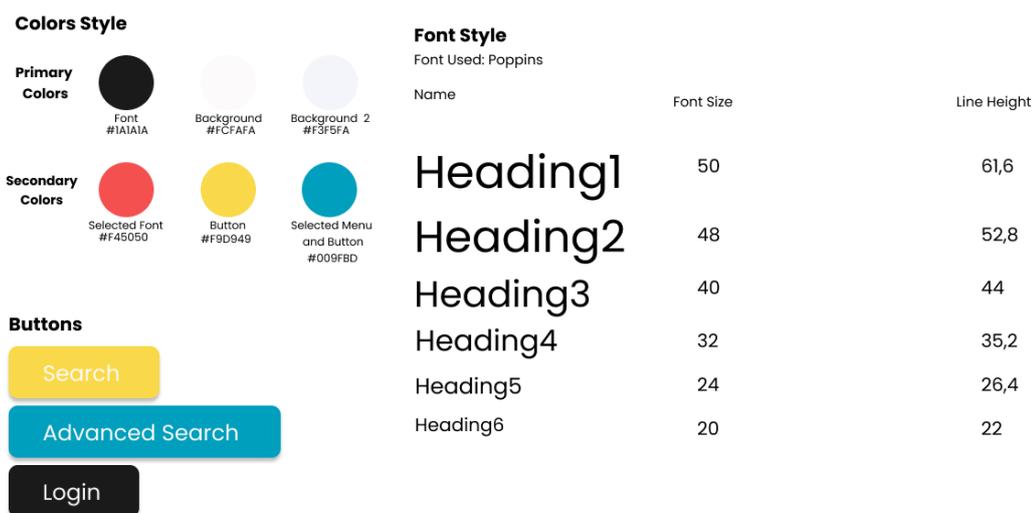
Tahapan pada *sitemap* mendeskripsikan tentang kerangka dari sistem. Berikut merupakan *sitemap* dari UMM *Institutional Repository* (eprints.umm.ac.id):

Gambar 4.39: *Sitemap*

(Sumber: Peneliti menggunakan Figma)

Pada *sitemap* terdapat fitur utama (*Main Feater*) dan konten fitur utama (*Main Content Feature*). Fitur utama ditandai dengan warna ungu muda yang terdiri dari *Home, About Us, Browse, Help, dan Statistic*. Sedangkan konten fitur utama terdiri dari pencarian berdasarkan *Year, Subject, Division, Authors dan Editor, Contributors, Type, Pedoman Penggunaan, Thesis and Dissertations verification Policy, Autowatermark, UMM Logo for Watermark, Student Thesis Upload Procedure, Lecturer Upload Procedure, dan More Detail*.

Dalam merancang *prototype* ini, peneliti membuat *style guide* yang digunakan untuk menjaga agar konsisten khususnya tiap elemen yang akan digunakan. Adapun hasil pembuatan *style guide* dapat dilihat pada gambar 4.38 berikut:



Gambar 4.40: *Style Guide*

(Sumber: Peneliti menggunakan Figma)

Pada *redesign* ini menggunakan *font Poppins* karena menjadi *font* yang dominan digunakan. *Poppin* termasuk *typeface san-serif* yang artinya cocok digunakan untuk tampilan muka khususnya pada komputer agar mudah dipandang dan dibaca (Sidik, 2019). Selanjutnya, *prototype* akan dirancang sesuai dengan *style guide* yang telah direncanakan. Berikut merupakan hasil perancangan ulang UMM *Institutional Repository* dalam bentuk *prototype*:

a. *Header*

Pada bagian *header* dilakukan perancangan ulang desain yaitu berupa penyesuaian tata letak *layout*, *update* logo UMM, menyederhanakan menu dan juga *button login*. Sebelumnya terdapat menu *lates edition*, *policy*, dan juga *advanced search*. Pada desain baru ini peneliti meletakkan *button login* pada *header* agar lebih mudah dijangkau atau terlihat oleh *user*. Perancangan ulang desain pada bagian *header* dapat dilihat pada gambar 4.39.

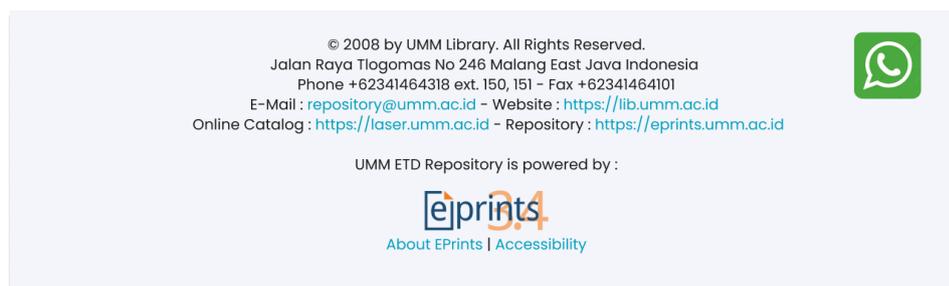


Gambar 4.41: Desain Ulang Bagian *Header*

(Sumber: Peneliti menggunakan Figma)

b. *Footer*

Pada bagian *footer*, desain lama berisi informasi seputar layanan UMM *Institutional Repository*. Selanjutnya pada desain baru terdapat penambahan layanan pengaduan atau konsultasi melalui *button WhatsApp*. Penambahan fitur tersebut cukup penting karena dengan adanya layanan pengaduan atau konsultasi memudahkan *user* dalam menjawab permasalahan pada saat mengakses *repository*. Perancangan ulang desain pada bagian *footer* dapat dilihat pada gambar 4.40.



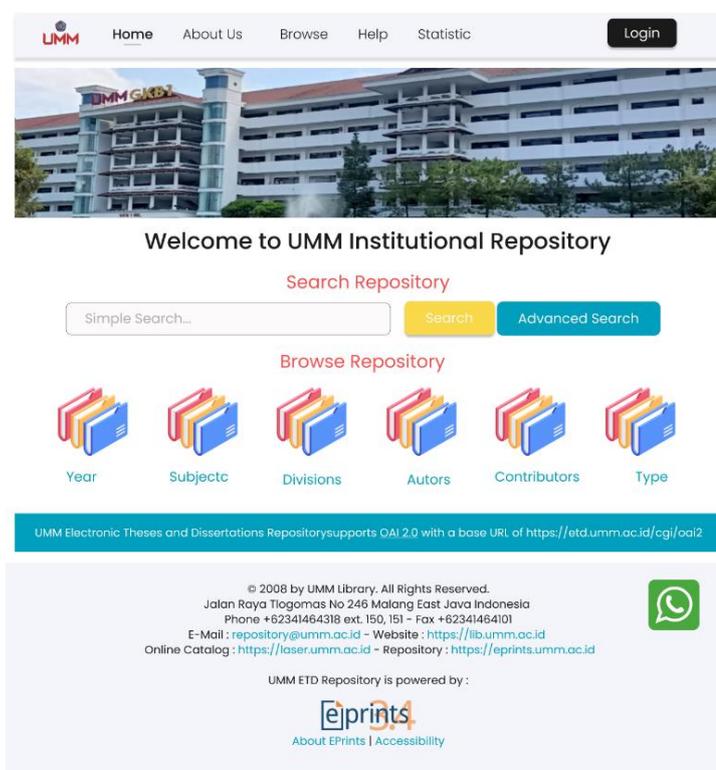
Gambar 4.42: Desain Ulang Bagian *Footer*

(Sumber: Peneliti menggunakan Figma)

c. *Halaman Home*

Halaman *home* merupakan halaman utama yang ditampilkan pada saat mengakses UMM *Institutional Repository*. Berdasarkan hasil tahapan sebelumnya pada *design thinking*. Terdapat beberapa pengakuan dari beberapa *user* dimana beberapa permasalahan banyak ditemukan pada

halaman *home* ini. Seperti tampilan yang kurang menarik, *font*, gambar dan *icon* yang terkesan datar atau biasa saja, dan kurang tepatnya dalam penempatan informasi penting. Pada halaman *home* peneliti lebih melakukan penyegaran tampilan dan penataan ulang *layout*. Pada desain lama *button login* yang terletak di bawah gambar terlihat kecil sehingga *user* kurang mengetahui keberadaannya. Maka dari itu, pada desain baru ini peneliti memindahkan *button login* pada bagian *footer* agar mudah dijangkau oleh *user*. Selanjutnya, pada desain lama gambar yang disajikan hanya ada satu. Pada desain baru ini peneliti menambahkan beberapa gambar yang kemudian dijadikan *slide show*. Adanya gambar dapat menjadikan elemen yang dapat menarik perhatian pengguna pada saat mengakses *web* (Sidik, 2019). Kemudian *layout* bagian informasi penting dihilangkan dan disajikan dalam bentuk *pop up*. Selain itu, peneliti melakukan penyegaran tampilan dengan mengubah beberapa *icon* dan juga pemilihan warna yang sesuai. Perancangan ulang desain pada halaman *home* dapat dilihat pada gambar 4.41.



Gambar 4.43: Desain Ulang Halaman *Home*

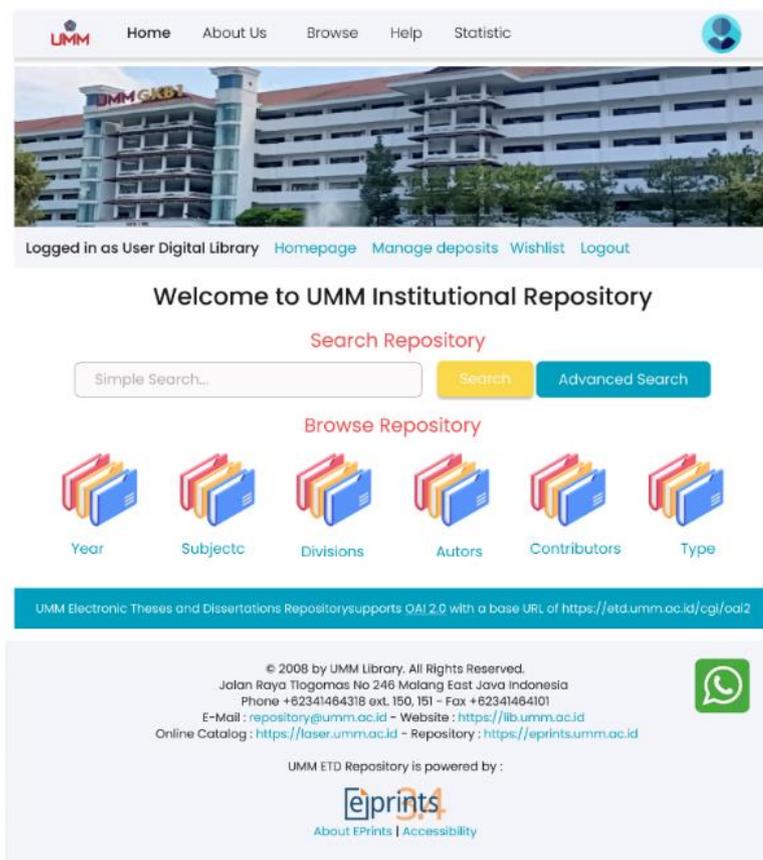
d. Halaman *Login*

Pada halaman *login* digunakan *user* untuk masuk pada layanan UMM *Institutional Repository* agar dapat mengunduh beberapa *file* yang dikunci serta mengunggah mandiri tugas akhir atau artikel jurnal. Tampilan halaman *login* dirancang ulang sesuai dengan tampilan *home* yaitu ukuran kolom dan tombol *login* diperbesar. Perancangan ulang desain pada halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.42.

Gambar 4.44: Desain Ulang Halaman *Login*

e. Halaman *Home* Setelah *Login*

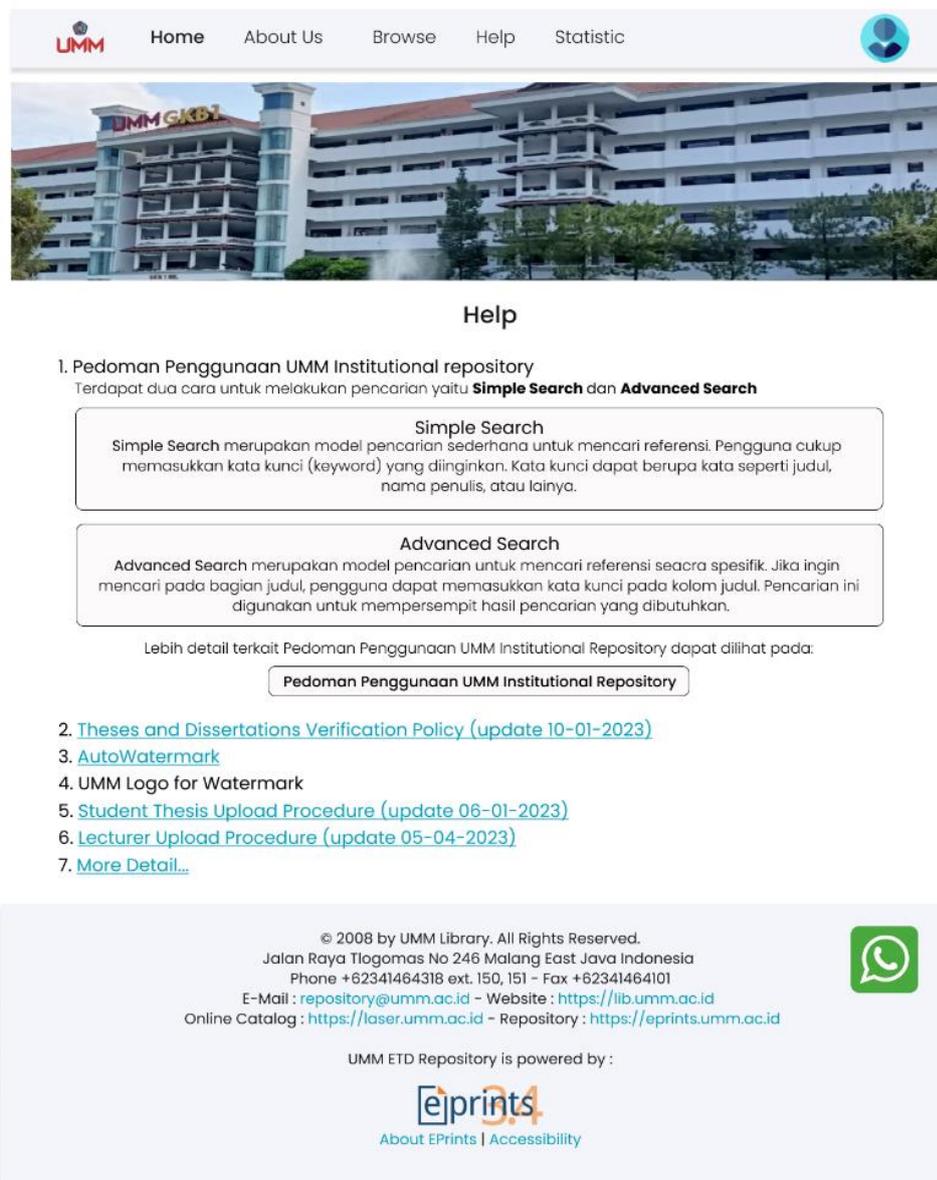
Halaman *home* setelah *login* ditampilkan ketika berhasil melakukan *login* pada sistem. Pada desain baru terdapat tambahan menu baru seperti *profile* yang terdapat pada *header* dan juga terdapat fitur *wishlist* yang digunakan untuk menyimpan beberapa dari hasil pencarian sebelum dilakukan pengunduhan. Perancangan ulang desain pada halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.43.



Gambar 4.45: Desain Ulang Halaman *Home* Setelah *Login*

f. Halaman *Help*

Pada halaman *help* memuat informasi tentang pedoman penggunaan UMM *Institutional Repository*, *autowatermark*, logo *watermark* UMM, prosedur *upload* skripsi mahasiswa, dan *lecture upload procedure*. Pada desain baru terdapat penambahan informasi baru terkait pedoman penggunaan UMM *Institutional Repository* berupa dokumen yang dapat diunduh dan *autowatermark*. Selaras dengan permasalahan yang dirasakan responden yang kesulitan pada saat mengakses. Sehingga dengan adanya pedoman penggunaan dapat memudahkan sekaligus menjawab permasalahan *user* khususnya terkait beberapa fitur yang kurang dimengerti. Perancangan ulang desain pada halaman *help* dapat dilihat pada gambar 4.44.

