

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, semakin banyak individu yang menggunakan teknologi untuk mendapatkan informasi dan layanan digital. Hal tersebut membuat pengembangan suatu aplikasi menjadi sangat penting, Salah satunya adalah pada bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, teknologi dimanfaatkan oleh para siswa maupun guru untuk mengakses informasi sebanyak mungkin. Pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan salah satunya adalah hadirnya layanan perpustakaan digital berbasis *website* atau *mobile*. Perpustakaan sekolah merupakan sarana untuk mengumpulkan informasi, baik buku maupun non-buku [1]. Dalam pengelolaannya, perpustakaan terdiri dari berbagai unit kerja yang mempunyai tugas untuk pengelolaan, penyusunan, dan pelayanan koleksi yang bertujuan untuk mencapai tujuan utama dari hadirnya perpustakaan di setiap sekolah. [2]

Tentunya setiap hari banyak orang di perpustakaan yang beraktivitas seperti membaca, meminjam buku dan mengembalikan buku yang sudah selesai dipinjam. Dengan banyaknya kegiatan tersebut maka layanan perpustakaan menjadi sangat penting bagi para staf perpustakaan dalam mengelola atau mencatat seluruh kegiatan perpustakaan setiap harinya. Berdasarkan konsep tersebut, maka diperlukan sebuah Desain UI/UX yang optimal dalam sistem perpustakaan yang dapat memberikan manfaat sangat signifikan bagi pengguna dalam menjelajahi koleksi buku. Namun, perlu diingat bahwa pengembangan UI/UX harus didasarkan pada pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna. Ketika desain tidak memperhitungkan hal ini, dapat menghasilkan pengalaman yang tidak sesuai, mengakibatkan kesulitan navigasi, dan bahkan menurunkan minat pengguna terhadap sistem. Dengan adanya desain UI/UX yang sesuai, pengguna akan lebih mungkin mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dan efisien saat menggunakan sistem perpustakaan. Hal ini akan membantu meningkatkan penggunaan perpustakaan secara keseluruhan,

mempermudah siswa dan guru di SMP Yatindo untuk mengakses dan menjelajahi koleksi dengan lebih baik. Oleh karena itu, implementasi desain UI/UX yang baik di sistem perpustakaan merupakan langkah penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas penggunaan sumber daya informasi di perpustakaan tersebut.

Terdapat banyak metode dalam mengembangkan *user interface* dan *user experience*, dan *design thinking* adalah salah satunya. *Design Thinking* merupakan proses untuk memecahkan masalah yang difokuskan kepada pengguna. [3] Berdasarkan pengertian tersebut, penulis berpendapat bahwa perancangan UI/UX dengan metode *Design Thinking* sangat cocok untuk diterapkan pada sistem informasi perpustakaan yang akan dirancang oleh penulis dengan tujuan untuk membuat tampilan yang lebih menarik pada sistem informasi dan Pengguna mungkin akan lebih mudah dalam menggunakan sistem informasi perpustakaan sekolah Yatindo.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

1. Ketidakadanya desain UI/UX yang ramah pengguna dan responsif dapat mengurangi kepuasan pengguna terhadap layanan perpustakaan, yang dapat mengakibatkan berkurangnya penggunaan perpustakaan.
2. Tata letak yang tidak terorganisir dengan baik, sehingga dapat menghambat navigasi pengguna dalam mengakses koleksi buku. Sehingga pengguna akan kebingungan dan memperlambat pengguna dalam menemukan atau mencari buku yang dibutuhkan.
3. Antarmuka perpustakaan yang kompleks atau tidak ramah pengguna sehingga menyebabkan pengguna mengalami kesulitan atau ketidaknyamanan dalam menggunakan sistem perpustakaan. Hal ini dapat mengurangi kepuasan pengguna dan menghambat penggunaan perpustakaan secara maksimal.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas dapat diturunkan permasalahan yang didapat adalah, “Bagaimana cara merancang UI/UX pada

system informasi perpustakaan SMP Yatindo sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menjelajahi dan menggunakan sistem informasi perpustakaan SMP Yatindo, khususnya dalam hal navigasi, pencarian buku, dan tata letak yang efisien?".

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang didapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan desain UI/UX yang ramah pengguna dan responsif.
2. Menghasilkan tampilan antarmuka sistem perpustakaan yang memiliki tata letak yang terorganisir dengan baik.
3. Menghasilkan sistem perpustakaan yang memiliki nilai usability yang tinggi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu sekolah untuk meningkatkan minat siswa-siswi dalam mengunjungi perpustakaan untuk meminjam buku.
2. Memudahkan sekolah untuk mengoptimalkan setiap kegiatan operasional yang ada di perpustakaan seperti penambahan buku baru atau mengidentifikasi buku yang hilang atau rusak untuk dapat meningkatkan pelayanan perpustakaan.

1.6 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dari penelitian ini:

1. Pada penelitian ini, penulis hanya akan merancang tampilan UI/UX untuk halaman pengguna dan sistem yang akan dirancang hanya berbasis *website*.
2. Pada penelitian ini, penulis hanya berfokus pada perancangan tampilan untuk membuat navigasi yang lebih baik kepada pengguna sistem perpustakaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang menjadi langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan uraian dari latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori dasar yang berkaitan dengan judul dan alat pembantu yang akan dibahas pada bab ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran singkat seperti sejarah dan struktur organisasi yang ada di Sekolah Yatindo dan sistem yang berjalan pada perpustakaan sekolah Yatindo serta sistem yang akan penulis usulkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil dan pembahasan tentang purwarupa dan pengujian *prototype*.

BAB V PENUTUP

Bab ini penulis akan menjelaskan kesimpulan dari hasil keseluruhan penelitian dan menuliskan saran penulis yang sesuai dengan temuan penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN