



PROTOTYPE (DESAIN UI UX) APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL dengan Figma



Ranti Eka Putri, S.Kom., M.Kom
Yossy Fadly, S.S., M.Si
Dedi Purwanto, S.Kom., M.Kom
Jatua Pardede

PROTOTYPE (DESAIN UI UX) APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL DENGAN FIGMA

Ranti Eka Putri, S.Kom., M.Kom

Yossy Fadly, S.S., M.Si

Dedi Purwanto, S.Kom., M.Kom

Jatua Pardede



Tahta Media Group

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

PROTOTYPE (DESAIN UI UX) APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL DENGAN FIGMA

Penulis:

Ranti Eka Putri, S.Kom., M.Kom

Yossy Fadly, S.S., M.Si

Dedi Purwanto, S.Kom., M.Kom

Jatua Pardede

Desain Cover:

Tahta Media

Editor:

Tahta Media

Proofreader:

Tahta Media

Ukuran:

vii,58,Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-623-147-531-2

Cetakan Pertama:

September 2024

Hak Cipta 2024, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2024 by Tahta Media Group

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau

memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini

tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP

(Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)

Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga buku yang berjudul **"PROTOTYPE (DESAIN UI/UX) APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL DENGAN FIGMA"** ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini diperuntukan untuk siapa saja yang tertarik dalam bidang pengembangan user interface (UI) dan user experience (UX) untuk aplikasi perpustakaan digital.

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, kebutuhan akan perpustakaan yang dapat diakses secara digital menjadi semakin mendesak. Buku ini hadir untuk menjawab tantangan tersebut dengan menyediakan langkah-langkah praktis dalam pembuatan prototipe aplikasi perpustakaan digital menggunakan Figma, sebuah alat desain yang semakin populer di kalangan desainer UI/UX.

Kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna, dan oleh karena itu, kami sangat mengharapkan masukan, kritik, dan saran dari para pembaca demi perbaikan dan penyempurnaan buku ini di masa yang akan datang.

Akhir kata, kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi para pembaca.

Medan, September 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II KONSEP	3
2.1 Aplikasi.....	3
2.2 User Interface	3
2.3 User Experience.....	4
2.4 Perbedaan UI dan UX.....	6
2.5 Langkah-langkah Kerja Dalam Merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX).....	7
2.6 Element Dalam Desain	8
2.7 Figma	10
2.8 Perpustakaan	12
2.9 Perpustakaan Digital	13
2.10 Metode UI/UX Design.....	14
2.10.1 User Centered Design	15
2.10.2 Design Thinking.....	18
2.10.3 Design Spirit 2.0	21
2.10.4 Lean UX.....	27
2.10.5 Design Thinking vs Design Sprint.....	30
2.10.6 UCD VD Design Thinking.....	31
2.11 Website.....	32
BAB III USER INTERFACE PROTOTYPE PERPUSTAKAAN DIGITAL.....	33
3.1 Memulai menggunakan Figma	33
3.2 Bekerja dengan File dan Project	35
3.3 Interface Prototype Perpustakaan Digital	40
DAFTAR PUSTAKA.....	53
PENULIS	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbedaan UI dan UX	6
Gambar 2.2 User Centered Design	16
Gambar 2.3 Design Thinking.....	19
Gambar 2.4 Design Sprint.....	23
Gambar 2.5 Lean UX.....	29
Gambar 3.1 Halaman Figma.com	34
Gambar 3.2 Jendela Pop-Up Alamat Email dan Password	34
Gambar 3.3 Files	35
Gambar 3.4 Projects.....	36
Gambar 3.5 Main Page.....	41
Gambar 3.6 Log In Admin	41
Gambar 3.7 Home Admin	42
Gambar 3.8 Anggota Perpustakaan.....	42
Gambar 3.9 Tambah Anggota	43
Gambar 3.10 List Anggota Pustaka.....	43
Gambar 3.11 Input Data Buku	44
Gambar 3.12 List Data Buku Perpustakaan	44
Gambar 3.13 Peminjaman Buku	45
Gambar 3.14 Peminjaman Buku (1)	45
Gambar 3.15 Pengembalian Buku	46
Gambar 3.16 Pengembalian Buku (1).....	46
Gambar 3.17 Laporan Peminjaman Buku.....	47
Gambar 3.18 Laporan Peminjaman Buku.....	47
Gambar 3.19 Daftar Pengunjung Perpustakaan	48
Gambar 3.20 Daftar Pengunjung Perpustakaan	48
Gambar 3.21 Log In Siswa-Siswi / Anggota Pustaka	49
Gambar 3.22 Home Siswa / Anggota Pustaka	49
Gambar 3.23 Peminjaman.....	50

