

**PERANCANGAN *PROTOTYPE* UI/UX APLIKASI *E-LIBRARY*
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* (Studi
Kasus: Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat)**

SKRIPSI

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



Oleh

**Miftahurrohmah Haque
NIM 09031281823046**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
AGUSTUS 2022**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN *PROTOTYPE* UI/UX APLIKASI *E-LIBRARY*
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* (Studi
Kasus: Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat)**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi
di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh

Miftahurrohmah Haque
09031281823046

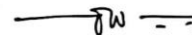
Palembang, Agustus 2022

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP. 197811172006042001

Pembimbing,



Dwi Rosa Indah, M.T.
NIP 198201132015042001

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miftahurrohmah Haque

NIM : 09031281823046

Program Studi : Sitem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan *Prototype* UI/UX Aplikasi *E-Library*
Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Dinas
Perpustakaan Kabupaten Lahat)

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin*: 8% (delapan persen)

Menyatakan bahwa laporan skripsi Saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka Saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan berlaku.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada unsur paksaan dari siapapun.



Palembang, Agustus 2022



Miftahurrohmah Haque
NIM 09031281823046

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : **Senin**
Tanggal : **15 Agustus 2022**

Nama : **Miftahurrohmah Haque**
NIM : **09031281823046**
Judul : **Perancangan *Prototype* UI/UX Aplikasi *E-Library* Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat)**

Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Dwi Rosa Indah, M.T.
2. Ketua Penguji : Ari Wedhasmara, M.TI.
3. Penguji I : Pacu Putra, M.Cs.
4. Penguji II : Iman Saladin B Azhar, M.MSI



Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

*“my life, ain’t no fun these day.
but it’s still worth living and trying so.. i ’m just getting by”*

-kimnamjoon-

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

- ∞ **Diri sendiri,**
- ∞ **Orang tua serta keluarga penulis,**
- ∞ **Dosen pembimbing penulis,**
- ∞ **Teman terdekat penulis, serta**
- ∞ **Universitas Sriwijaya.**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan berjudul **“Perancangan *Prototype* UI/UX Aplikasi *E-Library* Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat)”** yang dapat diselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat penulis dalam menyelesaikan studi tingkat Strata Satu (S1) di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis tentu tidak terlepas dari bimbingan, nasihat do'a dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan limpahan nikmat sehat serta ilmu kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan dukungan dan motivasi sepenuhnya kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Ibu Endang Lestari Ruskan, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi serta Dosen Pembimbing Akademik.
4. Ibu Dwi Rosa Indah, M.T. selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang banyak meluangkan waktu dalam memberikan saran dan masukan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh Dosen Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu selama masa studi.

6. Bapak/Ibu staff dan pegawai Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat yang telah memberikan izin serta kesempatan dalam penelitian tugas akhir ini.
7. Teman terdekat penulis sejak awal perkuliahan Ariana Herawati, Japa Prazuhende, Royan Dwi Saputra dan Widia Permatasari yang selalu kebersamai serta mendengarkan keluh kesah penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
8. Seluruh rekan Jurusan Sistem Informasi angkatan 2018 yang bersama telah memberikan banyak pengalaman berharga.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dapat lebih baik lagi dikemudian hari. Akhir kata dengan segala keterbatasan, penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis sendiri.

Palembang, Agustus 2022

Penulis

**PERANCANGAN *PROTOTYPE* UI/UX APLIKASI *E-LIBRARY*
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* (Studi
Kasus: Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat)**

Oleh

**Miftahurrohmah Haque
09031281823046**

ABSTRAK

Minat literasi baca masyarakat Indonesia menurut UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) pada tahun 2020 memiliki persentase literasi 0,001% yang memiliki arti bahwa dari 1.000 orang hanya ada 1 orang yang gemar membaca. Gerakan membaca secara digital, khususnya dengan adanya perpustakaan digital dinilai menarik minat baca masyarakat. Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat berkeinginan diadakannya kembali perpustakaan digital yang mana sebelumnya telah terhenti pengadaannya. Dengan memperhatikan aspek kegunaan dan pengalaman pengguna, maka dilakukan perancangan *prototype* perpustakaan digital dengan tujuan pada pengembangan aplikasi tersebut akan didapatkan hasil *user experience* dengan tingkat keberhasilan dan tingkat kepuasan yang baik. Metode yang digunakan ialah *Design Thinking* yang bertujuan untuk membuat desain solusi yang dapat digunakan dan berguna dengan berfokus pada kebutuhan pengguna. Hasil dari analisis *usability testing* dari *prototype* perpustakaan digital yang telah dibuat menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) mendapatkan kategori “*excellent*” pada keenam aspek yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation* dan *novelty*.