Gambar 4.46: Desain Ulang Halaman *Help***g. Halaman *Advanced Search***

Pada halaman *advanced search* dilakukan penyederhanaan dengan menghapus beberapa kolom yang tidak terlalu digunakan. Berkaitan dengan tampilan halaman *advanced search* masih menyesuaikan dengan *style guide* yang telah ditentukan. Perancangan ulang desain pada halaman *help* dapat dilihat pada gambar 4.45.

The image shows the 'Advanced Search' page of the UMM library system. At the top, there is a navigation bar with links for Home, About Us, Browse, Help, and Statistic, along with a Login button. Below the navigation bar is a banner image of the UMM building. The main heading is 'Advanced Search', followed by a helpful message: 'Don't panic! Just leave the fields you don't want to search blank. [Click here for a simple search.](#)'

The search form includes several sections:

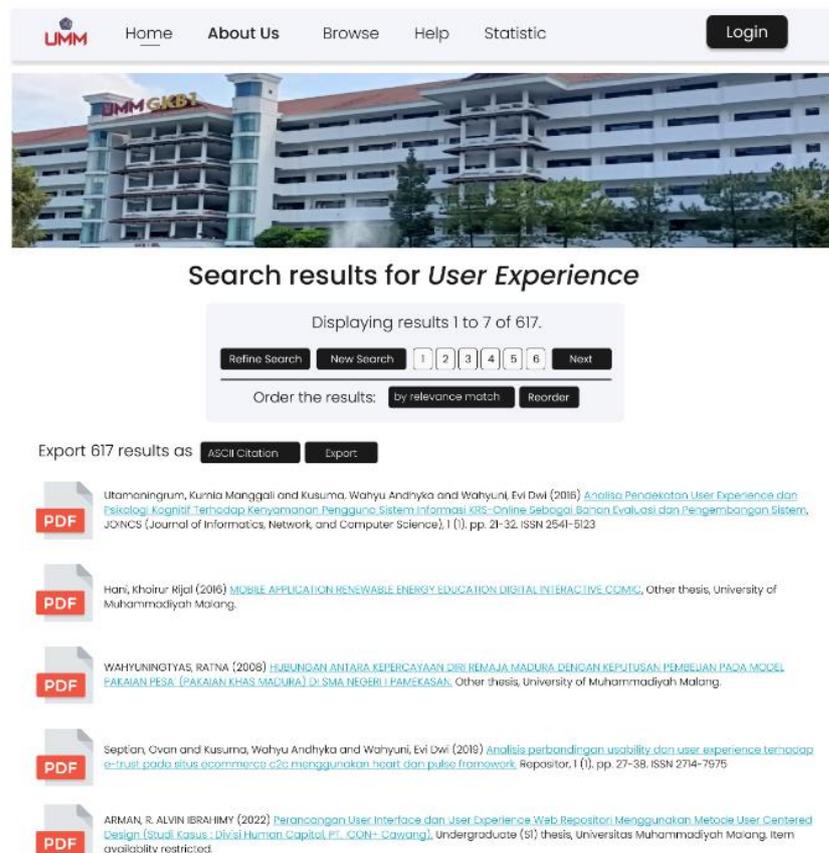
- Documents:** A dropdown menu set to 'all of' and an empty search input field.
- Title:** A dropdown menu set to 'all of' and an empty search input field.
- Creators:** A dropdown menu set to 'all of' and an empty search input field.
- Student ID:** A dropdown menu set to 'all of' and an empty search input field.
- Date:** An empty search input field.
- Keywords:** A dropdown menu set to 'all of' and an empty search input field.
- Subject:** A dropdown menu set to 'all of' and a list of subject categories:
 - A General Work
 - ...AC Collections, Series, Collected work
 - ...AI Indexes (General)
 - ...AM Museums (General), Collectors and collecting (General)
 - ...AS Academies and learned societies (General)
 - ...AZ History of Scholarship The Humanities
 - B Philosophy, Psychology, Religion
 - ...B Philosophy (General)
 - ...BC Logic
 - ...BD Speculative Philosophy
 - ...BF Psychology
 - ...BH Aesthetics
- Item Type:** A section with two columns of checkboxes:
 - Article
 - Book Section/Proceedings
 - Monograph
 - Conference or Workshop Item
 - Book
 - Thesis
 - Patent/Intellectual Property Right (IPR)
 - Artefact
 - Show/Exhibition
 - Composition
 - Performance
 - Image
 - Video
 - Audio
 - Dataset
 - Experiment
 - Teaching Resource
 - Other
- Department:** A dropdown menu set to 'all of' and an empty search input field.
- Journal or Publication Title:** A dropdown menu set to 'all of' and an empty search input field.
- Type:** A section with two columns of checkboxes:
 - Text
 - Slideshow
 - Image
 - Video
 - Audio
 - Archive
 - Other

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Search' (yellow) and 'Reset the Form' (blue).

Gambar 4.47: Desain Ulang Halaman *Advanced Search*

h. Halaman Hasil Pencarian

Pada halaman hasil pencarian memuat informasi yang ditampilkan setelah melakukan pencarian baik *simple search* maupun *advanced search*. Pada desain baru dilakukan perubahan *layout* seperti *icon* yang dipindahkan ke kiri. hal tersebut bertujuan agar mengurangi jumlah *icon* yang ditampilkan sehingga terkesan lebih ringkas. Perancangan ulang desain pada halaman hasil pencarian dapat dilihat pada gambar 4.46.

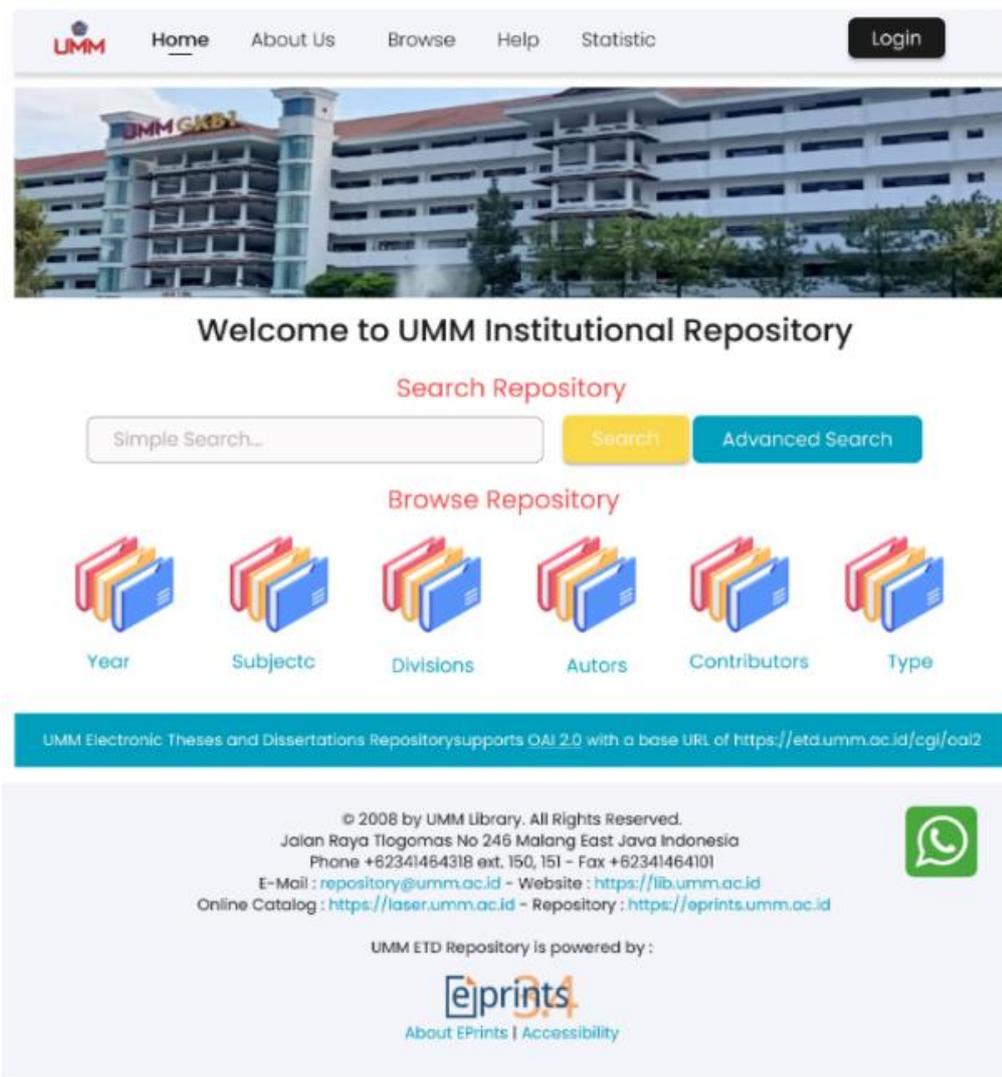


Gambar 4.48: Desain Ulang Halaman Hasil Pencarian

i. Fitur Layanan Pengaduan atau Konsultasi

Dengan adanya penambahan fitur layanan pengaduan atau konsultasi seputar kebutuhan informasi *user* dapat menjadi ide atas permasalahan yang dialami *user* seperti tidak lengkapnya lampiran *file* tahun lama. Selain itu, adanya fitur ini memudahkan khususnya mahasiswa dalam menemukan jawaban atas kebingungan yang dialami. Penambahan fitur layanan pengaduan atau konsultasi dengan memberikan *icon WhatsApp* pada bagian pojok kanan bawah disetiap *footer*. Hal ini selaras dengan kebiasaan membaca yang dilakukan dari kanan ke kiri serta didasari oleh teori *focal point* atau memiliki daya tarik atau perhatian mata karena adanya perbedaan dibandingkan dengan objek lainnya (Anggoro, 2016). *Icon WhatsApp* memiliki *size* cukup besar dan memiliki warna yang berbeda dari lainnya sehingga *icon* tersebut lebih terlihat meskipun terletak di bawah pojok kanan. Dengan adanya *icon WhatsApp*, *user* dapat langsung mengarah pada nomor *WhatsApp*

Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang. Mahasiswa bisa melakukan konsultasi atau pengaduan atau bertanya seputar informasi yang ada pada *repository*.



Gambar 4.49: Fitur Layanan Pengaduan atau Konsultasi

j. Penambahan Fitur *Wishlist*

Adanya penambahan fitur *wishlist* memiliki fungsi yaitu dapat menyimpan hasil penelusuran yang nantinya dapat dibaca setelah selesai menemukan beberapa referensi yang sesuai. Fitur ini dapat digunakan ketika *user* telah melakukan proses *login*. Penambahan fitur *wishlist* dapat dilihat pada gambar 4.48.

UMM Home About Us Browse Help Statistic

Logged in as User Digital Library [Homepage](#) [Manage deposits](#) [Wishlist](#) [Logout](#)

Wishlist Repository

PDF Utamaningrum, Kurnia Manggali and Kusuma, Wahyu Andhyka and Wahyuni, Evi Dwi (2016) [Analisa Pendekatan User Experience dan Psikologi Kognitif Terhadap Kenyamanan Pengguna Sistem Informasi KRS-Online Sebagai Bahan Evaluasi dan Pengembangan Sistem](#), JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science), 1 (1), pp. 21-32. ISSN 2541-5123

PDF Hani, Khoirur Rijal (2016) [MOBILE APPLICATION RENEWABLE ENERGY EDUCATION DIGITAL INTERACTIVE COMIC](#), Other thesis, University of Muhammadiyah Malang.

PDF WAHYUNINGTYAS, RATNA (2008) [HUBUNGAN ANTARA KEPERCAYAAN DIRI REMAJA MADURA DENGAN KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA MODEL PAKAIAN PESA' \(PAKAIAN KHAS MADURA\) DI SMA NEGERI I PAMEKASAN](#), Other thesis, University of Muhammadiyah Malang.

PDF Septian, Ovan and Kusuma, Wahyu Andhyka and Wahyuni, Evi Dwi (2019) [Analisis perbandingan usability dan user experience terhadap e-trust pada situs ecommerce c2c menggunakan heart dan pulse framework](#), Repositor, 1 (1), pp. 27-38. ISSN 2714-7975

© 2008 by UMM Library. All Rights Reserved.
 Jalan Raya Tlogomas No 246 Malang East Java Indonesia
 Phone +62341464318 ext. 150, 151 - Fax +62341464101
 E-Mail : repository@umm.ac.id - Website : <https://lib.umm.ac.id>
 Online Catalog : <https://laser.umm.ac.id> - Repository : <https://eprints.umm.ac.id>

UMM ETD Repository is powered by :

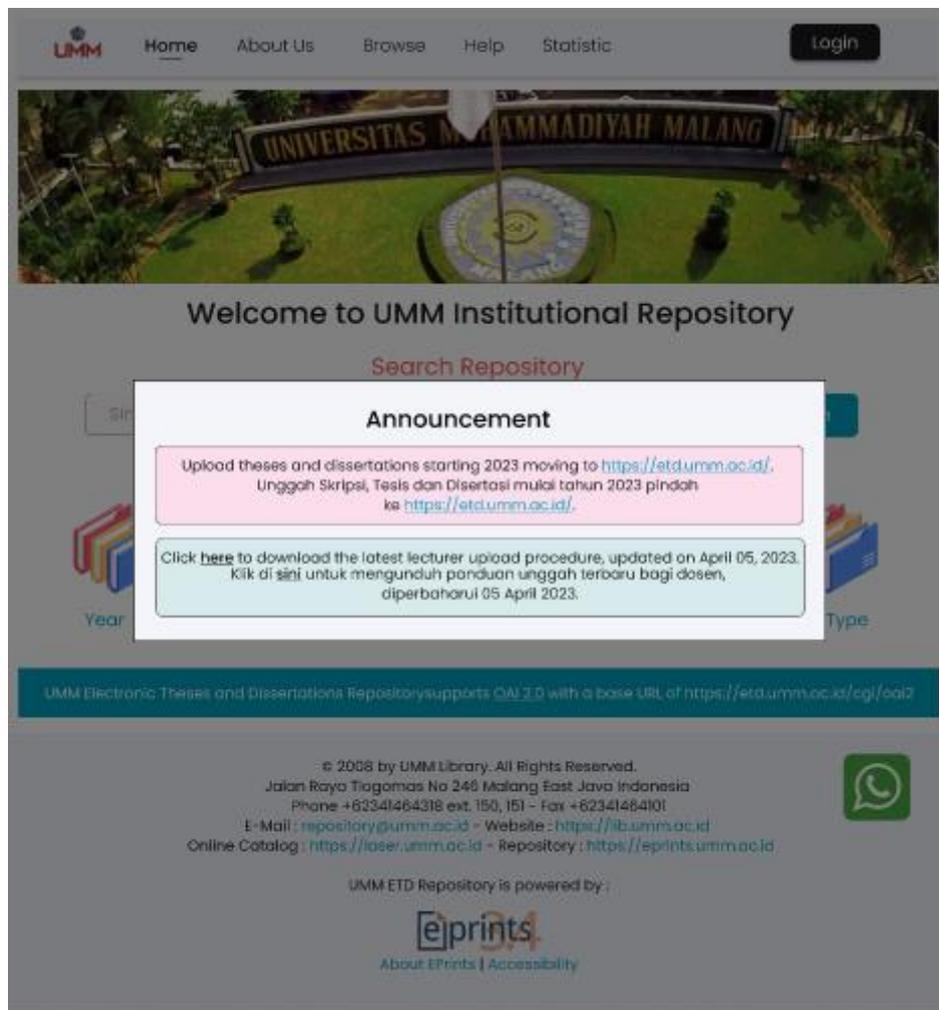
eprints3.4
 About EPrints | Accessibility

Gambar 4.50: Penambahan Fitur *Wishlist*

k. Penambahan *Pop Up* pada Informasi atau Pengumuman Penting

Pada saat membuka layanan UMM *Institutional Repository* akan menampilkan sebuah *pop up* yang berisi informasi atau pengumuman penting. Pada desain lama, informasi atau pengumuman penting diletakkan pada halaman *home* sehingga mengakibatkan tampilan terkesan penuh dan mengakibatkan kolom *search engine* tidak terlihat atau tenggelam. Sehingga pada desain baru ini peneliti menyajikan informasi atau pengumuman penting

dalam bentuk *pop up* yang kemudian dapat di *next* untuk menampilkan halaman *home*. Penyajian *pop up* dapat dilihat pada gambar 4.49.

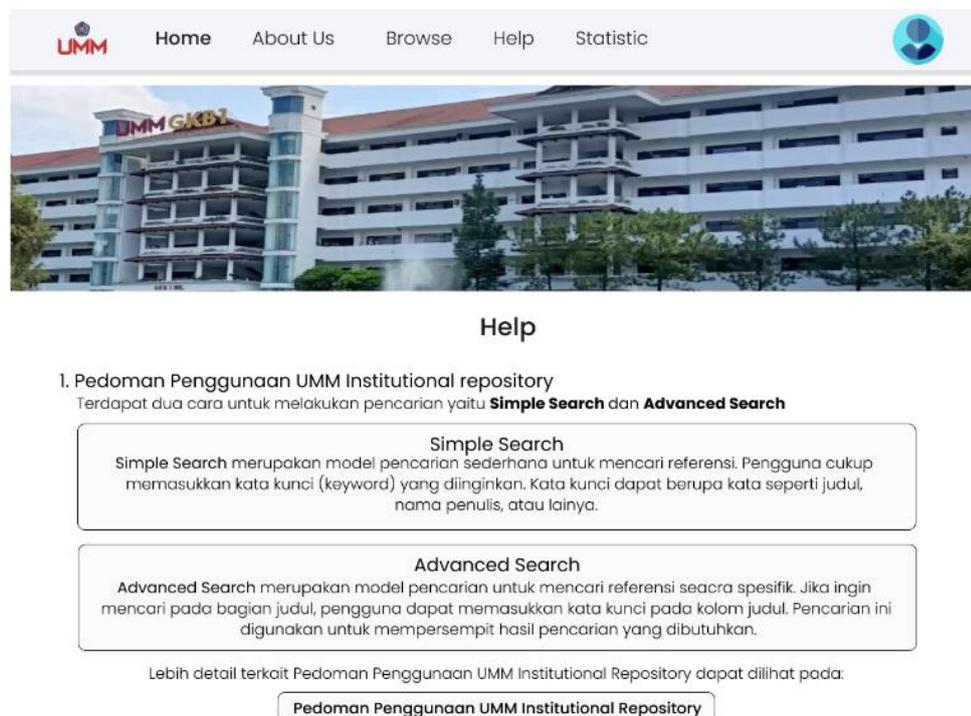


Gambar 4.51: Penambahan *Pop Up* pada Informasi atau Pengumuman Penting

1. Penambahan Pedoman penggunaan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, terdapat permasalahan yang dialami *user* salah satunya yaitu tidak adanya pedoman penggunaan dalam mengakses UMM *Institutional Repository* seperti penjelasan dari setiap fitur-fitur yang ada. Maka pada desain baru ditambahkan informasi yang memuat pedoman penggunaan layanan yang diletakkan pada menu *help*. Selain itu, juga terdapat *button* yang mengarahkan *user* untuk dapat mengakses dokumen atau file terkait pedoman

penggunaan. Penambahan informasi pedoman penggunaan dapat dilihat pada gambar 4.50.



Gambar 4.52: Pedoman penggunaan

5. Testing

Pada tahap *testing* dilakukan pengujian *prototype* yang telah di desain ulang pada tahap sebelumnya. Dalam *usability testing* terdapat *task scenario* yang harus dikerjakan responden. Berikut merupakan *task scenario* dari pengujian *prototype*:

Tabel 4.3: *Task Scenario*

No	Tugas	Skenario
1.	<i>Login</i>	Anda ingin masuk menggunakan akun yang anda miliki. Anda berada pada halaman utama. Silakan melakukan <i>login</i> .
2.	Menambahkan <i>Autowatermark</i>	Anda ingin melakukan unggah mandiri tugas akhir atau artikel jurnal. Tetapi anda belum menambahkan <i>watermark</i> pada <i>file</i> . Anda dapat menggunakan menu <i>help</i> atau fitur <i>autowatermark</i> untuk bisa memenuhi syarat dan ketentuan yang ada pada <i>procedur</i> unggah mandiri.

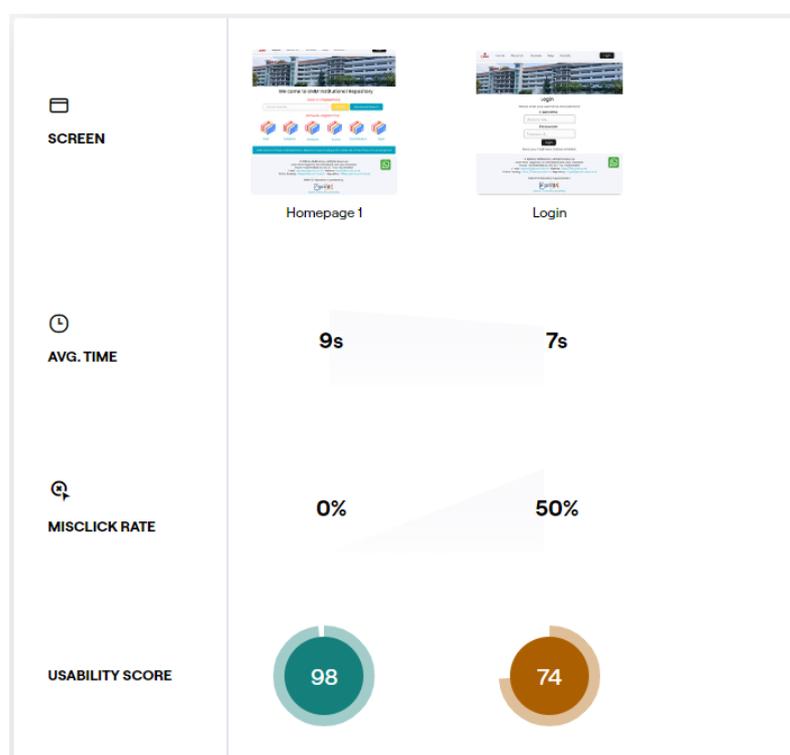
No	Tugas	Skenario
3.	Menyimpan Hasil Pencarian	Anda ingin menyimpan sementara hasil pencarian tanpa harus mengunduh referensi. Terlebih dahulu anda melakukan pencarian menggunakan <i>simple seacrh</i> . Selanjutnya, silakan gunakan fitur <i>wishlist</i> untuk menyimpan beberapa dari hasil pencarian.
4.	Melakukan Pencarian <i>Advanced Search</i>	Anda melakukan pencarian <i>advanced search</i> dengan memasukkan beberapa kata kunci Silakan isi pada kolom <i>keyword</i> dan <i>type</i> kemudian tunggu hingga menampilkan hasil pencarian.
5.	Melihat Pedoman Penggunaan UMM Institutional Repository	Anda ingin melihat atau membaca pedoman penggunaan layanan. Dari halaman utama anda dapat menggunakan menu <i>help</i> .
6.	Mengirim Laporan Pengaduan	Anda merasa kebingungan pada saat akses layanan dan ingin bertanya atau melaporkan pengaduan. Anda perlu <i>scrolling down</i> . Silakan gunakan fitur <i>contac us</i> untuk bertanya atau mengirim laporan pengaduan.

Usability testing menggunakan *Maze Design* melalui tes online agar responden mudah dalam mengakses (Glowdy et al., 2020). *Testing* menggunakan *Maze Design* dilakukan oleh 10 responden pengguna yang terdiri dari mahasiswa atau pemustaka dan pustakawan. *Maze Design* memiliki alat ukur *usability tester* yang digunakan unyuk mengetahui kebenaran dan validitas dari desain yang telah diranang dan diuji. Ada dua hal yang akan dicantumkan dalam *usability testing* menggunakan *Maze Design* yaitu dari segi *usabilitu breakdown* dan *heatmap screen*. Analisis *usability* sendiri menunjukkan *screen*, rata-rata waktu yang dihabiskan ketika mengerjakan pada setiap halaman, dan rata-rata kesalahan klik pada setiap halaman. Sedangkan *heatmap screen* menampilkan perilaku pengguna dalam setiap halaman. semakin merah warna pada halaman artinya menunjukkan bahwa responden sering melakukan klik pada halaman tersebut. Berikut merupakan haisl *usability testing* menggunakan *Maze Design* berdasarkan skenario pengujian yang telah dirancang:

a. Login

1. Usability Breakdown

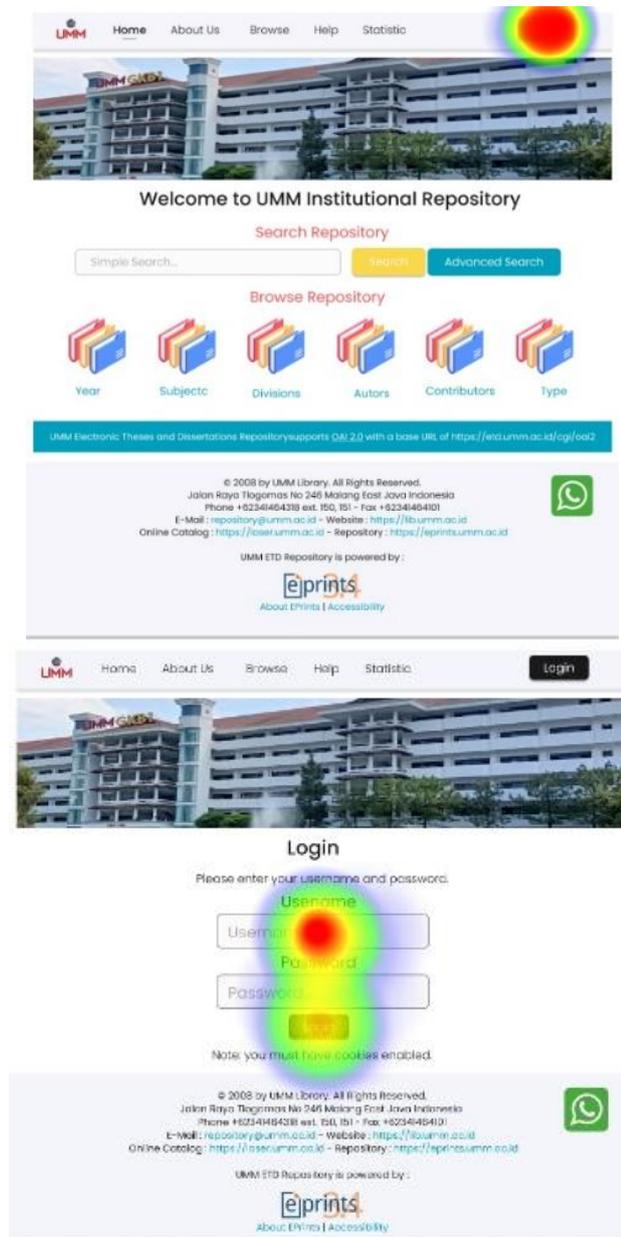
Dari hasil *usability breakdown* pada halaman *login* berupa *screen 1* (*homepage*) memperoleh *score* 98 yang tergolong skor tinggi dengan nilai kesalahan 0% dan rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas 9 detik dan *screen 2* (halaman *login*) memperoleh nilai 74 yang tergolong skor sedang dengan nilai kesalahan 50% dan rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas 7 detik. Berikut merupakan rincian *usability breakdown* melakukan *login*.



Gambar 4.53: *Usability Breakdown Login*

2. Heatmap

Berikut merupakan *heatmap* yang terdapat pada *login*. Pada halaman *login* berupa *screen 1* (*homepage*) menunjukkan bahwa responden banyak mengklik pada bagian *button login* sedangkan pada *screen 2* (halaman *login*) menunjukkan bahwa responden banyak mengklik pada bagian kolom *username* dan sebagian kecil mengklik pada bagian *button login*.

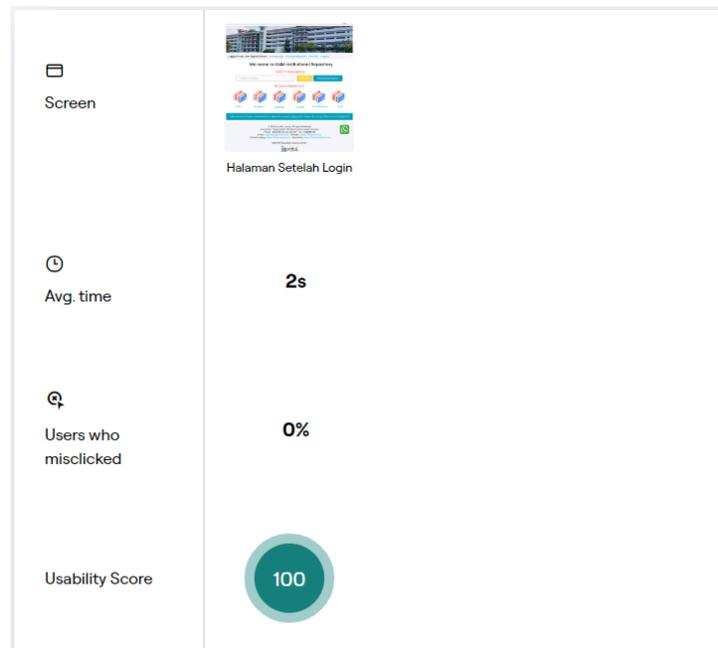


Gambar 4.54: *Heatmap Login*

b. *Autowatermark*

1. *Usability Breakdown*

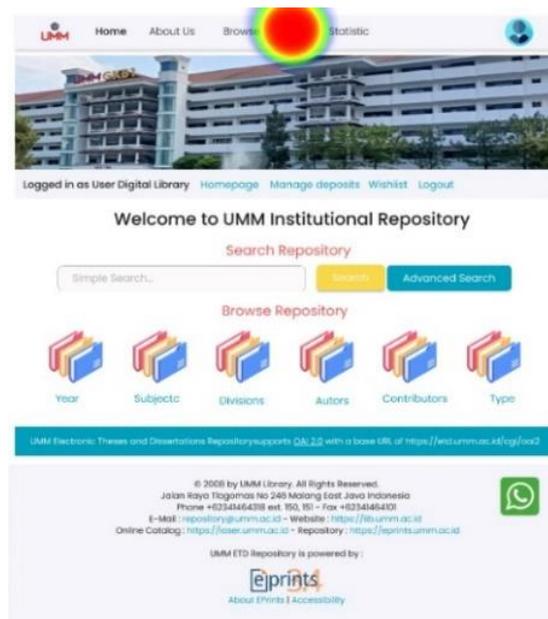
Dari hasil *usability breakdown* pada *autowatermark* berupa *screen 1* memperoleh *score 100* yang tergolong skor tinggi dengan nilai kesalahan 0% dan rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas 2 detik. Berikut merupakan rincian *usability breakdown autowatermark*.



Gambar 4.55: Usability Breakdown Autowatermark

2. Heatmap

Berikut merupakan *heatmap* yang terdapat pada *autowatermark*. Pada *screen* halaman setelah *login* menunjukkan bahwa responden banyak mengklik pada bagian menu *help* dimana di dalam menu tersebut terdapat fitur *autowatermark*.

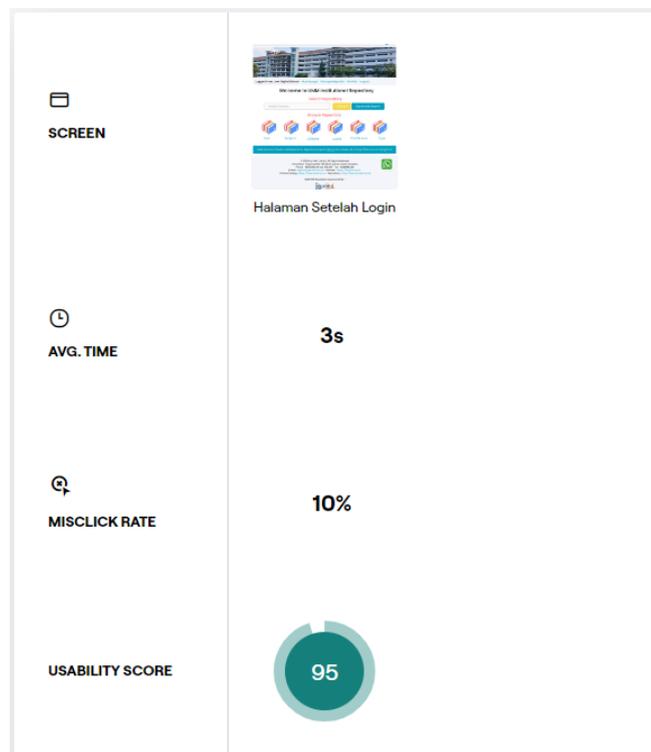


Gambar 4.56: Heatmap Autowatermark

c. Melihat Pedoman Penggunaan UMM *Institutional Repository*

1. *Usability Breakdown*

Dari hasil *usability breakdown* pada *autowatermark* berupa *screen 1* memperoleh *score 95* yang tergolong skor tinggi dengan nilai kesalahan 10% dan rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas 3 detik. Berikut merupakan rincian *usability breakdown* melihat pedoman penggunaan UMM *Institutional Repository*.



