

## Perancangan Antarmuka Aplikasi Mobile Open Library Telkom University Menggunakan Metode User-centered Design

Muhammad Almeriztama Fauzan<sup>1</sup>, Dawam Dwi Jatmiko Suwawi<sup>2</sup>, Aristyo Hadikusuma<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung

<sup>4</sup>Divisi Digital Service PT Telekomunikasi Indonesia

<sup>1</sup>almeriztama@students.telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>dawamdjs@telkomuniversity.ac.id, <sup>3</sup>tyokusuma@telkomuniversity.ac.id

---

### Abstrak

Pada lingkungan universitas, perpustakaan elektronik banyak digunakan untuk meningkatkan aksesibilitas koleksi perpustakaan yang dimiliki universitas, penelitian ini akan berfokus pada Open Library, Open Library adalah perpustakaan milik Telkom University yang menyediakan layanan perpustakaan elektronik, pada saat penelitian ini dilakukan, Open Library hanya menyediakan perpustakaan elektronik berbasis website yang dimana desain websitenya tidak responsive dan memiliki nilai *usability* yang rendah (nilai SUS = 47,50). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada penelitian ini kepada pengguna Open Library didapat bahwa website Open Library tidak mudah jika diakses menggunakan smartphone dan diperlukan aplikasi mobilynya, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa pengguna Open Library adalah orang yang memiliki mobilitas tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain aplikasi mobile Open Library yang memiliki nilai *usability* yang baik. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah User-Centered Design (UCD) yang akan melibatkan pengguna dalam setiap prosesnya. setelah desain dibuat, penulis melakukan pengujian menggunakan *Single Ease Question* (SEQ) yang berisi 7 task untuk mengukur mudah atau sulit task yang diujikan dan *System Usability Scale* (SUS) yang berisi 10 pertanyaan untuk mengukur nilai *usability*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai *usability* yang didapat sudah sesuai sehingga dapat disimpulkan bahwa metode UCD dapat menghasilkan rancangan aplikasi dengan nilai *usability* yang baik.

**Kata kunci :** aplikasi mobile, perancangan antarmuka pengguna, user-centered design, open library

---