

**PERANCANGAN ULANG DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA DIGILIB UNSRI MENGGUNAKAN METODE *DOUBLE DIAMOND***

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi  
di Program studi Sistem Informasi S1



**DISUSUN OLEH:**

**Fachri Auliya Rahman (09031182025026)**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERANCANGAN ULANG DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA DIGILIB UNSRI MENGGUNAKAN METODE *DOUBLE DIAMOND***

**SKRIPSI**

**Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian  
Studi di Program Studi Sistem Informasi**

**Oleh**

**Fachri Auliya Rahman  
NIM 09031182025026**

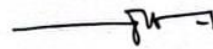
**Palembang, Maret 2024**

**Pembimbing**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai.S.T., M.T  
NIP 197910202010121003

  
Dwi Rosa Indah.S.T., M.T  
NIP 198201132015042001

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 28 Maret 2024

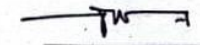
Nama : Fachri Auliya Rahman

NIM : 09031182025026

Judul : Perancangan Ulang Desain *User Interface dan User Experience* Pada Digilib Unsri Menggunakan Metode *Double Diamond*

Komisi Penguji:

1. Ketua : Ahmad Rifai, M.T.
2. Sekretaris : Ricy Firmando, M.Kom.
3. Pembimbing : Dwi Rosa Indah, M.T.
4. Penguji : Nabila Rizky Oktadini, M.T.



Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, M.T.  
NIP 197910202010121003

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fachri Auliya Rahman  
NIM : 09031182025026  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Perancangan Ulang Desain *User Interface dan User Experience* Pada Digilib Unsri Menggunakan Metode *Double Diamond*

Hasil Pengecekan Software *iThenticate/Turnitin*: 2%

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan atau plagiaat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijata sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun



Palembang, 19 Maret 2023



Fachri Auliya Rahman  
NIM.09031182025026

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“Whatever happens in your life, just keep swimming”*

-Dory

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

- Allah SWT
- Diriku sendiri
- Kedua Orang Tua dan Keluarga
- Teman-teman seperjuangan
- Dosen-dosen Jurusan Sistem Informasi
- Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya

## KATA PENGANTAR

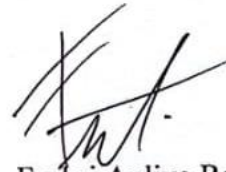
Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya penulis dapat menjalankan kehidupan perkuliahan dari awal hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Ulang Desain *User Interface dan User Experience* Pada Digilib Unsri Menggunakan Metode *Double Diamond*”.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tak langsung. Dalam kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Ahmad Rifai.S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Ibu Dwi Rosa Indah,S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Seluruh staff Fakultas Ilmu Komputer yang telah melayani mahasiswa dengan tulus.
6. Orang tua dan adik saya serta keluarga besar senantiasa memberikan doa dan dukungan moril maupun materil.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu dan menyemangati di masa-masa sulit.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik yang membangun sehingga penulis dapat melihat kembali kesalahan yang ditemukan sebagai cerminan untuk karya tulis dari penulis di masa yang akan datang.

Palembang, 19 Maret 2023



Fachri Auliya Rahman

# PERANCANGAN ULANG DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA DIGILIB UNSRI MENGGUNAKAN METODE *DOUBLE DIAMOND*

Oleh

**Fachri Auliya Rahman**  
**09031182025026**

## ABSTRAK

Digitalisasi sistem menjadi sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas dengan tujuan mempermudah pengguna dalam mengelola sistem secara digital. Digitalisasi perpustakaan bertujuan menghubungkan interaksi masyarakat umum dan sumber informasi dari perpustakaan tanpa adanya interaksi. Perguruan Tinggi Negeri Universitas Sriwijaya memfasilitasi runutan pembelajaran mahasiswa dalam hal pengajuan dokumen, pencarian riset dan jurnal dengan perpustakaan digital Universitas Sriwijaya yang bernama Digilib Unsri. Akan tetapi, berdasarkan survei awal yang telah dilakukan dengan jumlah responden 30 menggunakan metode *webuse* yang terbagi menjadi 4 dimensi yaitu (*Content, Organization & Readability, Navigation & Links, User Interface Design, dan Performance & Effectiveness*), menyatakan poin kepuasan penggunaan *website* digilib hanya sebesar 0,55 dengan level penggunaan berada pada tingkat moderate. Hal ini disebabkan dari beberapa alasan seperti panduan penggunaan *website* yang kurang jelas, fungsi fitur yang sulit dipahami, tampilan desain yang kurang menarik dan tampilan yang kurang *user friendly*. Untuk mengatasi hal tersebut penulis melakukan perancangan ulang desain antarmuka pada *website* digilib unsri menggunakan metode *Double Diamond* yang terbagi 4 tahap yaitu *discover, define, develop* dan *delivery*, dari hasil perancangan ulang desain menggunakan *double diamond* dan *usability testing webuse* menunjukkan hasil kenaikan tingkat kepuasan dalam penggunaan *website* dengan poin sebesar 0,85 dan berada pada level penggunaan “*excellent*”. Dari hasil tersebut dapat diketahui jika desain baru *prototype website* Digilib diterima oleh pengguna.

**Kata kunci:** antarmuka pengguna, pengalaman pengguna, *double diamond*, *webuse*, situs web, perpustakaan digital



# **REDESIGN OF USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE AT DIGILIB UNSRI USING THE DOUBLE DIAMOND METHOD**

By

**Fachri Auliya Rahman**  
**09031182025026**

## **ABSTRACT**

*System digitalization is an effort to improve quality to make it easier for users to manage the system digitally. Library digitalization aims to connect the interaction of the general public and information sources from the library without any interaction. Sriwijaya University State University facilitates student learning sequences in terms of submitting documents and searching for research and journals with Sriwijaya University's digital library called Digilib Unsri. However, based on an initial survey that was conducted with 30 respondents using the webuse method which was divided into 4 dimensions, namely (Content, Organization & Readability, Navigation & Links, User Interface Design, and Performance & Effectiveness), stated that the satisfaction points for using the website were only of 0.55 with the level of use being at a moderate level. This is caused by several reasons, such as unclear website usage guidelines, feature functions that are difficult to understand, unattractive design appearance, and a display that is less user friendly. To overcome this, the author redesigned the interface design on the Digilib Unsri website using the Double Diamond method which is divided into 4 stages, namely discover, define, develop, and delivery. website with points of 0.85 and is at the "excellent" usage level. From these results, it can be seen whether the new design of the Digilib website prototype is accepted by users.*

*Keywords: user interface, user experience, double diamond, webuse, website, digital library*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<i>ABSTRACT</i> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Profil Perusahaan .....	5
2.1.1 Sejarah <i>Digital Library</i> Universitas Sriwijaya.....	5
2.1.2 Visi dan Misi.....	5
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Perpustakaan .....	7
2.2.2 Digitalisasi .....	7
2.2.3 Perpustakaan Digital .....	8
2.2.4 <i>Website</i> .....	9
2.2.5 User Interface.....	9
2.2.6 <i>User Experience</i> .....	10
2.2.7 <i>Double Diamond</i> .....	11
2.3 Penelitian Terdahulu.....	12
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>15</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Perpustakaan Universitas Sriwijaya .....	6
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian .....	15
Gambar 4. 1 <i>Empathy Map</i> Dosen .....	25
Gambar 4. 2 <i>Empathy Map</i> Mahasiswa .....	26
Gambar 4. 3 <i>Empathy Map</i> Pegawai Perpustakaan .....	26
Gambar 4. 4 <i>User Persona</i> Pegawai Perpustakaan .....	28
Gambar 4. 5 <i>User Persona</i> Dosen .....	29
Gambar 4. 6 <i>User Persona</i> Mahasiswa .....	29
Gambar 4. 7 <i>Sitemap menu News &amp; Event, E-Resources dan Contact</i> .....	33
Gambar 4. 8 <i>Sitemap menu Home, About, Services dan Collections</i> .....	34
Gambar 4. 9 Sketsa Desain Web Digilib .....	35
Gambar 4. 10 <i>User Flow Services</i> .....	36
Gambar 4. 11 <i>User Flow About</i> .....	36
Gambar 4. 12 <i>User Flow Collection</i> .....	37
Gambar 4. 13 <i>User Flow News and Event</i> .....	38
Gambar 4. 14 <i>User Flow E-Resources</i> .....	39
Gambar 4. 15 <i>Storyboard</i> peminjaman dokumen repositori .....	40
Gambar 4. 16 <i>Storyboard</i> Pengecekan Kemiripan Dokumen .....	41
Gambar 4. 17 <i>Storyboard</i> Informasi Fasilitas Area .....	41
Gambar 4. 18 <i>Wireframe Home</i> .....	42
Gambar 4. 19 <i>Wireframe services</i> .....	43
Gambar 4. 20 <i>Wireframe</i> Formulir .....	44
Gambar 4. 21 <i>Wireframe About</i> .....	44
Gambar 4. 22 <i>Wireframe Collections</i> .....	45
Gambar 4. 23 <i>Wireframe News and Events</i> .....	46
Gambar 4. 24 <i>Wireframe E-Resources</i> .....	46
Gambar 4. 25 <i>Design System Digilib</i> .....	47
Gambar 4. 26 <i>Prototype</i> Halaman Beranda .....	48
Gambar 4. 27 <i>Prototype</i> Halaman Layanan .....	49
Gambar 4. 28 <i>Prototype</i> Halaman Layanan Pemantauan .....	50
Gambar 4. 29 <i>Prototype</i> Halaman Visi misi dan Bagan Organisasi .....	51
Gambar 4. 30 <i>Prototype</i> Halaman Publikasi Perpustakaan .....	51
Gambar 4. 31 <i>Prototype</i> Halaman Pegawai Perpustakaan .....	52
Gambar 4. 32 <i>Prototype</i> Halaman Galeri .....	53
Gambar 4. 33 <i>Prototype</i> Halaman Fasilitas Area .....	53
Gambar 4. 34 <i>Prototype</i> Halaman Koleksi .....	54
Gambar 4. 35 <i>Prototype</i> Halaman Berita dan Acara .....	55
Gambar 4. 36 <i>Prototype</i> Halaman Sumber Daya .....	56
Gambar 4. 37 <i>Prototype</i> Halaman Kontak .....	57

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Tabel Penelitian Terdahulu.....	12
<b>Tabel 3. 1</b> Kuesioner <i>Webuse</i> berdasarkan kategori.....	19
<b>Tabel 3. 2</b> <i>Merit Value</i> .....	20
<b>Tabel 3. 3</b> <i>Usability Points and Level</i> .....	21
<b>Tabel 4. 1</b> Hasil Kuesioner <i>website</i> awal.....	23
<b>Tabel 4. 2</b> <i>Usability Website Level</i> .....	24
<b>Tabel 4. 3</b> <i>Pain and Gain</i> .....	27
<b>Tabel 4. 4</b> <i>User Journey Map</i> Pengecekan Kemiripan Dokumen.....	30
<b>Tabel 4. 5</b> <i>User Journey Map</i> Peminjaman dokumen repositori.....	31
<b>Tabel 4. 6</b> <i>User Journey Map</i> Fasilitas Area Perpustakaan.....	32
<b>Tabel 4. 7</b> Hasil <i>Webuse</i> pada <i>prototype</i> terbaru.....	57
<b>Tabel 4. 8</b> <i>Usability Website Prototype Level</i> .....	58
<b>Tabel 4. 9</b> <i>Gap Usability Point and Level</i> .....	59
<b>Tabel 4. 10</b> <i>Gap Usability Website Point and Level</i> .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Hasil Wawancara.....	A-1
<b>Lampiran 2</b> Surat Kesiediaan Membimbing .....	B-1
<b>Lampiran 3</b> Kartu Bimbingan Tugas Akhir .....	C-1
<b>Lampiran 4</b> Surat Keputusan Pembimbingan Tugas Akhir .....	D-1
<b>Lampiran 5</b> Surat Izin Penelitian.....	E-1
<b>Lampiran 6</b> Dokumentasi Penelitian .....	F-1
<b>Lampiran 7</b> <i>Similarity Check</i> .....	G-1
<b>Lampiran 8</b> Hasil Kuesioner Awal.....	H-1
<b>Lampiran 9</b> Hasil Kuesioner Akhir .....	I-1