Kata Kunci: Perpustakaan Digital, Literasi, *User Experience*, *Design Thinking*

**DESIGN OF E-LIBRARY APPLICATION UI/UX PROTOTYPE
USING DESIGN THINKING METHOD (Case Study: Dinas
Perpustakaan Kabupaten Lahat)**

By

**Miftahurrohmah Haque
09031281823046**

ABSTRACT

Indonesian people's reading literacy interest according to UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) in 2020 has a literacy percentage of 0.001% which means that out of 1.000 people there is only 1 person who likes to read. The digital reading movement, especially with the existence of a digital library, is considered to attract people's reading interest. Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat wants to re-establish a digital library that has previously been discontinued. By paying attention to aspects of usability and user experience, a digital library prototype design is carried out to develop the application to get user experience results with a good level of success and satisfaction. The method used is Design Thinking which aims to design solutions that are usable and useful by focusing on user needs. The results of the usability testing analysis of the digital library prototype that has been created using the User Experience Questionnaire (UEQ) get "excellent" in six aspect categories, namely attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty.

Keyword: *Digital library, Literacy, User Experience, Design Thinking*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Profil Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat	6
2.1.1 Sejarah Singkat Instansi	6
2.1.2 Visi dan Misi Instansi	7
2.1.3 Struktur Organisasi Instansi.....	7
2.2 Perancangan.....	8
2.3 Perpustakaan Digital (<i>e-Library</i>).....	8
2.4 <i>Human Computer Interaction</i> (HCI).....	9
2.5 <i>User Interface</i> (UI).....	10
2.6 <i>User Experience</i> (UX).....	10
2.7 <i>Design Thinking</i>	11
2.8 <i>Empathy Map</i>	12
2.9 <i>Prototype</i>	12
2.9.1 <i>Low Fidelity Prototype (Wireframe)</i>	13
2.9.2 <i>High Fidelity Prototype</i>	13
2.10 Figma.....	14

2.11	<i>Usability Testing</i>	15
2.12	Maze	15
2.13	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		18
3.1	Objek Penelitian	18
3.2	Jenis dan Sumber Data	18
3.3	Metode dan Alur Penelitian.....	19
3.3.1	Studi Literatur	20
3.3.2	Wawancara Penelitian.....	20
3.3.3	Tahapan <i>Design Thinking</i>	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		23
4.1	Studi Literatur.....	23
4.2	Wawancara Penelitian	23
4.3	<i>Empathize</i>	23
4.3.1	<i>User Persona</i>	24
4.3.2	<i>Empathy Map</i>	26
4.4	<i>Define</i>	28
4.4.1	<i>Point Of View</i>	28
4.4.2	<i>Competitive Analysis</i>	30
4.5	<i>Ideate</i>	31
4.6	<i>Prototype</i>	36
4.6.1	<i>Site Map (Information Architecture)</i>	36
4.6.2	<i>User Flow</i>	43
4.6.3	<i>Low Fidelity Prototype (Wireframe)</i>	47
4.6.4	<i>High Fidelity Prototype</i>	54
4.7	<i>Testing</i>	68
4.7.1	<i>Usability Testing</i>	68
4.7.2	Analisis <i>Usability Testing</i>	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA		78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat	8
Gambar 2.2 Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	11
Gambar 2.3 Kuadran <i>Empathy Map</i>	12
Gambar 2.4 <i>Low Fidelity Prototype (Wireframe)</i>	13
Gambar 2.5 <i>High Fidelity Prototype</i>	14
Gambar 2.6 Logo Figma.....	14
Gambar 2.7 Logo Maze	15
Gambar 2.8 Item Kuisiner <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	17
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	19
Gambar 3.2 Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	20
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Bapak Handra Saputra	24
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Sekar Ayu Putri	25
Gambar 4.3 <i>Empathy Map</i> Bapak Hendra Saputra.....	26
Gambar 4.4 <i>Empathy Map</i> Sekar Ayu Putri.....	27
Gambar 4.5 <i>Point Of View</i>	28
Gambar 4.6 <i>Competitive Analysis</i>	30
Gambar 4.7 <i>Affinity Diagram Reason</i>	32
Gambar 4.8 <i>Affinity Diagram Needs and Likes</i>	33
Gambar 4.9 <i>Affinity Diagram Needs and Likes dan Other Features</i>	34
Gambar 4.10 Skala Prioritas <i>Affinity Diagram</i>	35
Gambar 4.11 <i>Site Map</i> Perpustakaan Digital.....	37
Gambar 4.12 <i>User Flow</i> Masuk Perpustakaan Digital	43
Gambar 4.13 <i>User Flow</i> Peminjaman Buku.....	44
Gambar 4.14 <i>User Flow</i> Pengembalian Buku	45
Gambar 4.15 <i>User Flow</i> Edit Profil Pengguna.....	45
Gambar 4.16 <i>User Flow</i> Keluar Perpustakaan Digital	46
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Splash Screen</i>	47
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> Halaman <i>On Boarding</i>	48
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i> Daftar dan Masuk	48
Gambar 4.20 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda	49

Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> Halaman Pencarian dan Kategori Buku.....	49
Gambar 4.22 <i>Wireframe</i> Halaman Detail Buku	50
Gambar 4.23 <i>Wireframe</i> Halaman Peminjaman Buku	50
Gambar 4.24 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Bookmark</i> Buku.....	51
Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Halaman Ulasan Buku	51
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Bookshelf</i>	52
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> Halaman Pengembalian Buku	52
Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> Halaman Akun Pengguna	53
Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Halaman Keluar Perpustakaan Digital	53
Gambar 4.30 Material Desain <i>High Fidelity Prototype</i>	54
Gambar 4.31 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman <i>Splash Screen</i>	55
Gambar 4.32 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman <i>On Boarding</i>	56
Gambar 4.33 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman Daftar dan Masuk.....	57
Gambar 4.34 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman Beranda	58
Gambar 4.35 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman Pencarian dan Kategori Buku .	59
Gambar 4.36 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman Detail Buku	60
Gambar 4.37 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman Peminjaman Buku	61
Gambar 4.38 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman <i>Bookmark</i> Buku.....	62
Gambar 4.39 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman Ulasan Buku.....	63
Gambar 4.40 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman <i>Bookshelf</i>	64
Gambar 4.41 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman Pengembalian Buku	65
Gambar 4.42 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman Akun Pengguna	66
Gambar 4.43 <i>High Fidelity Prototype</i> Halaman Keluar Perpustakaan Digital ...	67
Gambar 4.44 Grafik Hasil Skala UEQ Perpustakaan Digital.....	74
Gambar 4.45 Hasil Perbaikan Desain Solusi.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	16
Tabel 4.1 <i>Tasks Testing</i> Perpustakaan Digital.....	68
Tabel 4.2 Success Rate	70
Tabel 4.3 Estimasi Waktu.....	71
Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner.....	71
Tabel 4.5 Hasil Transformasi Kuisisioner	72
Tabel 4.6 Hasil Skala Rata- Rata per Partisipan.....	73
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan UEQ Perpustakaan Digital	74
Tabel 4.8 Daftar Perbaikan Desain Solusi.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Teknis dan Form Wawancara	A-1
Lampiran 2 Teknis dan <i>Usability Testing</i>	B-1
Lampiran 3 Surat Kesediaan Membimbing.....	C-1
Lampiran 4 Surat Balasan Pengumpulan Data.....	D-1
Lampiran 5 Kartu Konsultasi	E-1
Lampiran 6 Lembar Rekomendasi Ujian Akhir	F-1
Lampiran 7 Hasil Pengecekan Turnitin.....	G-1
Lampiran 8 Form Perbaikan Ujian Komprehensif.....	H-1
Lampiran 9 Dokumentasi	I-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan proses dari setiap individu dalam mendapatkan sebuah pengetahuan yang diharapkan dapat berdampak positif pada kehidupan. Proses pembelajaran dapat dilakukan melalui banyak hal dan dari berbagai macam lingkungan. Salah satu cara meningkatkan upaya penyebaran pengetahuan informasi salah satunya dengan meningkatkan literasi dalam masyarakat. Literasi yaitu kemampuan seseorang dalam mengakses pengetahuan melalui membaca yang bertujuan mendapatkan informasi dari berbagai sumber (Ainiyah, 2017). Adanya literasi yang baik merupakan hal yang tepat untuk mengurangi terjadinya penyebaran berita yang menyimpang yang ada di kalangan masyarakat.

UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) pada tahun 2020 menyebutkan, minat literasi baca masyarakat Indonesia memiliki persentase minat baca 0,001% (Kominfo, 2017). Yang memiliki arti bahwa dari 1.000 orang hanya ada 1 orang yang gemar membaca. Adapun riset berbeda pada tahun 2016 yaitu *World's Most Literate Nations Ranked* oleh *Central Connecticut State University*, dimana Indonesia berada pada peringkat ke-60 dari 61 negara mengenai minat baca.

Perpustakaan merupakan pusat informasi yang didalamnya menyediakan buku dan referensi lain yang digunakan untuk memperdalam ilmu pengetahuan. Oleh karena itu perpustakaan memiliki fungsi untuk menciptakan masyarakat yang berliterasi (Darmayanti, 2016). Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat merupakan salah satu perpustakaan yang aktif beroperasi hingga saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara penulis pada Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat, Kepala Bidang Pengembangan Perpustakaan dan Pembudayaan Kegemaran Membaca menyebutkan minat dan daya tarik baca masyarakat kabupaten Lahat saat ini sangat berkurang. Terlebih ketika pandemi Covid-19 (*Corona Virus Disease* 2019) saat ini berlangsung, pengunjung yang datang langsung ke perpustakaan terus menurun. Dalam wawancara juga dikatakan, Perpustakaan Kabupaten Lahat sempat memiliki aplikasi perpustakaan digital berbasis *mobile* pada tahun 2017 yang sekarang telah terhenti pengadaannya karena masalah biaya dan juga minat pemakai aplikasi yang masih sedikit pada saat itu. Yang dalam hal ini disampaikan, terdapat antusias besar untuk diadakannya kembali perpustakaan digital tersebut dengan memperhatikan aspek kegunaan dan pengalaman pengguna dalam upaya meningkatkan daya tarik minat kepada masyarakat sekitar. Dengan tujuan pada pengembangan aplikasi tersebut, didapatkan hasil *user experience* dengan tingkat keberhasilan dan tingkat kepuasan yang baik.

Dengan memperhatikan aspek kegunaan (*usability*), yaitu seberapa mudah dan menyenangkan fitur yang digunakan. Aspek kebermanfaatan (*utility*), yaitu mengenai fitur apa saja yang dibutuhkan pengguna hingga menjadi *useful* atau bermanfaat (Nielsen, 2012). Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembuatan *prototype* perpustakaan digital tersebut. Dimana perancangan *prototype* yang didasarkan dengan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dapat mempengaruhi fungsionalitas dan implementasi sistem sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna nantinya (Rusanty, 2019). Dengan mengutamakan *user* sebagai pengguna dari penelitian, metode *Design Thinking* menjadi pilihan penulis sebagai metode terhadap masalah tersebut.

Design Thinking merupakan metode pemecahan masalah secara kreatif yang melibatkan pengguna ke dalam proses berpikir yang menjadikan perspektif pengguna sebagai pertimbangan utama dari pemecahan masalah (Brown, 2018). *Design Thinking* memiliki lima tahapan didalamnya yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. *User Experience (UX)* adalah bagaimana pengguna berinteraksi dan merasakan pengalaman pada suatu produk atau aplikasi. Sedangkan *User Interface (UI)* sendiri merupakan sebuah tampilan dari *software* yang memperhatikan faktor kenyamanan dan kemudahan pengguna (*usability*) sehingga menghasilkan *user experience* yang baik.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Maulidya, et al. pada tahun 2021 dengan tujuan perancangan pengalaman pengguna aplikasi survei *online* berbayar antar mahasiswa berbasis *mobile* menghasilkan *prototype high-fidelity* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* dinilai berhasil diterapkan dalam prosesnya yaitu menaruh konsentrasi yang berpusat pada *user* dalam menciptakan solusi dan kebutuhan penggunanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriana, et al. pada tahun 2021 yaitu perancangan *User Experience* aplikasi *mobile* yang membantu pengguna dalam manajemen waktunya. Dengan penggunaan metode *Design Thinking* dan *Human-Centered Design*. Yang pada tahap *prototype high-fidelity usability* pengujiannya diukur dengan menggunakan aspek efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wijaya, et al. pada tahun 2019 yang menghasilkan perancangan *user experience* aplikasi catering sekolah dengan menggunakan metode *human-centered design* menghasilkan *prototype high-fidelity*

dengan hasil evaluasi *User Experience Quitionnaire* (UEQ) mendapatkan nilai positif dengan katagori *excellent* pada setiap aspek.

Maka berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan *Prototype* UI/UX Aplikasi *e-Library* Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi kasus: Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat diambil berdasarkan latar belakang adalah bagaimana membuat rancangan *prototype* UI/UX perpustakaan digital (*e-Library*) dengan menggunakan metode *Design Thinking*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rekomendasi rancangan *prototype* UI/UX perpustakaan digital (*e-Library*) dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, dapat memberikan pengetahuan lebih mengenai perancangan *prototype* pada suatu produk atau aplikasi dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Bagi Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat dapat dijadikan rekomendasi *prototype* untuk diadakannya sebuah aplikasi perpustakaan digital (*e-Library*).

3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan bahan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas, untuk lebih memudahkan dalam pemahaman dan pembahasan serta tidak keluar dari permasalahan yang dibahas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perancangan *prototype* penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Penelitian dilakukan sampai pada tahap perancangan desain *high fidelity prototype*.
3. Perancangan *prototype* perpustakaan digital disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat Kabupaten Lahat.
4. Objek dalam penelitian ini adalah Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat dengan *potential users* yaitu pegawai perpustakaan dan masyarakat Kabupaten Lahat yang telah ditetapkan sebagai responden penelitian.
5. Penelitian ini dilakukan pada Dinas Perpustakaan Kabupaten Lahat.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, M., Kharisma, A. P., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7963–7972.
- Brown, T. dan Katz, B., 2009. *Change by Design*. New York: Harper Collins
- Bungsu, A. P., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. 4(3), 522–527.
- Fajri, N., Maulidya, H., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2021). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Survei Online Berbayar Antar Mahasiswa berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(8), 3356–3366.
- Fitriana, K., Priharsari, D., Komputer, F. I., & Brawijaya, U. (2021). Perancangan User Experience (UX) Aplikasi Manajemen Waktu Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking dan Human-Centered Design. 5(5), 2036–2044.
- Institute of Design Stanford University. (2009). *Boortcamp bootleg: an introduction to design thinking process guide*. Retrieved October 18, 2021, from dschool: <http://dschool.stanford.edu/wpcontent/uploads/2011/03/BootcampBooleg2010v2SLIM.pdf>
- Muraqabatullah, M. (2018). Komparasi Perangkat Lunak High-Fidelity Prototyping : Marvel Dan Uxpin Pada Pengembangan Aplikasi Web Learning Management System (Lms). *Universitas Islam Indonesia*, 1–8.
- Octaviani, A., & Dewi, P. (2019). Penggunaan Mobile Library untuk Perpustakaan Digital. 3(2), 151–155.
- Pressman, A. (2019). Design Thinking : A Guide to Creative Problem Solving for Everyone. In *Ebook* (Vol. 86, Issue 6).
- Railean, E. A. 2017. *User Interface Design of Digital Textbooks*. Singapore: Springer Nature.
- 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>
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.

- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 103. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.09.001>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2017.445>
- Sudarmawan. 2007. *Interaksi Manusia & Komputer*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Wadhawan, Kapil. 2018 *UX Design For Enterprise Apps*. New York: Synchron Inc.
- Wijaya, R. P. H., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Katering Sekolah dengan Menggunakan Metode Human-Centered Design. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 3086–3093.