Gambar 4.57: *Usability Breakdown* Pedoman Penggunaan

2. *Heatmap*

Berikut merupakan *heatmap* yang terdapat pada bagian melihat pedoman penggunaan UMM *Institutional Repository*. Pada *screen* halaman setelah *login* menunjukkan bahwa responden banyak mengklik pada bagian menu *help* dimana di dalam menu tersebut terdapat fitur pedoman penggunaan layanan UMM *institutional repository*.

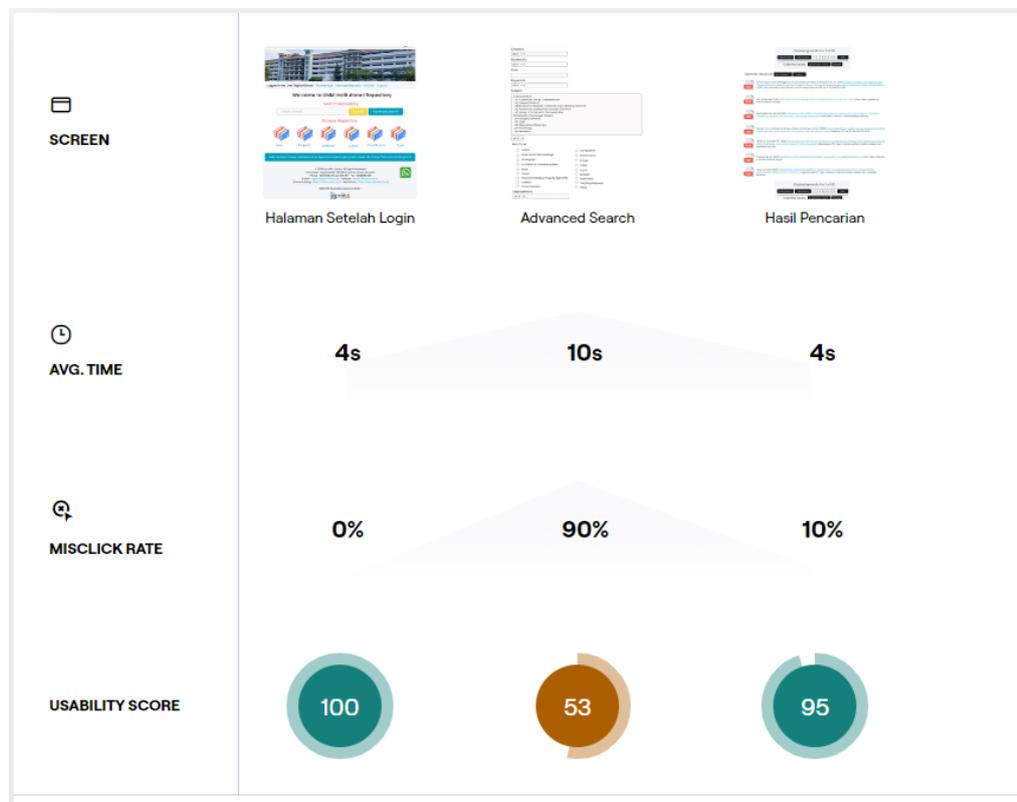


Gambar 4.58: Heatmap Pedoman Penggunaan

d. Melakukan Pencarian *Advanced Search*

1. *Usability Breakdown*

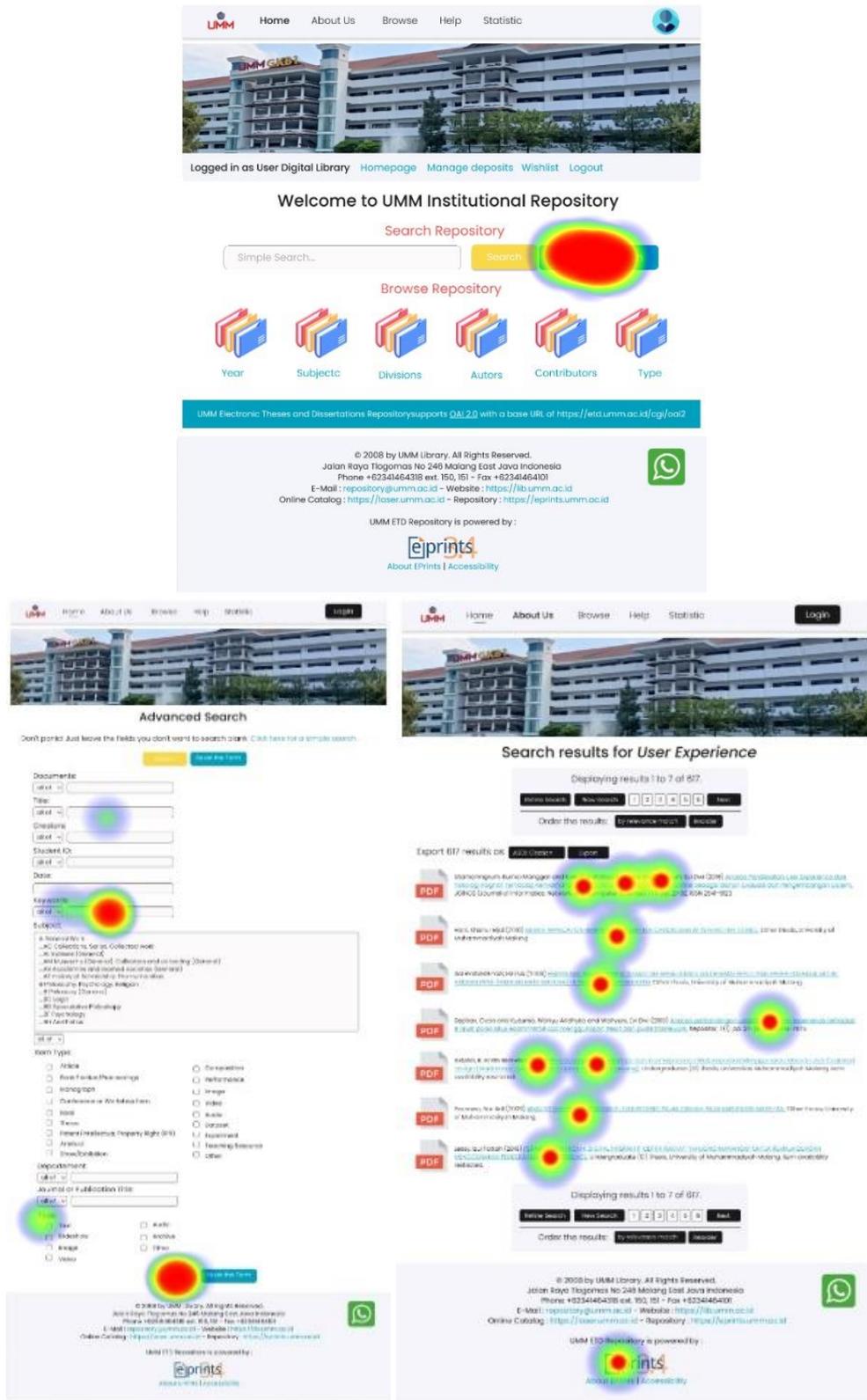
Dari hasil *usability breakdown* pada saat melakukan pencarian *advanced search* berupa *screen 1 (homepage)* memperoleh *score* 100 yang tergolong skor tinggi dengan nilai kesalahan 0% dan rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas 4 detik, *screen 2 (halaman advanced search)* memperoleh nilai 53 yang tergolong skor menengah dengan nilai kesalahan 50% dan rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas 10 detik, dan *screen 3 (halaman hasil pencarian)* memperoleh nilai 95 yang tergolong skor tinggi dengan nilai kesalahan 10% dan rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas 4 detik. Berikut merupakan rincian *usability breakdown* melakukan pencarian *advanced search*.



Gambar 4.59: Usability Breakdown Pencarian Advanced Search

2. Heatmap

Berikut merupakan *heatmap* yang terdapat pada bagian melakukan pencarian *advanced search*. Pada *screen 1 (homepage)* menunjukkan bahwa responden banyak mengklik pada bagian *button advanced search*. Pada *screen 2 (halaman advanced search)* menunjukkan bahwa responden banyak mengklik pada bagian kolom pencarian yang sesuai dengan kebutuhan responden seperti pada kolom *title*, *keywords*, dan *type* dilanjutkan dengan mengklik bagian *button advanced search*. Pada *screen 3 (halaman hasil pencarian)* menunjukkan bahwa hampir seluruh hasil pencarian ditelusuri oleh responden.

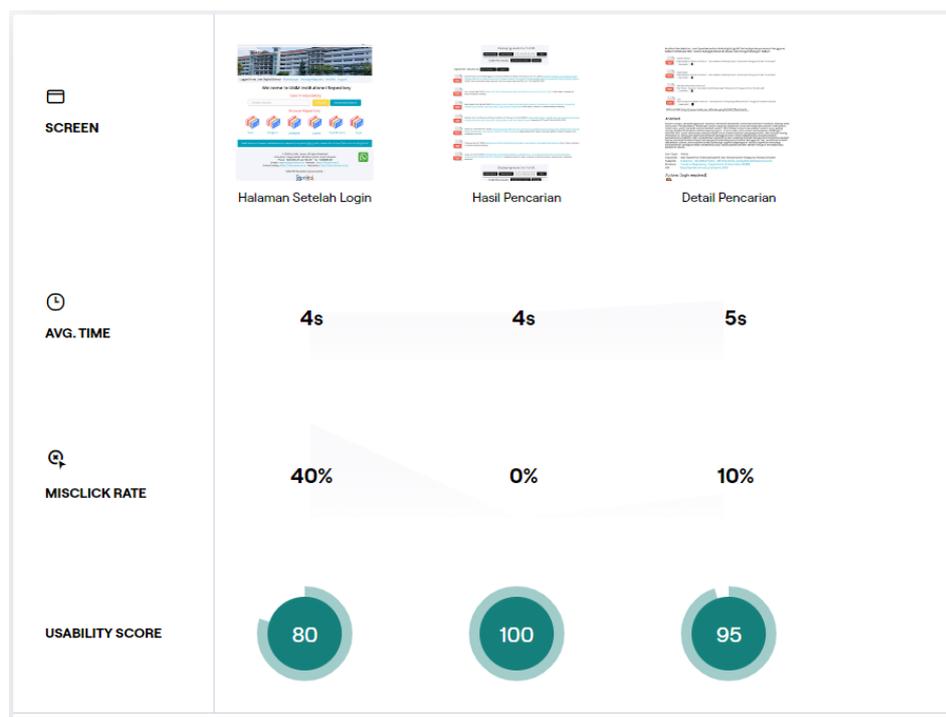


Gambar 4.60: Heatmap Pencarian Advanced Search

e. Menyimpan Hasil Pencarian

1. Usability Breakdown

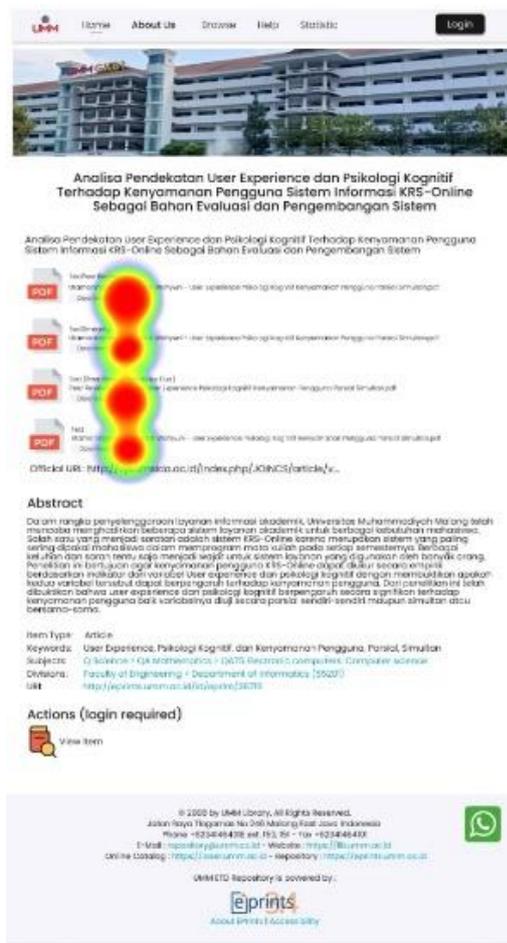
Dari hasil *usability breakdown* pada saat menyimpan hasil pencarian berupa *screen 1 (homepage)* memperoleh *score* 80 yang tergolong skor tinggi dengan nilai kesalahan 40% dan rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas 4 detik, *screen 2 (halaman hasil pencarian)* memperoleh nilai 100 yang tergolong skor tinggi dengan nilai kesalahan 0% dan rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas 4 detik, dan *screen 3 (halaman detail pencarian)* memperoleh nilai 95 yang tergolong skor tinggi dengan nilai kesalahan 10% dan rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas 5 detik. Berikut merupakan rincian *usability breakdown* pada saat menyimpan hasil pencarian.



Gambar 4.61: *Usability Breakdown* Menyimpan Hasil Pencarian (*Wishlist*)

2. Heatmap

Berikut merupakan *heatmap* yang terdapat pada saat menyimpan hasil pencarian. Pada *screen 1 (homepage)* menunjukkan bahwa banyak mengklik pada bagian kolom *search engine* dan *button search*. Pada *screen 2 (halaman*

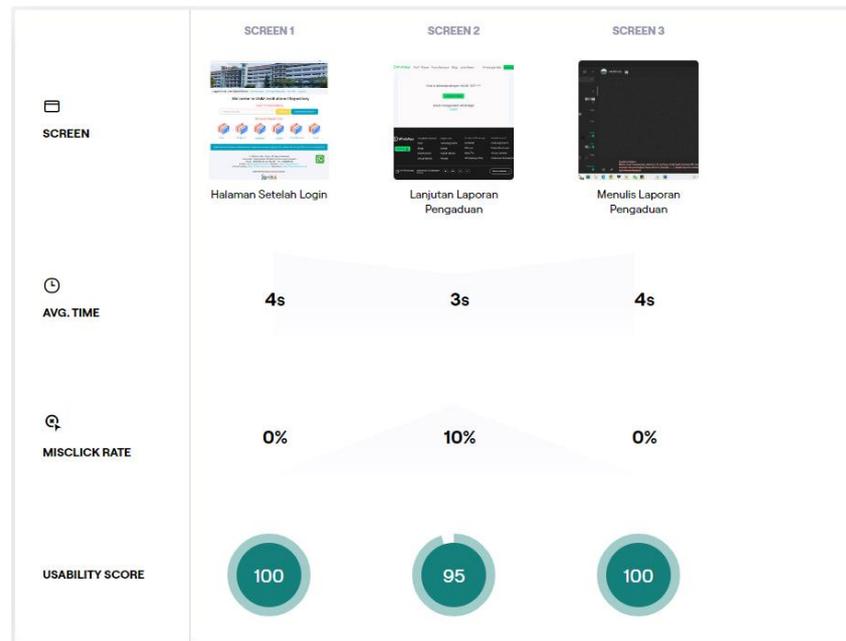


Gambar 4.62: Heatmap Menyimpan Hasil Pencarian (Wishlist)

f. Mengirim Laporan Pengaduan

1. Usability Breakdown

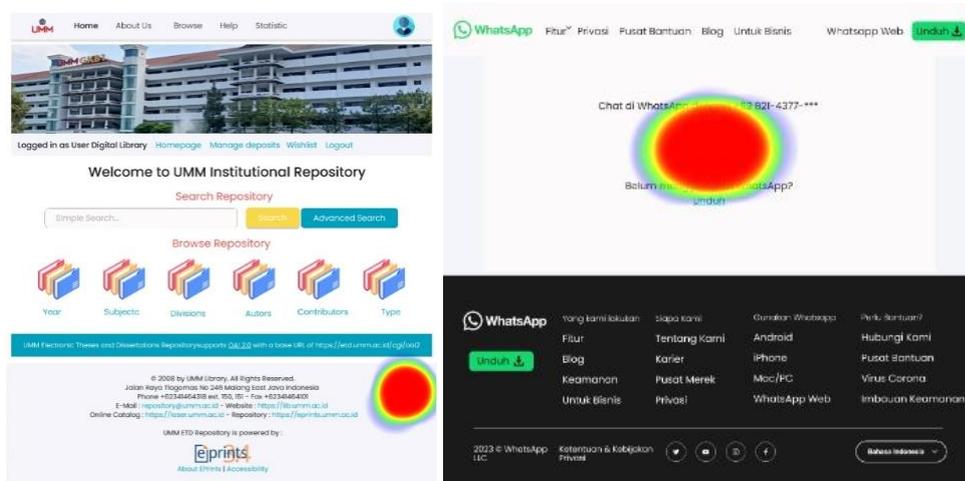
Dari hasil *usability breakdown* pada saat menyimpan hasil pencarian berupa *screen 1 (homepage)* memperoleh *score* 100 yang tergolong skor tinggi dengan nilai kesalahan 0% dan rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas 4 detik, *screen 2 (lanjutan laporan pengaduan)* memperoleh nilai 95 yang tergolong skor tinggi dengan nilai kesalahan 10% dan rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas 3 detik, dan *screen 3 (mengirim pesan)* memperoleh nilai 100 dengan nilai kesalahan 0% dan rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam mengerjakan tugas 4 detik. Berikut merupakan rincian *usability breakdown* pada saat mengirim laporan pengaduan.