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Digitalisasi sistem menjadi sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas dengan tujuan mempermudah pengguna dalam mengelola sistem secara digital (Nurkholis et al. 2022; Ridwan et al. 2021). Digitalisasi sistem juga menjamah ke dalam bidang pendidikan dan informasi dengan harapan memberikan dapat meningkatkan layanan pendidikan salah satunya pada ranah perpustakaan sebagai wadah terjadinya penelitian dan peninjauan masalah (Hajiri 2021). Digitalisasi perpustakaan bertujuan menghubungkan interaksi masyarakat umum dan sumber informasi dari perpustakaan tanpa adanya interaksi langsung (Irhandanyaningsih, Arifan, and Broto 2021). Perpustakaan digital juga menciptakan fitur *e-books* dan konten multimedia yang membebaskan pustakawan akses diluar lingkungan perpustakaan (Ćirić and Ćirić 2021).

Sesuai dengan standar penyelenggaraan perpustakaan berbasis *online* sudah terlaksana pada Perguruan Tinggi Negeri Universitas Sriwijaya yang mengakomodir dan memfasilitasi runutan pembelajaran mahasiswa dalam hal pengajuan dokumen, pencarian riset dan jurnal. Pelayanan yang diberikan oleh perpustakaan digital Universitas Sriwijaya yang bernama Digilib Unsri terkategori sebagai lengkap dan kompleks jika ditinjau dari jumlah layanan yang diberikan. Akan tetapi, berdasarkan survei awal yang telah dilakukan dengan jumlah responden 30 orang dengan kategori mahasiswa unsri, dosen dan pegawai perpustakaan unsri menggunakan metode *webuse*

yang terbagi menjadi 4 dimensi yaitu (*Content, Organization & Readability, Navigation & Links, User Interface Design, dan Performance & Effectiveness*), disebabkan dari beberapa alasan belum optimalnya antarmuka *website* digilib seperti panduan penggunaan *website* yang kurang jelas, fungsi fitur yang sulit dipahami, tampilan desain yang kurang menarik dan tampilan yang kurang *user friendly* mengurangi kepercayaan mahasiswa Unsri untuk menggunakan Digilib Unsri.

Ketidakjelasan panduan menjadi salah satu fokus masalah pelayanan Digilib Unsri yang kurang dapat dipahami dengan singkat oleh penggunanya mengurangi perasaan nyaman pengguna saat menggunakan *website*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka akan dilaksanakan perancangan ulang desain *website* Digilib Unsri menggunakan metode *double diamond* yang lebih berfokus kepada keinginan dan solusi dari pengguna dalam perancangan desain *website* Digilib Unsri (Ayuningtyas, Rahmawati, and Sagirani 2023; Jauhari, Prayudi, and Indonesia 2023). *Double diamond* juga dapat digabungkan dengan alat ukur berbeda sebagai metode evaluasi (Septiawan, Arifin, and Sagirani 2023). Penelitian sebelumnya menggambarkan bahwa penggunaan metode *Double Diamond* dapat mencakup banyak bidang, selain itu *double diamond* merupakan salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan kepuasan pengguna pada perancangan desain aplikasi (Firamadhani and Dermawan 2022). Pengujian *usability prototype* menggunakan metode *webuse*. *Webuse* merupakan metode *usability testing* yang dikhususkan kepada penilaian berbasis *website* dengan menilai fungsionalitas dan interaksi sebuah *website* (Harlina et al. 2023; Wiratama and Fatmasari 2022). Metode *webuse* dilakukan untuk menilai kelebihan dan kekurangan *website* (Karaman 2020).

Meliputi alasan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka akan dilaksanakan pembuatan proposal “Perancangan Ulang desain *User Interface* dan *User Experience* pada Digilib Unsri Menggunakan Metode *Double Diamond*” yang diharapkan dapat meningkatkan fungsionalitas Digilib Unsri dan mengembalikan eksistensi Digilib Unsri di mata mahasiswanya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dapat dirumuskan permasalahan berdasarkan latar belakang sebelumnya adalah bagaimana melakukan perancangan ulang desain *user interface/user experience* pada *website* Digilib Unsri dengan menggunakan metode *Double Diamond* untuk meningkatkan daya tarik tampilan *website* dan dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna?

## **1.3 Tujuan**

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah merancang *prototype website* Digilib Unsri untuk Perpustakaan Universitas Sriwijaya menggunakan metode *Double Diamond* dan *usability testing* menggunakan *Webuse*.

## **1.4 Manfaat**

Manfaat yang didapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan rekomendasi perbaruan tampilan pada *website* Digilib Unsri.
2. Meningkatkan kenyamanan pengguna saat menggunakan *website* Digilib Unsri.
3. Menyajikan rancangan desain ulang tampilan *website* Digilib Unsri yang menarik.



### **1.5 Batasan Masalah**

Untuk menghindari agar pembahasan tidak menyimpang, maka pembuatan proposal dibatasi hanya membahas tentang perancangan ulang desain *user interface* dan *user experience* berfokus kepada perancangan antarmuka sistem.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adjei, Kwabena Osei Kuffour, Akwasi Duffour Frimpong, & Vida Dogbe. (2021, Desember). Library Orientation and Its Impact on Students Academic Journey: A Case Study of Kwame Nkrumah University of Science and Technology (Knust), Law Faculty Library. *Library Philosophy and Practice*, 1(1), 1-34.
- Alam, Mohammad Nazmul. (2023, August). The Digital Library Management System for Law Schools in Asia. *International Journal For Multidisciplinary Research (IJFMR)*, 5(4), 1-8.
- Alexandera, Onkky, Ali Ibrahim, Ken Ditha Tania, Pacu Putra, & Allsela Meiriza. (2023, August). Assessing User Experience and Usability in the OVO Application : Utilizing the User Experience Questionnaire and System Usability Scale for Evaluation. *Jurnal Rekayasa Sistem dan Informasi (Jurnal Resti)*, 7(4), 953–963.
- Añón Higón, Dolores, & Daniel Bonvin. (2023, Juli). Digitalization and Trade Participation of SMEs. *Small Business Economics*, 62(3), 857-877.
- Astiti, Ayu Dewi, Rahayu Condro Murti, & Muhammad Hakiki. (2023, Juni). Development of Web-Based Digital Libraries as Learning Resource Facilities in Elementary Schools Pengembangan Perpustakaan Digital Berbasis Website Sebagai Fasilitas Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 11(1), 147–160.
- Ayuningtyas, Ayuningtyas, Ekky Febrihandani Rahmawati, & Tri Sagirani. (2023, Januari). Penerapan Metode Double Diamond Pada Desain User Interface Website. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 11(1), 11–22.
- Brahmana, Billy Teopilus, Winson, Farhan Hasudungan, Handoko, & Joosten. (2023, Maret). Penerapan Metode Webuse Dalam Mengevaluasi Situs Mamikos.Com Dan Papikost.Com. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 10(1), 93–97.
- Cahyo Priyantono, Agil, & Firman Ardiansyah. (2020, November). Perancangan Prototipe Mobile User Experience Aplikasi Peningkatan Sumber Daya Desa Menggunakan Metode Double Diamond Designing a Mobile User Experience *Prototype* for Village Resources Improvement Application Using the Double Diamond Method. *Ilmu Komputer Agri-Informatika*, 7(2), 96–104.
- Chasanah, Nur, Ade Irma Anggraeni, Wita Ramadhanti, Aldila Krisnaesanti, Lina Rifda Naufalin, & Aldila Dinanti. (2022, Desember). Implementation of Website Based E-Marketing Strategy in Organic Coconut Sugar Business Group. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 3(6), 1747–1756.

- Ćirić, Jelena, & Aleksandar Ćirić. (2021, April). The Impact of the COVID-19 Pandemic on Digital Library Usage: A Public Library Case Study. *Journal of Web Librarianship*, 15(2), 53–68.
- Degn, Lise. (2023). *Digital Transformations in Nordic Higher Education: A Step Towards Unpacking a Multifaceted and Emergent Phenomenon*. Kristiansand, Norway: Springer International Publishing. Retrieved Juni 14.
- Eugenia, Laura, & Lavinia Barna. (2023, Juli). ERP Systems as a Part of Business Digitalization Systems as a Part of Business Digitalization. *Proceedings of the International Conference on Business Excellence*, 17(1), 1897-1908.
- Firamadhani, Elfal Birri, & Dodik Arwin Dermawan. (2023, Juli). Rancang Ulang UI / UX Aplikasi Prime Video Menggunakan Perbandingan Metode User-Centered Design, Design Sprint, Dan Double Diamond. *Jurnal Manajemen Informatika*, 15(1), 1–10.
- Gunawan, Elizabeth Susanti. (2023, Juni). User Interface Design Analysis of Tokopedia Marketplace Website. *Jurnal Desain*, 10(3), 595-604.
- Hajiri, Moch Isra. (2021, Mei). Revitalisasi Peran Dan Fungsi Perpustakaan Perguruan Tinggi (Pendekatan Pengembangan Perpustakaan Di Masa Islam Klasik). *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 9(1), 37-44.
- Harlina, Sitti, Ahmad Jurnaidi Wahidin, Adi Heri, Sari Puspita, & Muh Fuad Mansyur. (2023, Juni). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Situs E-Commerce Id. Carousell. Com Dan Jualo. Com: Pendekatan Metode Webuse. *Journal Of Engineering And Technology Innovation (JETI)*, 2(2), 55–62.
- Ilhami, Mirza, Sudarto Sudarto, & Erlanie Sufarnap. (2023, Maret). Pengembangan Website Untuk Pesantren Darul Munawwarah Al-Madani Di Kabupaten Deli Serdang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(1), 526-531.
- Iqbal, Taufiq, & Muhammad Wali. (2022, Mei). IDOL: Retrofit-Kotlin Service-Based Online Digital Library Application and College Open Data Repository. *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 2(1), 1–8.
- Irfan, Muhammad, Moch. Abdul Ghonny Nur Rosid, & Anisa Lutfiyani. (2023, Maret). Perancangan Sistem Absensi Berbasis Website Dengan Metode Waterfall Di BAPPEDA Kebumen. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 5(01), 75–88.
- Irhandanyaningsih, Ana, Fahmi Arifan, & R. TD Wisnu Broto. (2021, Oktober). Digital Library Sebagai Upaya Peningkatan Pelayanan Perpustakaan Pada Era New Normal Di Perpustakaan Flamboyan Pematang. *Inisiatif: Jurnal*

*Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 25–27.