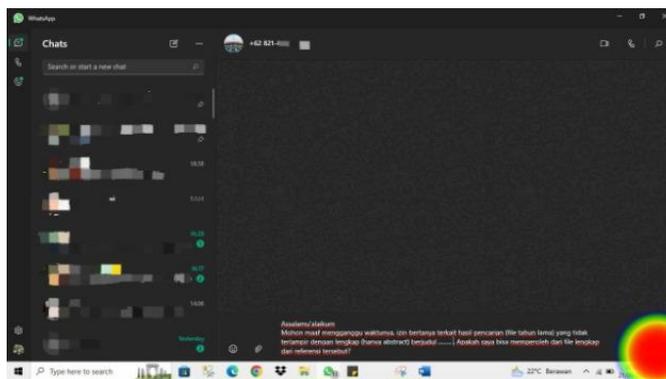


Gambar 4.63: Usability Breakdown Laporan Pengaduan (*Contac Us*)

2. Heatmap

Berikut merupakan *heatmap* pada saat mengirim laporan pengaduan. Pada *screen 1 (homepage)* menunjukkan bahwa responden banyak mengklik pada bagian *button contac us* yang berada pada pojok kanan bawah. Pada *screen 2 (lanjutan laporan pengaduan)* menunjukkan bahwa responden banyak mengklik pada bagian *button lanjutkan ke WhatsApp*. Selanjutnya, pada *screen 3 (mengirim pesan)* menunjukkan bahwa responden banyak mengklik tombol kirim setelah menginput pengaduan.





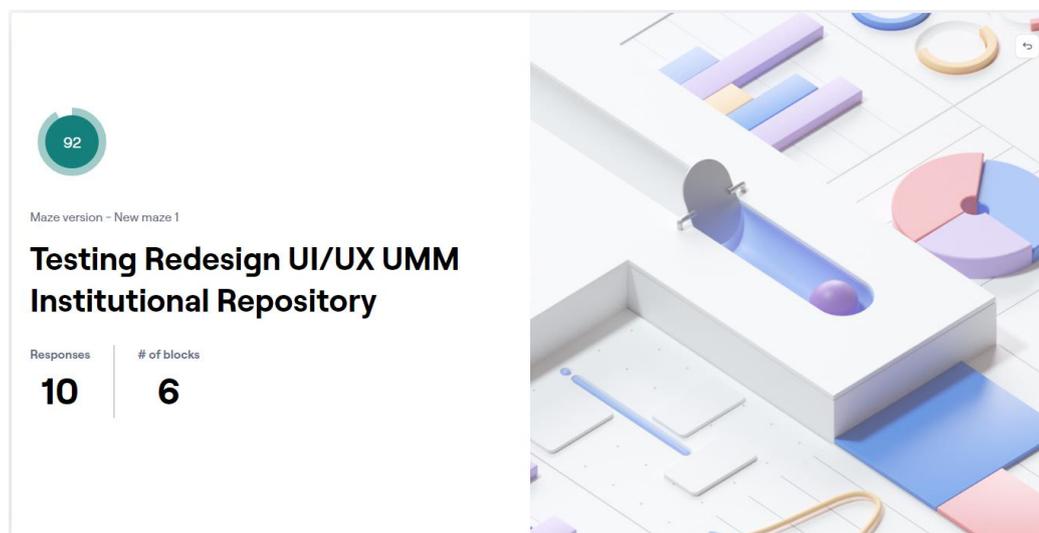
Gambar 4.64: Heatmap Laporan Pengaduan (Contac Us)

Tabel 4.4: Report Usability Testing Menggunakan Maze Design

No	Task	Direct success	Mission unfinished	Total testers	Misclick rate	Avg duration	Score
1.	Login	100.0%	0.0%	10	44.4%	16.3s	85
2.	Pedoman Penggunaan	100.0%	0.0%	10	9.1%	3.5s	95
3.	Menambahkan Autowatermark	100.0%	0.0%	10	0.0%	2.4s	100
4.	Pencarian Advanced Search	100.0%	0.0%	10	33.3%	17.9s	82
5.	Menyimpan Hasil Pencarian	100.0%	0.0%	10	14.3%	13.3s	92
6.	Mengirim Laporan Pengaduan	100.0%	0.0%	10	3.2%	11.4s	98
Total Score ()							92

Usability testing menggunakan *maze design* untuk memperoleh jawaban dari responden dengan cara memberikan *task scenario* yang telah ditentukan yang mana didapatkan hasil *score* keseluruhan sebesar 92%. *Score* tersebut diperoleh dari rata-rata dari setiap nilai indikator performa yaitu *bounce user*, kesuksesan *user*, kesalahan *user* pada saat klik, dan lama pengerjaan tugas. *Usability testing* mendapatkan tingkat kesuksesan 100% dimana seluruh responden menyelesaikan seluruh *task scenario* yang diberikan. Dimana waktu yang digunakan *user* dalam mengerjakan *task* didapatkan waktu tercepat 2 detik dan waktu terlambat adalah 10 detik. Kemudian pengukuran tingkat kesalahan sesuai *heatmap* yang terekam

banyak terjadi *missclick* pada tugas 4 (pencarian menggunakan *advanced search*). Hasil dapat dilihat pada gambar 4.63.



Gambar 4.65: Hasil *Usability* Menggunakan *Maze Design*

4.2 Pembahasan

Setelah proses *redesign* UI/UX pada UMM *Institutional Repository* menggunakan metode *design thinking* telah dilakukan. Mulai dari tahap memahami permasalahan yang dirasakan *user* sampai dengan perancangan *prototype* hingga tahapan *test*. Penelitian ini membuktikan bahwa metode *design thinking* dapat digunakan untuk melakukan tahapan dalam proses perancangan ulang tampilan dari sebuah sistem atau layanan *repository*. Sesuai dengan penelitian yang berjudul perancangan aplikasi pemilihan kepala desa dengan menggunakan metode *UX design thinking* (studi kasus: kampung Kuripan) (Fariyanto & Ulum, 2021). Dimana penelitian tersebut merancang aplikasi yang ditujukan kepada masyarakat perantauan yang membantu dalam menggunakan hak suara tanpa harus kembali ke daerah asal.

Pada tahap *empathize* peneliti berusaha melakukan wawancara terhadap sepuluh responden untuk memahami masalah serta kebutuhan pengguna secara langsung. Selanjutnya informasi yang dihasilkan pada saat wawancara dirangkai menjadi persona pengguna yang memuat informasi pengguna, permasalahan sekaligus kebutuhan yang diperlukan. Diantaranya yaitu penataan *layout* yang

kurang sesuai, terlalu banyak langkah ketika ingin mendapatkan informasi sesuai kebutuhan khususnya pada fitur *advanced search*, belum adanya layanan pengaduan atau konsultasi, dan perlu penyegaran tampilan.

Pada tahap *define* peneliti mendefinisikan masalah yang nantinya akan diberikan ide atau solusi. Diantara *problem* atau *need* yang dirasakan *user* adalah kurang melihat adanya *button login* dikarenakan letaknya dibawah *header*, *size buton* terlihat kecil, serta warna *font* yang kurang terlihat. Responden menginginkan informasi penting tidak dijadikan satu pada tampilan *homepage* dikarenakan membuat tampilan *homepage* terkesan penuh dan penataan *layout* terlihat kurang rapi. Responden menginginkan adanya pedoman penggunaan layanan agar *user* mengerti fungsi dari setiap fitur-fitur yang ada. Responden tidak menemukan referensi yang sesuai dan beberapa *file* tahun lama tidak terlampir secara lengka sehingga memengaruhi kualitas layanan. Responden ingin menyimpan hasil pencarian tanpa harus mengunduh terlebih dahulu sehingga *user* dapat menyimpan dari beberapa hasil pencarian lalu nantinya dapat diunduh setelah menemukan referensi yang sesuai. Responden menginginkan fitur *advanced search* lebih dipadatkan dikarenakan terlalu banyak pilihan penelusuran yang terlalu rinci. *User* ingin dapat menambahkan *watermark* secara otomatis melalui Eprints dikarenakan akan mempermudah kerja *user* serta pustakawan dalam melakukan unggah tugas akhir pada *repository*. Selain itu, desain tampilan yang perlu dilakukan penyegaran UI.

Pada tahap *ideate* dimana mengumpulkan seluruh ide atau solusi dari tahap sebelumnya. Terdapat beberapa yang harus diperbaiki dan ditambahkan pada sistem seperti penyegaran UI, penyesuaian *layout*, menambahkan fitur *contac us*, *autowatermark*, dan pedoman penggunaan. Selain itu, juga perlu penyederhanaan fitur *advanced search*. Selanjutnya, peneliti merancang yang digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh *user UMM Institutional Repository* untuk menjawab permasalahan dari seluruh responden dalam menggunakan layanan tersebut.

Pada tahap *prototype* peneliti menggunakan bantuan Figma untuk merancang *prototyping*. Sebelum merancang *prototype*, peneliti terlebih dahulu membuat *sitemap* yang digunakan untuk mendeskripsikan tentang kerangka dari sistem dan *style guide* yang digunakan untuk menjaga agar konsisten khususnya pada bagian elemen yang akan digunakan. *Style guide prototype* perancangan ulang UMM *Institutional Repository* dapat dilihat pada gambar 4.38. Diantara hasil perancangan ulang UMM *Institutional Repository* dalam bentuk *prototype* yaitu mulai dari tampilan *header* dan *footer*, halaman *homepage*, halaman *login*, halaman setelah *login*, halaman *help*, halaman *advanced search*, halaman hasil pencarian, penambahan fitur layanan pengaduan atau konsultasi, penambahan fitur *wishlist*, penambahan *pop up* pada pengumuman penting, dan penambahan pedoman penggunaan layanan.

Pada tahap terakhir yaitu melakukan *usability testing* menggunakan *maze design* yang dilakukan oleh 10 responden pengguna yang terdiri dari mahasiswa atau pemustaka dan pustakawan. Terdapat dua hal yang akan dicantumkan dalam *usability testing* menggunakan *Maze Design* yaitu dari segi *usability breakdown* dan *heatmap screen*. Dalam *usability testing* terdapat *task scenario* yang harus dikerjakan responden. Diperoleh hasil *score* keseluruhan sebesar 92%. *Score* tersebut diperoleh dari rata-rata dari setiap nilai indikator performa yaitu *bounce user*, kesuksesan *user*, kesalahan *user* pada saat klik, dan lama pengerjaan tugas. Dimana waktu yang digunakan *user* dalam mengerjakan *task* didapatkan waktu tercepat 2 detik dan waktu terlambat adalah 10 detik. Kemudian pengukuran tingkat kesalahan sesuai *heatmap* yang terekam banyak terjadi *missclick* pada tugas 4 (pencarian menggunakan *advanced search*). Sesuai dengan penelitian yang berjudul perancangan UI/UX menggunakan metode *design thinking* berbasis web pada Laportea *Company* yang pada tahap pengujian *usability testing* dengan menggunakan *Maze design* (Haryuda et al., 2021).

Setelah semua tahapan *design thinking* dilakukan mulai dari menemukan permasalahan, mendefinisikan masalah, memberikan ide atau solusi atas permasalahan, kemudian menginterpretasikan solusi dalam bentuk *prototype*,

sampai dengan tahap *testing usability*. Berdasarkan hasil perancangan ulang *design* menggunakan *design thinking* pada layanan UMM *Institutional Repository* bahwa setelah dilakukan pengujian *prototype* menggunakan *maze design* diperoleh *score* yaitu 92. Dimana *score* tersebut termasuk kategori tinggi.

Sesuai dengan kandungan surah An-Nahl ayat 5-8 terdapat metodologi *instinbath* yang memuat tiga nilai dalam setiap karya seni yang salah satu diantaranya perancangan ulang *user experience* pada UMM *Institutional Repository* yaitu nilai kemanfaatan, nilai keindahan, dan juga nilai spiritualitas yaitu sebagai berikut:

وَالْأَنْعَمَ خَلَقَهَا لَكُمْ فِيهَا دِفْءٌ وَمَنْفَعٌ وَمِنْهَا تَأْكُلُونَ ﴿٥﴾ وَلَكُمْ فِيهَا جَمَالٌ حِينَ تُرِيحُونَ وَحِينَ تَسْرَحُونَ ﴿٦﴾ وَتَحْمِلُ أَثْقَالَكُمْ إِلَىٰ بَلَدٍ لَّمْ تَكُونُوا بِلَيْغِهِ إِلَّا يَشِقُّ الْإِنْسِينَ إِنَّ رَبَّكُمْ لَرءُوفٌ رَّحِيمٌ ﴿٧﴾ وَالْخَيْلَ وَالْبِغَالَ وَالْحَمِيرَ لِتَرْكَبُوهَا وَزِينَةً وَيَخْلُقُ مَا لَا تَعْلَمُونَ ﴿٨﴾

(5) Dan hewan tenak telah diciptakan-Nya, untuk kamu padanya ada (bulu) yang menghangatkan dan berbagai manfaat, dan sebagiannya kamu makan (6) Dan kamu memperoleh keindahan padanya, ketika kamu membawanya kembali ke kandang dan ketika kamu melepaskannya (ke tempat penggembalaan) (7) Dan ia mengangkat beban-bebanmu ke suatu negeri yang kamu tidak sanggup mencapainya, kecuali dengan susah payah. Sungguh, Tuhanmu Maha Pengasih, Maha Penyayang (8) dan (Dia telah menciptakan) kuda, bagal, dan keledai, untuk kamu tunggangi dan (menjadi) perhiasan. Allah menciptakan apa yang tidak kamu ketahui.

Tabel 4.5: Tiga Nilai Seni dan Karya (*Design*) dalam Islam

No	Nilai	Keterangan
1	Kemanfaatan	<ul style="list-style-type: none"> - Setelah dilakukan perancangan ulang berupa <i>prototype</i> dan kemudian dilakukan <i>usability testing</i> menggunakan <i>Maze Design</i> diperoleh skor 92 yang artinya tergolong tinggi yang artinya desain baru dapat menjawab permasalahan yang dialami oleh responden. - Adanya desain baru menggunakan <i>prototype</i> seluruh responden dapat mengerjakan <i>task scenario</i> hingga akhir. - Dapat mengetahui perancangan ulang yang dihasilkan apakah sesuai atau tidak dengan kebutuhan pengguna. - Peneliti berharap adanya perancangan ulang yang baru dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi <i>user</i> yang mengaksesnya. - Dari hasil perancangan ulang dan <i>usability testing</i>

		dapat dilanjutkan ke tahap implementasi oleh tim infokom Universitas Muhammadiyah Malang.
2	Keindahan	Ditinjau dari hasil skor yang diperoleh setelah dilakukan <i>usability testing</i> dapat diketahui bahwa <i>user</i> memberikan <i>feedback</i> yang mana desain baru terlihat lebih menarik, khususnya penataan <i>layouting</i> yang sesuai, penambahan fitur terlihat memberikan kemudahan dalam mengakses sehingga dapat meminimalisir kebingungan yang biasa dirasakan oleh <i>user</i> .
3	Spiritualitas	Terdapat lambang Muhammadiyah pada bagian dalam logo Universitas Muhammadiyah Malang yang mengandung makna menyinari hati dan pikiran umat berdasarkan ajaran Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadits.

Menurut para ulama fikih memberi kebolehan atau mubah terkait hukum menggambar benda mati. Sama halnya merancang ulang repositori sebatas prototipe atau desain. Hukum ini selaras dengan kaidah fikih:

لِلْوَسَائِلِ حُكْمُ الْمَقَاصِدِ

Hukum berbagai pelantara adalah sama seperti hukum tujuan dari pelantara tersebut.

Hukum perancangan ulang UMM *Institutional Repository* berdasarkan syariat Islam adalah sunnah. Dikarenakan pengembangan dan pemanfaatan teknologi digunakan untuk menyempurnakan teknologi yang sudah ada (Suprpto & Yulianto, 2023). Yang mana dengan adanya *redesign* sistem nantinya akan menambah nilai lebih terutama dalam meningkatkan kualitas pelayanan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan ulang UMM *Institutional Repository* menggunakan metode *design thinking* terdapat lima tahap yaitu mulai dari mengumpulkan informasi tentang pengguna, menganalisis kebutuhan pengguna, memberikan solusi, memberikan representasi atas solusi-solusi yang telah diberikan, serta menguji hasil representasi sehingga memperoleh *feedback* responden yang diuji. Peneliti mengumpulkan data dengan cara observasi dan wawancara untuk mengetahui masalah desain. Setelah dilakukan wawancara terdapat beberapa kendala pada *repository* yang perlu dilakukan perancangan ulang. Diantaranya yaitu penataan *layout* yang kurang sesuai, terlalu banyak langkah ketika ingin mendapatkan informasi sesuai kebutuhan khususnya pada fitur *advanced search*, belum adanya layanan pengaduan atau konsultasi, dan perlu penyegaran tampilan. Terdapat beberapa yang harus diperbaiki dan ditambahkan pada sistem seperti penyegaran UI, penyesuaian *layout*, menambahkan fitur *contact us*, *autowatermark*, dan pedoman penggunaan. Selain itu, juga perlu penyederhanaan fitur *advanced search*.

Berdasarkan *redesign* menggunakan figma pada layanan UMM *Institutional Repository* yang selanjutnya dilakukan pengujian *prototype* menggunakan *maze design* yang dilakukan oleh 10 responden pengguna yang terdiri dari mahasiswa 92 atau pemustaka dan pustakawan. Diperoleh *score* yaitu 92. Dimana *score* tersebut termasuk kategori tinggi. Yang mana *redesign* terlihat lebih menarik, khususnya penataan *layouting* yang sesuai, penambahan fitur terlihat memberikan kemudahan dalam mengakses sehingga dapat meminimalisir kebingungan yang biasa dirasakan oleh *user*.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang diharapkan adanya hasil *redesign* dapat diterapkan pada layanan *UMM Institutional Repository*.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan dengan metode selain *design thinking* seperti *user centered design* dan *goal directed design* untuk mengetahui perbandingan agar hasil yang diperoleh maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A., Junaedi, D., & Darwiyanto, E. (2015). Rekomendasi User Interface Pada Website Dikti Menggunakan Metode Goal Directed Design User Interface Recommendation on Dikti Website Using Goal. *Journal E-Proceeding of Engineering*, 4(3), 5063–5069.
- Afrizal. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu* (Ed 1). Rajawali Pers.
- Anggoro, R. W. (2016). *Rahasia Desain Website Profesional Dengan Prinsip Gestalt*. Niagahoster Blog. <https://www.niagahoster.co.id/blog/website-profesional-gestalt/>
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Ed. Revisi). Bumi Aksara.
- Ariyanaputra, A., & Irawati, Y. E. (2023). *Penggunaan Adobe Photoshop Dalam Pembuatan Watermark Arsip Foto Digital di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Blora*. 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.24114/ph.v8i2.48897>
- Aziza, R. F. A., & Hidayat, Y. T. (2019). Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 7. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.265>
- Bahtiar, F. S., Pamungkas, F. J., & Puspitadewi, G. C. (2020). Bagaimana Membuat Desain Teknologi Informasi Berdasarkan Aspek Ergonomis di Perpustakaan Universitas. *LibTech: Library and* <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/libtech/article/download/10091/8074>
- Ceci, M., & Lanotte, P. F. (2021). Closed sequential pattern mining for sitemap generation. *World Wide Web*, 24(1), 175–203. <https://doi.org/10.1007/s11280-020-00839-2>
- Damayanti, A. N. (2019). *Review Maze.design- Tools Usability Testing Online*. Medium.Com. <https://medium.com/gizalab/review-maze-design-tools-usability-testing-online-bdbcdecdd126a#:~:text=Maze.design merupakan tools untuk,untuk satu project setiap akun.>
- Darmawan, I., Anwar, M. S., Rahmatulloh, A., & Sulastri, H. (2022). Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. *International Journal on Informatics Visualization*, 6(2), 327–334. <https://doi.org/10.30630/joiv.6.2.997>
- F. M. EL-firjani, N., K. Elberkawi, E., & M. Maatuk, A. (2017). A Method for Website Usability Evaluation: A Comparative Analysis. *International Journal of Web & Semantic Technology*, 8(3), 01–11.

<https://doi.org/10.5121/ijwest.2017.8301>

- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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. *E-Proceeding of Engineering*, 7(2), 7617–7624.
- Hardian, M., Nasution, G., Putra Kharisma, A., & Fanani, L. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Portal Beasiswa Mahasiswa berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Beasiswa di Universitas Brawijaya). 6(7), 3343–3353. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Harris, P. (2017). *What is User Interface Design?* PowerKids Press.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- ISO-9241. (2019). *Ergonomics of System Interaction - Part 210: Human-centered design for interactive systems*.
- Kaban, E., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2019). Evaluasi Usability Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) Dan Discovery Prototyping Pada Aplikasi PLN Mobile. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 3(2), 8952–8958.
- Listiyah, A., Mahfud, F. K. R., & Bahtiar, F. S. (2022). Uji Usability pada Institutional Repository Perpustakaan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan Metode System Usability Scale (SUS) dan Discovery Prototyping. *LibTech: Library and Information Science Journal*, 3(1), 42–51. <https://doi.org/10.18860/libtech.v3i1.17001>
- Lynch, C. A. (2003). “Institutional Repositories: Essential Infrastructure For Scholarship In The Digital Age.” *Portal: Libraries and the Academy*, 3(2). <https://doi.org/10.1353>
- Maheswari, H., & Siregar, R. K. D. (2021). Penggunaan Technology Acceptance Model Dalam Mengukur Kualitas Layanan Platform E-Commerce. *Journal of Integrated System*, 4(2), 199–215. <https://doi.org/10.28932/jis.v4i2.3491>
- Matari, G. N., & Pribadi, R. R. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *MDP Student Conference*, 231–238. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1745>
- Maze Design. (2023a). *How your Usability Score is calculated*. April.

- <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052723353-How-your-Usability-Score-is-calculated>
- Maze Design. (2023b). *Maze Reports*. August. <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052722693-Maze-reports>
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. Revisi (Ed.)). PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/10.35877/jetech532>
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group.
- Pendit, P. L. (2008). *Perpustakaan Digital dari A sampai Z*. Citra Kayakarsa Mandiri.
- psti.unisayogya.ac.id. (2022). *Apa Itu Figma?* Psti.Unisayogya.Ac.Id. <https://psti.unisayogya.ac.id/2022/02/08/apa-itu-figma/>
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Rosyda, S. S., & Sukoco, I. (2020). Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.35138/organum.v3i1.69>
- Shihab, M. Q. (2002). *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an* (Vol 3). Lentera Hati.
- Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*, 8. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34156>
- Sidik, A. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi: Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Universitas Islam Kalimantan.
- Siemon, D., Becker, F., & Robra-Bissantz, S. (2018). *How Might We? From Design Challenges to Business Innovation* BeDien-Begleitforschung Personennahe Dienstleistungen View project. December. www.journalcbi.com
- Strauss, A., & Corbin, J. (2003). *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif: Tata langkah*

dan Teknik Teoritisasi Data (C. 1 (Ed.)). Pustaka Pelajar.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Suprpto, A., & Yulianto. (2023). Pandangan Islam Terhadap Sains Dan Teknologi. *Jutech Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Informasi*, 1(1), 26–32.
- Suwardi. (2014). Peran Pustakawan dalam Pengembangan Institutional Repository: Sebuah Tantangan. *Jurnal Visi Pustaka*, 16 (1).
- Yablonski, J. (2020). Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services,. In *Design and Culture* (Vol. 12, Issue 3). <https://doi.org/10.1080/17547075.2020.1822074>
- Yulianto. (2021). *Fikih Arsitektur Islam* (Yulianto (Ed.)). UIN-MALIKI Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 Jalan Gajayana 50 Malang 65144 Telepon/Faksimile (0341) 558933
 Website: <http://saintek.uin-malang.ac.id>, email: saintek@uin-malang.ac.id

Nomor : B-62.O/FST.01/TL.00/03/2023
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Penelitian

Yth. Pimpinan Perpustakaan Pusat Universitas Muhammadiyah Malang
 Jalan Raya Tlogomas No.246, Tlogomas, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65144

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan penelitian mahasiswa Jurusan Perpustakaan dan Ilmu Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang atas nama:

Nama : ANANDA DYAH AYU KUMALA
 NIM : 19680007
 Judul Penelitian : REDESIGN USER EXPERIENCE PADA UMM INTITUTIONAL REPOSITORY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
 Dosen Pembimbing : FIRMA SAHRUL BAHTIAR,S.Kom.,M.Eng

Maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan izin pada mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian di Perpustakaan Pusat Universitas Muhammadiyah Malang dengan waktu pelaksanaan pada tanggal 01 April 2023 sampai dengan 30 Juni 2023.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Malang, 29 Maret 2023
 a.n Dekan

Scan QRCode ini



untuk verifikasi surat



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Anton Prasetyo, M.Si
 NIP. 19770925 200604 1 003

Gambar 6. 1: Surat Izin Penelitian

Lampiran 2: Surat Balasan Izin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

UPT. PERPUSTAKAAN

Terakreditasi 'A' (Perpustakaan Nasional RI No. 00110/LAP.PT/XI.2019)

Nomor : E.5/036/Perpus/UMM/V/2023
Lampiran : -
Perihal : **Ijin Penelitian**

Malang, 16 Mei 2023

Kepada Yth. :
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Cq. Wakil Dekan Bidang Akademik
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Jl. Gajayana 50
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

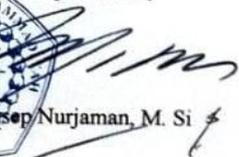
Dengan hormat, menanggapi surat Nomor:: B-62.0/FST.01/TL.00/03/2023 tertanggal 29 Maret 2023 perihal Permohonan Izin Penelitian, maka berikut kami sampaikan bahwa kami memberikan ijin kepada mahasiswa tersebut dibawah ini untuk melakukan penelitian di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Malang mulai 01 April s.d 30 Juni 2023. Adapun nama mahasiswa :

Nama : Ananda Dyah Ayu Kumala
NIM : 19680007
Jurusan : Perpustakaan dan Ilmu Informasi
Judul :

Redesign User Experience Pada UMM institutional Repository Menggunakan Metode design Thinking

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Kepala Perpustakaan,

Dr. Asop Nurjaman, M. Si

Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutarni No.188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 148 (Hunting)
F. +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No.248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 480 435
E. webmaster@uam.ac.id

Gambar 6. 2: Surat Balasan Izin Penelitian

Lampiran 3: Data Responden

Tabel 6.1: Data Responden

No	Nama Lengkap	Bidang/Program Studi
1	Nurhasanah	Ilmu Pemerintahan
2	Ayu Umairoh	Hubungan Internasional
3	Mita Putri Bambang Pramujo	Teknik Mesin
4	Muhammad Wildan Arif Romadhon	Manajemen
5	Nurwahidah Farisya	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
6	Muhammad Nur Ardhieyanto	Teknik Mesin
7	Muhaimin Saputra	Pendidikan Agama Islam
8	Siti Khadijah Al.nur Hasani	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
9	Dian Puspitasari	Pustakawan Bidang <i>Digital Library</i>
10	Agung Gallant Setiabudi	Pustakawan Bidang <i>Digital Library</i>

Lampiran 4: Transkrip Wawancara

Responden 1: Nurhasanah

Do

1. Untuk apa anda menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *untuk mencari referensi sekaligus penelitian terdahulu yang sesuai dengan bidang kajian ilmu.*

2. Apa yang pertama kali anda lakukan jika membuka layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *saya langsung menuju kolom search engine lalu memasukkan kata kunci yang sesuai.*

3. Jika anda merasa bingung saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*, apa yang akan anda lakukan? Jelaskan!

Jawab: *lebih menelusuri fitur secara mandiri terkait letak kebingungan yang dialami dan juga bertanya kepada teman.*

Say

4. Apa hambatan atau kendala yang anda temukan saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository* ini? Jelaskan!

Jawab: *belum adanya pedoman penggunaan repositori. Meskipun sudah ada prosedur dalam upload tugas akhir bagi pengguna awal tetapi perlu adanya pedoman atau cara penggunaan repositori untuk sekedar mencari referensi atau kebutuhan informasi lainnya.*

5. Apakah fiturnya sudah membantu anda pada saat mengakses layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *sudah sangat membantu*

6. Apakah informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti?

Jawab: *informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti, hanya saja tata letak dalam penyajian informasi yang menurut saya kurang tepat.*

Think

7. Apakah terdapat fitur yang menurut anda cukup perlu dan belum tersedia pada UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *Contact us dan juga pedoman pengguna.*

8. Apa tujuan dari fitur tersebut? Jelaskan!

Jawab: *memudahkan user ketika terjadi kendala pada saat mengakses repositori dengan cara menghubungi via Whatsapp dan Email tanpa harus datang ke perpustakaan.*

9. Bagaimana kriteria desain tampilan yang sesuai dengan keinginan anda? Jelaskan!

Jawab: *desain tampilan yang terlihat simpel, menarik, dan mudah dipahami. Alangkah baiknya size tulisan Login diperbesar karena size font dirasa terlalu kecil sehingga user sulit menemukan keberadaan tools tersebut.*

Feel

10. Bagaimana menurut anda terkait desain antar muka layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *menurut saya tata letak tools login kurang terlihat dan juga pop up cara penggunaan.*

11. Apakah layanan UMM *Institutional Repository* membantu anda dalam menyelesaikan tugas dengan mudah dan efisien? Jelaskan!

Jawab: *sangat membantu dalam menyelesaikan tugas akhir, karena di repositori banyak penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik penelitian saya.*

12. Apa saran dan rekomendasi anda untuk layanan UMM *Institutional Repository* agar lebih baik?

Jawab: *untuk desain tampilan perlu dilakukan penyegaran UI/UX agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.*

Responden 2: Ayu Umairoh

Transkrip Wawancara

Do

1. Untuk apa anda menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *untuk mencari referensi sekaligus penelitian terdahulu yang sesuai dengan bidang kajian ilmu guna pemenuhan tugas akhir.*

2. Apa yang pertama kali anda lakukan jika membuka layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *saya langsung menuju kolom search engine lalu memasukkan kata kunci yang sesuai dengan topik penelitian saya.*

3. Jika anda merasa bingung saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*, apa yang akan anda lakukan? Jelaskan!

Jawab: *lebih menelusuri fitur secara mandiri terkait letak kebingungan yang dialami dan juga bertanya kepada teman.*

Say

4. Apa hambatan atau kendala yang anda temukan saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository* ini? Jelaskan!

Jawab: *sejauh ini hambatan atau kendalanya hanya bagian server yang terkadang mengalami error.*

5. Apakah fiturnya sudah membantu anda pada saat mengakses layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *sejauh ini layanan repository sudah sangat membantu baik dalam menemukan referensi atau unggah mandiri tugas akhir.*

6. Apakah informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti?

Jawab: *informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti*

Think

7. Apakah terdapat fitur yang menurut anda cukup perlu dan belum tersedia pada UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *fitur contac us menurut saya perlu ditambahkan karena dengan adanya fitur tersebut saya kira akan lebih membantu user.*

8. Apa tujuan dari fitur tersebut? Jelaskan!

Jawab: *tentunya dengan adanya fitur contac us memudahkan user ketika terjadi kendala pada saat mengakses repositori dengan cara menghubungi via Whatsapp dan Email tanpa harus datang ke perpustakaan.*

9. Bagaimana kriteria desain tampilan yang sesuai dengan keinginan anda?

Jelaskan!

Jawab: *desain tampilan terkesan simpel dan mudah dipahami.*

Feel

10. Bagaimana menurut anda terkait desain antar muka layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *terkait warna sudah pas hanya saja font tulisan login lebih diperbesar lagi dan saya rasa perlu penyegaran tampilan antar muka. Selain itu, mungkin form isian bagian fitur advanced search bisa di kurangi atau bagian yang penting-penting saja.*

11. Apakah layanan UMM *Institutional Repository* membantu anda dalam menyelesaikan tugas dengan mudah dan efisien? Jelaskan!

Jawab: *sangat membantu dalam menyelesaikan tugas akhir, karena di repositori banyak penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik penelitian saya.*

12. Apa saran dan rekomendasi anda untuk layanan UMM *Institutional Repository* agar lebih baik?

Jawab: *lebih ke penyegaran tampilan saja supaya lebih nyaman di pandang.*

Responden 3: Mita Putri Bambang Pramujo/Teknik Mesin

Transkrip Wawancara

Do

1. Untuk apa anda menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *untuk mencari referensi penelitian terdahulu yang sesuai dengan bidang kajian ilmu guna pemenuhan tugas akhir.*

2. Apa yang pertama kali anda lakukan jika membuka layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *saya langsung menuju kolom search engine lalu memasukkan kata kunci yang sesuai dengan topik penelitian saya.*

3. Jika anda merasa bingung saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*, apa yang akan anda lakukan? Jelaskan!

Jawab: *lebih menelusuri fitur secara mandiri terkait letak kebingungan yang dialami*

Say

4. Apa hambatan atau kendala yang anda temukan saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository* ini? Jelaskan!

Jawab: *terkait informasi terkait referensi penelitian yang saya cari kurang update*

5. Apakah fiturnya sudah membantu anda pada saat mengakses layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *sudah sangat membantu*

6. Apakah informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti?

Jawab: *informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti*

Think

7. Apakah terdapat fitur yang menurut anda cukup perlu dan belum tersedia pada UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *Contac us dan juga penambahan cara/pedoman penggunaan akses layanan*

8. Apa tujuan dari fitur tersebut? Jelaskan!

Jawab: *memudahkan user ketika terjadi kendala pada saat mengakses repositori dengan cara menghubungi via Whatsapp dan Email tanpa harus datang ke perpustakaan.*

9. Bagaimana kriteria desain tampilan yang sesuai dengan keinginan anda?
Jelaskan!

Jawab: *penyajian informasi lebih suka berbentuk pop up, ikon diperbarui, dan juga logo universitas di update versi terbaru.*

Feel

10. Bagaimana menurut anda terkait desain antar muka layanan UMM
Institutional Repository?

Jawab: *menurut saya pribadi desain tampilan kurang menarik, size font login lebih diperbesar, kolom search engine diletakkan bagian bawah header, informasi ditampilakn dalam bentuk pop up, isian form pada fitur advanced search lebih dipadatkan lagi, size/font sudah pas, tetapi ikon yang digunakan kurang menarik.*

11. Apakah layanan UMM *Institutional Repository* membantu anda dalam menyelesaikan tugas dengan mudah dan efisien? Jelaskan!

Jawab: *sangat membantu dalam menyelesaikan tugas akhir, karena di repositori banyak penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik penelitian saya.*

12. Apa saran dan rekomendasi anda untuk layanan UMM *Institutional Repository* agar lebih baik?

Jawab: *lebih ke penyegaran tampilan saja supaya lebih nyaman di pandang.*

Responden 4: Muhammad Wildan Arif Romadhon/Manajemen

Transkrip Wawancara

Do

1. Untuk apa anda menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *untuk mencari referensi penelitian terdahulu yang sesuai dengan bidang kajian ilmu guna pemenuhan tugas akhir.*

2. Apa yang pertama kali anda lakukan jika membuka layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *saya langsung malakukan login kemudian menuju kolom search engine baik melalui basic search maupun advanced search lalu memasukkan kata kunci yang sesuai dengan topik penelitian saya.*

3. Jika anda merasa bingung saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*, apa yang akan anda lakukan? Jelaskan!

Jawab: *lebih bertanya kepada teman yang sering mengakses layanan.*

Say

4. Apa hambatan atau kendala yang anda temukan saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository* ini? Jelaskan!

Jawab: *hasil pencarian tidak sesuai kebutuhan, misalnya saya memasukkan kata kunci A tapi yang keluar dari hasil pencarian bisa jadi B, C, dan D (hasil kurang mengerucut atau kurang sesuai kata kunci).*

5. Apakah fiturnya sudah membantu anda pada saat mengakses layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *sejauh ini layanan repository sudah sangat membantu saya baik dalam menemukan referensi atau pada saat unggah mandiri tugas akhir.*

6. Apakah informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti?

Jawab: *informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti*

Think

7. Apakah terdapat fitur yang menurut anda cukup perlu dan belum tersedia pada UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *Contac us, pedoman pengguna, dan subject lebih diperinci.*

8. Apa tujuan dari fitur tersebut? Jelaskan!

Jawab: *Contac us memudahkan user ketika terjadi kendala pada saat mengakses repositori dengan cara menghubungi via Whatsapp dan Email*

tanpa harus datang ke perpustakaan. Pedoman penggunaan memudahkan mahasiswa pada saat mengalami kebingungan. Dengan adanya subject yang terperinci memudahkan dalam pencarian sesuai topik.

9. Bagaimana kriteria desain tampilan yang sesuai dengan keinginan anda?

Jelaskan!

Jawab: lebih ke tata letak tulisan login dipindah kanan dan size font diperbesar, dan juga penyegaran UI

Feel

10. Bagaimana menurut anda terkait desain antar muka layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: menurut saya pribadi desain tampilan cukup bagus, alangkah baiknya ditambahkan foto/gambar anara tulisan welcome to UMM Institutional Repository dengan simple search.

11. Apakah layanan UMM *Institutional Repository* membantu anda dalam menyelesaikan tugas dengan mudah dan efisien? Jelaskan!

Jawab: sangat membantu dalam menyelesaikan tugas akhir, karena di repositori banyak penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik penelitian saya.

12. Apa saran dan rekomendasi anda untuk layanan UMM *Institutional Repository* agar lebih baik?

Jawab: lebih ke penyegaran tampilan saja supaya lebih nyaman di pandang sama penambahan fitur seperti yang sudah saya jelaskan tadi.

Responden 5: Nurwahidah Farisya/PGSD/2020

Transkrip Wawancara

Do

1. Untuk apa anda menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *untuk mencari referensi artikel jurnal guna pemenuhan tugas kuliah.*

2. Apa yang pertama kali anda lakukan jika membuka layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *saya langsung menggunakan simple search dengan memasukkan kata kunci sesuai topik yang saya butuhkan.*

3. Jika anda merasa bingung saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*, apa yang akan anda lakukan? Jelaskan!

Jawab: *jika saya merasa kebingungan saya lebih nanya ke teman atau kakak tingkat yang sering menggunakan layanan tersebut.*

Say

4. Apa hambatan atau kendala yang anda temukan saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository* ini? Jelaskan!

Jawab: *sejauh ini masih aman tetapi baiknya terdapat pedoman penggunaan atau cara akses (bagi user yang baru pertama akses).*

5. Apakah fiturnya sudah membantu anda pada saat mengakses layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *sudah cukup membantu*

6. Apakah informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti?

Jawab: *menurut saya informasi sudah cukup jelas, tetapi seperti yang sudah saja jelaskan tadi. Baiknya ditambah pedoman penggunaan atau tata cara akses.*

Think

7. Apakah terdapat fitur yang menurut anda cukup perlu dan belum tersedia pada UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *Menurut saya perlu ada adalah fitur Contac us dimana disediakan pertanyaan otomatis.*

8. Apa tujuan dari fitur tersebut? Jelaskan!

Jawab: *Contact us memudahkan user dalam memecahkan permasalahan pada saat akses maupun upload tugas akhir.*

9. Bagaimana kriteria desain tampilan yang sesuai dengan keinginan anda? Jelaskan!

Jawab: *font di update versi modern, gambar pada header di update, dan menu dipindah dibagian pojok kiri atas, menu login diletakkan di atas pojok kanan, informasi penting dibuat pop up, fitur advanced search lebih dipadatkan lagi, dan pastinya tampilan simpel, menarik, serta tidak berlebihan.*

Feel

10. Bagaimana menurut anda terkait desain antar muka layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *menurut saya tampilannya terlalu biasa atau monoton dan perlu adanya penyegaran tampilan.*

11. Apakah layanan UMM *Institutional Repository* membantu anda dalam menyelesaikan tugas dengan mudah dan efisien? Jelaskan!

Jawab: *sangat membantu dalam pencarian referensi tugas kuliah.*

12. Apa saran dan rekomendasi anda untuk layanan UMM *Institutional Repository* agar lebih baik?

Jawab: *lebih ke penyegaran tampilan supaya enak dipandang user.*

Responden 6: Muhammad Nur Ardhieyanto/Teknik Mesin/2021

Transkrip Wawancara

Do

1. Untuk apa anda menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *untuk mencari referensi artikel jurnal guna pemenuhan tugas kuliah dan project lomba program studi.*

2. Apa yang pertama kali anda lakukan jika membuka layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *saya langsung menggunakan simple search dengan memasukkan kata kunci sesuai topik yang saya butuhkan.*

3. Jika anda merasa bingung saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*, apa yang akan anda lakukan? Jelaskan!

Jawab: *jika saya merasa kebingungan saya lebih nanya ke teman atau dosen atau kakak tingkat yang sering menggunakan layanan tersebut.*

Say

4. Apa hambatan atau kendala yang anda temukan saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository* ini? Jelaskan!

Jawab: *lebih ke file/referensi lama (tahun 2012) tidak lengkap dan justru file tersebut yang menjadi salah satu referensi saya ketika menyusun atau merancang project lomba program studi.*

5. Apakah fiturnya sudah membantu anda pada saat mengakses layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *sudah cukup membantu.*

6. Apakah informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti?

Jawab: *menurut saya informasi sudah cukup jelas.*

Think

7. Apakah terdapat fitur yang menurut anda cukup perlu dan belum tersedia pada UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *Menurut saya perlu ada adalah fitur Contac us dan juga fitur semacam bookmark.*

8. Apa tujuan dari fitur tersebut? Jelaskan!

Jawab: *Contact us* memudahkan user dalam memecahkan permasalahan sedangkan *bookmark* digunakan untuk menyimpan atau menandai referensi yang hendak dibaca tanpa perlu melakukan *download file*.

9. Bagaimana kriteria desain tampilan yang sesuai dengan keinginan anda?

Jelaskan!

Jawab: *menu dipindah dibagian pojok kiri atas, menu login diletakkan di atas pojok kanan, fitur advanced search lebih dipadatkan lagi, dan juga perlu update ikon supaya terkesan modern.*

Feel

10. Bagaimana menurut anda terkait desain antar muka layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *menurut saya tampilannya terlalu ramai terutama mulai tulisan welcome to UMM Institutional Repository ke bawah, dan logo yang digunakan juga masih logo yang lama.*

11. Apakah layanan UMM *Institutional Repository* membantu anda dalam menyelesaikan tugas dengan mudah dan efisien? Jelaskan!

Jawab: *sangat membantu dalam pencarian referensi tugas kuliah dan project lomba program studi.*

12. Apa saran dan rekomendasi anda untuk layanan UMM *Institutional Repository* agar lebih baik?

Jawab: *lebih ke penyegaran tampilan supaya enak dipandang user dan juga untuk file tahun lama lebih dilengkapi lagi.*

Responden 7: Muhaimin Saputra/PAI/2020

Transkrip Wawancara

Do

1. Untuk apa anda menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *untuk mencari referensi artikel jurnal guna pemenuhan tugas kuliah.*

2. Apa yang pertama kali anda lakukan jika membuka layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *saya langsung menggunakan simple search dengan memasukkan kata kunci sesuai topik yang saya butuhkan.*

3. Jika anda merasa bingung saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*, apa yang akan anda lakukan? Jelaskan!

Jawab: *jika saya merasa kebingungan saya lebih memilih menelusuri secara mandiri supaya lebih mengerti, selanjutnya saya akan bertannya ke teman atau kakak tingkat yang sering menggunakan layanan ketika saya benar-benar merasa kebingungan atau membutuhkan bantuan.*

Say

4. Apa hambatan atau kendala yang anda temukan saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository* ini? Jelaskan!

Jawab: *sejauh ini masih aman tetapi baiknya terdapat pedoman penggunaan atau cara akses (bagi user yang baru pertama akses).*

5. Apakah fiturnya sudah membantu anda pada saat mengakses layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *sudah membantu*

6. Apakah informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti?

Jawab: *menurut saya informasi sudah cukup jelas, tetapi seperti yang sudah saja jelaskan tadi. Baiknya ditambah pedoman penggunaan atau tata cara akses.*

Think

7. Apakah terdapat fitur yang menurut anda cukup perlu dan belum tersedia pada UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *Menurut saya perlu ada adalah fitur Contac us dan juga pedoman penggunaan user ketika mengakses layanan tersebut.*

8. Apa tujuan dari fitur tersebut? Jelaskan!

Jawab: *Contact us memudahkan user dalam memecahkan permasalahan pada saat akses maupun upload tugas akhir sedangkan pedoman penggunaan lebih mengenalkan fitur dan cara penggunaan layanan.*

9. Bagaimana kriteria desain tampilan yang sesuai dengan keinginan anda?

Jelaskan!

Jawab: *informasi penting dibuat pop up, font di update versi modern, gambar pada header di update, dan menu login diletakkan di atas pojok kanan.*

Feel

10. Bagaimana menurut anda terkait desain antar muka layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *menurut saya tampilannya terlalu simpel biasa, dari segi warna mencolok, logo kampus masih lama belum terupdate, ikon yang digunakan terkesan lama, kurang menarik dan perlu adanya penyegaran tampilan.*

11. Apakah layanan UMM *Institutional Repository* membantu anda dalam menyelesaikan tugas dengan mudah dan efisien? Jelaskan!

Jawab: *sangat membantu dalam pencarian referensi tugas kuliah dan alangkah baiknya dibedakan lagi antara penelitian kualitatif dan kuantitatif.*

12. Apa saran dan rekomendasi anda untuk layanan UMM *Institutional Repository* agar lebih baik?

Jawab: *lebih ke penyegaran tampilan supay user merasa nyaman.*

Responden 8: Siti Khadijah Al.nur Hasani/PGSD/2020

Transkrip Wawancara

Do

1. Untuk apa anda menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *untuk mencari referensi artikel jurnal guna pemenuhan tugas kuliah.*

2. Apa yang pertama kali anda lakukan jika membuka layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *saya langsung menggunakan simple search dengan memasukkan kata kunci sesuai topik yang saya butuhkan.*

3. Jika anda merasa bingung saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*, apa yang akan anda lakukan? Jelaskan!

Jawab: *jika saya merasa kebingungan saya lebih nanya ke teman atau kakak tingkat yang sering menggunakan layanan tersebut.*

Say

4. Apa hambatan atau kendala yang anda temukan saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository* ini? Jelaskan!