- Jauhari, Muhamad Thanthawi & Yudi Prayudi. (2023, Juli). “Implementasi Metode Double Dimond dalam Perancangan Prototipe Aplikasi Sistem ERP Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah Nasional*, 5(1), 85–98.
- Kannaujia, Santosh Kumar. (2023, Juli). Library Automation : Benefits and Best Practices among Users of Central Library of Banaras Hindu. *Kannaujia Research Scholar*, 10(3), 747-757.
- Karaman, Jamilah. (2020, Oktober). Analisis Usability Aplikasi Cizgi Rent A Car Mobile Menggunakan Metode WEBUSE. *Journal of Computer, Information System, & Technology Management*, 3(2), 93–100.
- Mahdianto, Mahdianto, Zurweni Zurweni, & Sofyan Sofyan. (2023, Juli). Development of a Manual Procedure for Using Video-Based E-Resources (Digital Library) on the Jambi University Library Website. *Jurnal Ekonomi*, 12(02), 1422–1429.
- Mahyudin, Mahyudin, & M. Rudi Sanjaya. (2023, April). Pemanfaatan Metode User Centered Design Pada Aplikasi E-Rapor Berbasis Website Di SDN 11 Rantau Bayur. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(2), 113–119.
- Murano, Pietro. (2023, Agustus). Designing User Interface Toggles for Usability. *JUX: Journal of User Experience*. 18(4), 175-199.
- Nocilla, Silvio. (2023, Juni). Embracing the Era of Intelligent User Interface Artificial Intelligence in User Interface / User Experience Design. *Researchgate*, 1-6.
- Nurkholis, Andi, Jupriyadi Jupriyadi, Arief Budiman, Donaya Pasha, Syaiful Ahdan, Rio Andika, & Zahrina Amalia. (2022, Maret). Digitalisasi Pelayanan Administrasi Surat Pada Desa Bandarsari. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 21-28.
- Ogbomo, Esoswo Francisca. (2023, Juni). Library Use Instruction on Undergraduates’ Utilization of Library Resource. *Record and Library Journal*, 9(1), 25–34.
- Oktarina, Tri, & Ana Orija. (2022, Oktober). Usability Analysis of the Website of the South Sumatera Provincial Library Service Using the Webuse Method. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 3(5), 1467–1474.
- Oktaviana, Mellynda, Alfian Nurlifa, Andik Adi Suryanto, & Fitroh Amaluddin. (2023, Januari). Perancangan UI/UX E-Tracer Study UNIROW Dengan Menggunakan Metode Double Diamond. *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 6(1), 71–81.