Jawab: *dikarenakan saya masih baru akhir-akhir ini menggunakan layanan eprints.umm.ac.id, saya sedikit merasa bingung terkait penggunaanya.*

5. Apakah fiturnya sudah membantu anda pada saat mengakses layanan UMM *Institutional Repository* ini?

Jawab: *sudah cukup membantu.*

6. Apakah informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti?

Jawab: *menurut saya informasi sudah cukup jelas dan alangkah baiknya ditambah pedoman penggunaan atau tata cara akses.*

Think

7. Apakah terdapat fitur yang menurut anda cukup perlu dan belum tersedia pada UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *Menurut saya perlu ada adalah fitur Contac us dimana user dapat mengirimkan pesan melalui Whatsapp perpustakaan UMM.*

8. Apa tujuan dari fitur tersebut? Jelaskan!

Jawab: *Contact us memudahkan user dalam memecahkan permasalahan pada saat akses maupun upload tugas akhir.*

9. Bagaimana kriteria desain tampilan yang sesuai dengan keinginan anda?

Jelaskan!

Jawab: *gambar header dibuat animasi atas beberapa gambar, menu login diletakkan di atas pojok kanan, font di update versi modern, menu dipindah dibagian pojok kiri atas, informasi penting dibuat pop up, fitur advanced search lebih dipadatkan lagi, dan simpel.*

Feel

10. Bagaimana menurut anda terkait desain antar muka layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *menurut saya dari segi ikon/font/gambar monoton, tampilan warna yang kurang bervariasi, dan logo UMM yang digunakan pun juga logo yang lama.*

11. Apakah layanan UMM *Institutional Repository* membantu anda dalam menyelesaikan tugas dengan mudah dan efisien? Jelaskan!

Jawab: *sangat membantu dalam pencarian referensi tugas kuliah.*

12. Apa saran dan rekomendasi anda untuk layanan UMM *Institutional Repository* agar lebih baik?

Jawab: *lebih ke penyegaran tampilan supaya enak dipandang user.*

Responden 9: Dian Puspitasari/Pustakawan

Transkrip Wawancara

Do

1. Untuk apa anda menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*?
Jawab: *untuk bekerja, validasi tugas akhir, dan juga validasi artikel dosen.*
2. Apa yang pertama kali anda lakukan jika membuka layanan UMM *Institutional Repository* ini?
Jawab: *saya langsung melakukan login dengan menggunakan ID pustakawan kemudian langsung review tugas akhir mahasiswa dan artikel dosen.*
3. Jika anda merasa bingung saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*, apa yang akan anda lakukan? Jelaskan!
Jawab: *tidak ada kebingungan yang dirasakan. Misalnya pada saat verifikasi tugas akhir tanpa item ID juga sudah ada fitur NIM.*

Say

4. Apa hambatan atau kendala yang anda temukan saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository* ini? Jelaskan!
Jawab: *sejauh ini masih aman tetapi beberapa ada yang masih bertanya ke rekan sejawat digital library, jika ada kendala langsung konfirmasi di bagian infokom, dan yang sering terjadi yaitu server down.*
5. Apakah fiturnya sudah membantu anda pada saat mengakses layanan UMM *Institutional Repository* ini?
Jawab: *sudah sangat membantu*
6. Apakah informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti?
Jawab: *informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti. Pada bagian upload prosedur sudah lengkap cara upload tugas akhir, sudah disediakan watermark sekaligus tata cara penggunaan watermark.*

Think

7. Apakah terdapat fitur yang menurut anda cukup perlu dan belum tersedia pada UMM *Institutional Repository*?
Jawab: *setau saya fitur banyak jatuhnya memberatkan repository. Tetapi yang menurut saya perlu ada adalah fitur Contac us dimana disediakan pertanyaan otomatis.*
8. Apa tujuan dari fitur tersebut? Jelaskan!
Jawab: *Contac us memudahkan user dalam memecahkan permasalahan pada saat upload tugas akhir.*

9. Bagaimana kriteria desain tampilan yang sesuai dengan keinginan anda? Jelaskan!

Jawab: *font di update versi modern, gambar pada header di update, dan tulisan login diperbesar.*

Feel

10. Bagaimana menurut anda terkait desain antar muka layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *terkait desain tampilan antar muka sewajarnya tampilan E Prints tetapi baiknya dilakukan penyegaran tampilan.*

11. Apakah layanan UMM *Institutional Repository* membantu anda dalam menyelesaikan tugas dengan mudah dan efisien? Jelaskan!

Jawab: *sangat membantu dalam proses bebas tanggungan secara cepat.*

12. Apa saran dan rekomendasi anda untuk layanan UMM *Institutional Repository* agar lebih baik?

Jawab: *lebih ke penyegaran tampilan, memperbaiki server karena sudah overload, dan menambahkan fitur Contac us.*

Responden 10: Agung Gallant Setiabudi/Pustakawan

Transkrip Wawancara

Do

1. Untuk apa anda menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*?
Jawab: *untuk bekerja di bagian digital library.*
2. Apa yang pertama kali anda lakukan jika membuka layanan UMM *Institutional Repository* ini?
Jawab: *saya langsung melakukan login dengan menggunakan ID pustakawan kemudian langsung menggunakan fitur review sebagai pencarian tugas akhir mahasiswa dan artikel dosen yang akan dikerjakan.*
3. Jika anda merasa bingung saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository*, apa yang anda lakukan? Jelaskan!
Jawab: *tidak ada kebingungan yang dirasakan.*

Say

4. Apa hambatan atau kendala yang anda temukan saat menggunakan layanan UMM *Institutional Repository* ini? Jelaskan!
Jawab: *koneksi melambat pada saat pukul 11.00 sampai waktu yang tidak menentu selain itu user yang telah berhasil upload tidak tau item ID.*
5. Apakah fiturnya sudah membantu anda pada saat mengakses layanan UMM *Institutional Repository* ini?
Jawab: *sudah sangat membantu.*
6. Apakah informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti?
Jawab: *informasi yang disajikan sudah jelas dan mudah dimengerti. Terdapat informasi atau pengumuman di feed depan serta panduan unggah mandiri dapat di download dan dibaca secara offline.*

Think

7. Apakah terdapat fitur yang menurut anda cukup perlu dan belum tersedia pada UMM *Institutional Repository*?
Jawab: *fitur autowatermark (upload file langsung terdeteksi)*
8. Apa tujuan dari fitur tersebut? Jelaskan!
Jawab: *memudahkan mahasiswa jika file yang belum terwatermark atau terlewar bisa di watermark terlebih dahulu. Selain itu, jelas membantu pekerjaan pustakawan pada saat proses validasi tugas akhir.*
9. Bagaimana kriteria desain tampilan yang sesuai dengan keinginan anda? Jelaskan!
Jawab: *font di update versi modern, gambar pada header di update, dan tulisan login diperbesar.*

Feel

10. Bagaimana menurut anda terkait desain antar muka layanan UMM *Institutional Repository*?

Jawab: *terkait desain tampilan antar muka terlihat simpel, baik, tepat guna, tetapi perlu dilakukan penyegaran tampilan.*

11. Apakah layanan UMM *Institutional Repository* membantu anda dalam menyelesaikan tugas dengan mudah dan efisien? Jelaskan!

Jawab: *sangat membantu dalam proses bebas tanggungan secara cepat.*

12. Apa saran dan rekomendasi anda untuk layanan UMM *Institutional Repository* agar lebih baik?

Jawab: *lebih ke penyegaran tampilan, memperbaiki server agar suatu saat dapat diakses.*

Lampiran 5: Dokumentasi



Gambar 6. 3: Dokumentasi Pemustaka 1



Gambar 6. 4: Dokumentasi Pemustaka 2



Gambar 6. 5: Dokumentasi Pemustaka 3



Gambar 6. 6: Dokumentasi Pemustaka 4



Gambar 6. 7: Dokumentasi Pemustaka 5



Gambar 6. 8: Dokumentasi Pemustaka 6



Gambar 6. 9: Dokumentasi Pemustaka 7

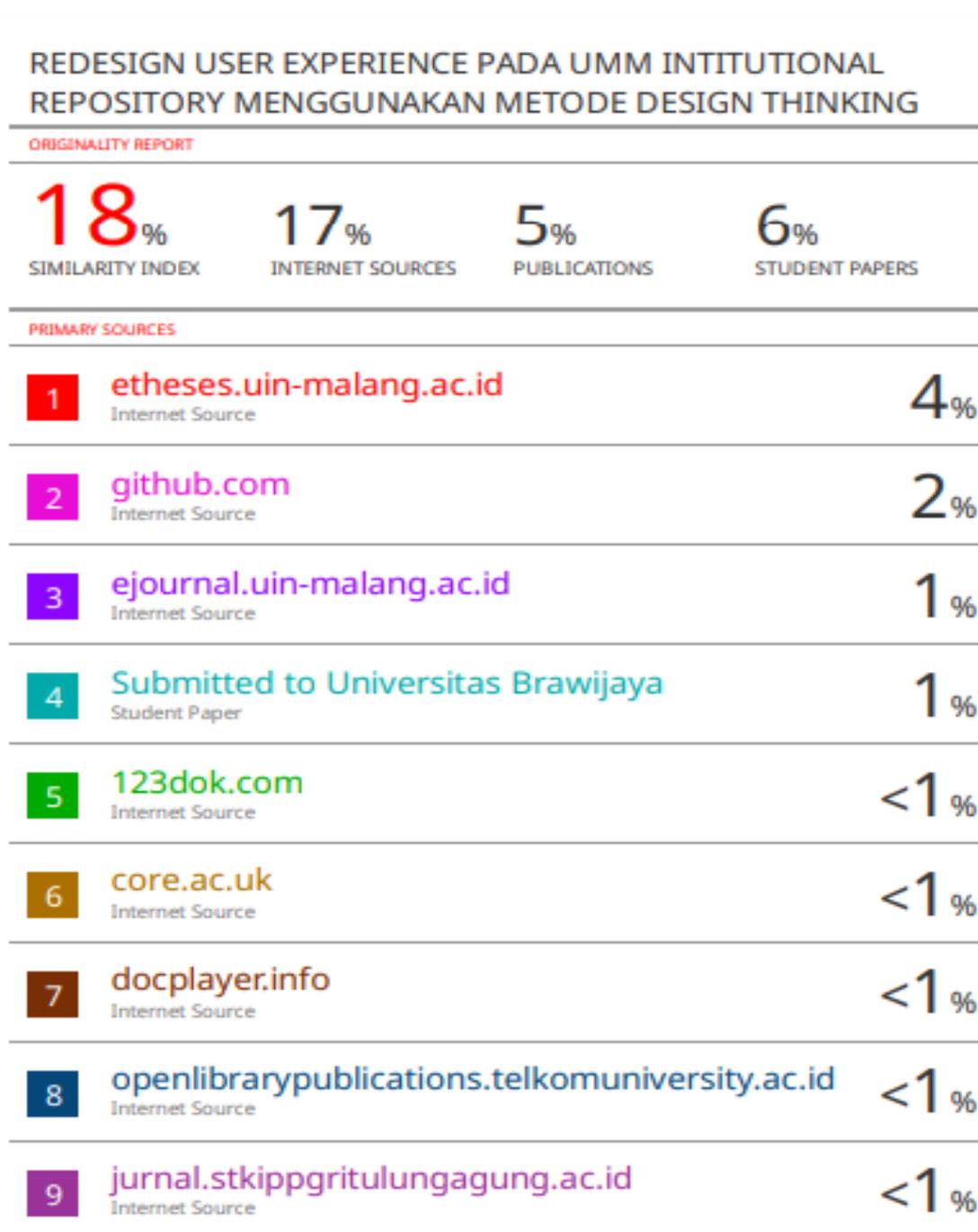


Gambar 6. 10: Dokumentasi Pustakawan 1



Gambar 6. 11: Dokumentasi Pustakawan 2

Lampiran 6: Hasil Cek Plagiasi



10	Submitted to University of Malaya Student Paper	<1 %
11	ojs.unikom.ac.id Internet Source	<1 %
12	jurnal.uui.ac.id Internet Source	<1 %
13	www.scribd.com Internet Source	<1 %
14	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
15	id.123dok.com Internet Source	<1 %
16	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
18	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
19	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
20	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
21	repository.ittelkom-pwt.ac.id Internet Source	<1 %

22	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
23	jim.teknokrat.ac.id Internet Source	<1 %
24	Submitted to STT PLN Student Paper	<1 %
25	Submitted to Universitas Jember Student Paper	<1 %
26	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
27	www.katailmu.com Internet Source	<1 %
28	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
29	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
30	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
31	ejournal.uksw.edu Internet Source	<1 %
32	jurnal.ubl.ac.id Internet Source	<1 %

33	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
34	sir.stikom.edu Internet Source	<1 %
35	Ragil Tegar Imanda, Anna Mukhayaroh. "Metode Design Thinking Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi "KuyBaca"", Journal of Students' Research in Computer Science, 2023 Publication	<1 %
36	raraswurimiswandaru.blogspot.com Internet Source	<1 %
37	a-research.upi.edu Internet Source	<1 %
38	dspace.uui.ac.id Internet Source	<1 %
39	journal.admi.or.id Internet Source	<1 %
40	media.neliti.com Internet Source	<1 %
41	repository.dinamika.ac.id Internet Source	<1 %
42	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %

43	Submitted to Universitas Muhammadiyah Purwokerto Student Paper	<1 %
44	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	<1 %
45	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	<1 %
46	repository.umy.ac.id Internet Source	<1 %
47	ejurnal.itats.ac.id Internet Source	<1 %
48	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
49	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
50	jutif.if.unsoed.ac.id Internet Source	<1 %
51	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
52	Submitted to Higher Education Commission Pakistan Student Paper	<1 %
53	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %

54	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
55	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
56	widuri.raharjo.info Internet Source	<1 %
57	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
58	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
59	erepository.uwks.ac.id Internet Source	<1 %
60	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	<1 %
61	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
62	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
63	repository.pnb.ac.id Internet Source	<1 %
64	docobook.com Internet Source	<1 %
65	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %

66	ejournal.upi.edu Internet Source	<1 %
67	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
68	jtiik.ub.ac.id Internet Source	<1 %
69	Andri Febriansyah, M. Rudy Sanjaya. "PENGEMBANGAN WEBSITE RUANG BACA FASILKOM UNIVERSITAS SRIWIJAYA MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING", Jurnal Informatika dan Rekayasa Elektronik, 2023 Publication	<1 %
70	abadiorkes.blogspot.com Internet Source	<1 %
71	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
72	es.scribd.com Internet Source	<1 %
73	library.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
74	repository.stienobel-indonesia.ac.id Internet Source	<1 %
75	sistemasi.ftik.unisi.ac.id Internet Source	<1 %

76	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
77	Alfi Dalillah Aulia. S, Dina Mei Sari, Feny Arsela, Siti Fauziah, Franindya Purwaningtyas. "Analisis Perilaku Pencarian Informasi Mahasiswa Ilmu Perpustakaan Menggunakan Model Ellis", Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting, 2023 Publication	<1 %
78	djournals.com Internet Source	<1 %
79	e-jurnal.lppmunsera.org Internet Source	<1 %
80	ejurnal.stmik-budidarma.ac.id Internet Source	<1 %
81	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
82	himateta.ftip.unpad.ac.id Internet Source	<1 %
83	journal.ittelkom-sby.ac.id Internet Source	<1 %
84	jurnal.unived.ac.id Internet Source	<1 %
85	mafiadoc.com	

	Internet Source	<1 %
86	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
87	repository.trisakti.ac.id Internet Source	<1 %
88	repository.uir.ac.id Internet Source	<1 %
89	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
90	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
91	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
92	Faruq Aziz, Daniati Uki Eka Saputri, Nurul Khasanah, Taopik Hidayat. "Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan)", Jurnal Infortech, 2023 Publication	<1 %
93	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
94	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
95	Ayu Amarcia Ananda, Lia Selvia, Orchid La O.P, Yuni Eka Achyani. "PERANCANGAN UI/UX	<1 %

APLIKASI DAFTAR ACARA SIARAN (DAS) LPP
RRI PURWOKERTO MENGGUNAKAN FIGMA",
Jurnal SAINTEKOM, 2022

Publication

96	Redaksi Profetika. "DAFTAR ISI", Profetika: Jurnal Studi Islam, 2020	<1 %
<hr/>		
97	doku.pub Internet Source	<1 %
<hr/>		
98	id.scribd.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On