- Pramudhita, Agung Nugroho, Putra Prima Arhandi, & Ferina Bayu Sukmadewi. (2022, Juni). Perancangan User Interface Sistem Informasi Alumni Menggunakan Metode *Webuse* Dan User Centered Design. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Terapan*, 9(1), 29–36.
- Praseptiawan, Mugi. (2023, Agustus). User Experience Answer System Automatically with User Centered Design and User Experience Questionnaire-Short. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer (JITK)*, 9(1), 81-88.
- Pratala, Boga. (2022, Januari). Peningkatan Layanan Perpustakaan Ipdn Kampus Jakarta Melalui Sistem Perpustakaan Digital. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 2(1), 1–7.
- Prayoga, Aditya, C W Kusuma, M Christy, & R Andika. (2023, Juni). Analisis User Experience Jogjakita Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq). *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(1), 53–60.
- Putra, M. Gilvy Langgawan, Nisya Rani Sabilla, & Sri R. Natasia. (2020, Oktober). Evaluasi Usability *Website* Berita Online Prokal.Co Menggunakan Evaluasi Heuristic Dan *Webuse*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 7(5), 911-921.
- Rafi Ramadhan. (2023, Januari). Pengelolaan Perpustakaan Digital Di Badan Perpustakaan Dan Kearsipan Daerah Provinsi Jawa Barat. *Jurnal Pustaka Budaya*, 10(1), 21–31.
- Ramadoni, Andri, Alex Wijaya, & Siti Sauda. (2023, Juli). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Kuis Seberapo Palembang Kamu Dengan Pendekatan User Centered Design ( UCD ) Designing User Interface and User Experience for the Quiz Application Seberapo Palembang Kamu Using a User Centered Design . *Journal of Computer Engineering, System and Science*, 8(2), 372-383.
- Ridwan, Madinatul Munawwarah, Ismaya, Syahdan, Andi Muhammad Aminullah, & Nurlaeli Jamaluddin. (2021, Maret). Perpustakaan Konvensional, Hibrida, Perpustakaan Digital Dan Bookless Library. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 53–62.
- Sastypratiwi, Helen, & Haried Novriando. (2022, Oktober). Evaluasi Usability Pada *Website* Monitoring Kebakaran Hutan Menggunakan Metode *Webuse* Evaluation of Usability in Monitoring Forest *Websites* Using the *Webuse* Method. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 9(5), 961-968.
- Bhuyan, Md. Mozammel & Nusrat Jannat Bipasha. (2023, Agustus). Proposal of a Model for Smart Library Services to Achieve SDG : A Public University Library Perspective. *Asian Journal of Information Science and Technology*, 13(2), 1–7.

- Septiawan, Gilang Ilham, Mochammad Arifin, & Tri Sagirani. (2023, Juni). Pendekatan Double Diamond Untuk Meningkatkan Ketertarikan Pengguna Pada Portal Akademik. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(2), 228–240.
- Sina, Sukmawati A., Ritin Uloli, & Tirtawaty Abdjul. (2023, Agustus). Website Development as a Physics Learning Media on Heat and Its Transfer Materials. *Journal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(8), 5874–5883.
- Skjuve, Marita. (2023, Juli). The User Experience of ChatGPT: Findings from a Questionnaire Study of Early The User. *Association for Computing Machinery (ACM)*, 2(1), 1-10.
- Slwangbiteducn, Shuliang Wang, Shuliang Wang, Shuo Liu, Yijie Yang, Hanning Yuan, Sijie Ruan, & Yun Yang. (2023, Agustus). User Experience Oriented Edge Server Placement User Experience Oriented Edge Server Placement. *Research Square*, 1–12.
- Stoyanova, Miglena. (2020, Februari). Good Practices and Recommendations for Success in Construction Digitalization. *TEM Journal* 9(1), 42–47.
- Sundberg, Leif. (2020, Februari). If Digitalization Is the Solution, What Is the Problem?. *Proceedings of the European Conference on E-Government, ECEG*, 136–143.
- Suryani, Apong, & Alvanov Z. Mansoor. (2023 Januari). User Interface Usability of Mamat Adventure. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 7(2), 17–20.
- Ukwueze, Perpetua Onyinyechi, & Heman Uchechukwu Osuagwu. (2023, Agustus). Marketing of Library Services Through Library Education In Coal. *Journal of Information Practice and Management (JIPM)*, 2(1), 77-88.
- Untari, Sri, Meidi Saputra, & Muhammad Taufiqurrahmani. (2022, Desember). Website-Based Government Learning Development: An Innovation for Learning in the Implementation of Life-Based Curriculum. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(24), 143–53.
- Wiratama, Derfin, and Fatmasari Fatmasari. (2022, September). Evaluasi Usability Website Pengadilan Negeri Prabumulih Menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE). *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 8(2), 87–100.
- Xie, Hanqing. (2023, April). The Applications of Interface Design and User Experience in Virtual Reality. *Highlights in Science, Engineering and Technology*, 44, 189–198.

Yasin, Marnia. (2021, Mei). Analisis Kebenaran Informasi Dan Kegunaan Situs Web Bp Paud Dan Dikmas Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(2), 29–39.