Gambar 3.24 Ebook 50

Gambar 3.25 Ebook (2).....51

Gambar 3.26 Alur Desain Dari Prototype Perpustakaan Digital 51

BAB I

PENDAHULUAN

Perpustakaan merupakan aset penting dalam proses pembelajaran. Sumber daya yang ada di perpustakaan dapat membantu siswa mengakses berbagai informasi, buku, dan referensi penting untuk penelitian dan pengembangan pengetahuan mereka. Dengan kemajuan teknologi, perpustakaan digital berbasis website kini semakin relevan, menawarkan akses cepat dan mudah ke berbagai materi pembelajaran.

Namun, banyak aplikasi perpustakaan digital saat ini masih menghadapi masalah dalam desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Sebagian besar aplikasi tersebut belum memanfaatkan desain yang ramah pengguna, responsif, dan intuitif secara maksimal. Antarmuka yang kompleks dan sulit dipahami dapat menghambat akses dan penggunaan sumber daya perpustakaan digital oleh siswa SMA. Oleh karena itu, perancangan UI/UX menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik perpustakaan digital bagi siswa SMA.

Selain itu, penggunaan Figma sebagai alat utama dalam proses perancangan didorong oleh kemajuan teknologi desain yang memungkinkan desainer untuk bekerja secara kolaboratif dan efisien. Dengan Figma, proses merancang dan menguji desain dapat dilakukan dengan lebih cepat, menghasilkan perbaikan yang lebih efisien, dan memastikan bahwa antarmuka aplikasi perpustakaan digital memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan perubahan paradigma dalam cara belajar, kebutuhan akan desain UI/UX yang optimal untuk aplikasi perpustakaan digital berbasis website semakin

mendesak. Inisiatif ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara kemajuan teknologi dan kebutuhan siswa SMA dengan menyediakan akses yang lebih mudah, pengalaman pengguna yang lebih baik, dan meningkatkan minat belajar mereka. Selain itu, inisiatif ini mencerminkan inovasi dalam penggunaan alat desain modern seperti Figma, yang dapat mempercepat dan memperbaiki proses pengembangan aplikasi pendidikan. Dengan demikian, usaha ini tidak hanya relevan untuk meningkatkan efektivitas perpustakaan digital, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pembaruan pendidikan yang lebih adaptif dan berdaya saing di era digital.

Tujuan dari pengembangan desain UI/UX perpustakaan digital berbasis website menggunakan aplikasi Figma adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Aksesibilitas Pendidikan: Meningkatkan aksesibilitas siswa SMA terhadap sumber daya perpustakaan digital dengan merancang antarmuka pengguna yang lebih mudah digunakan dan responsif. Di harapkan siswa dapat mengakses materi-materi pendidikan yang relevan dengan lebih efisien.
2. Meningkatkan Minat Belajar: Desain yang lebih menarik dan pengalaman pengguna yang lebih baik dapat merangsang minat siswa untuk memanfaatkan perpustakaan digital sebagai sumber belajar mereka.
3. Memberikan Kontribusi pada Pengembangan Desain UI/UX: Menyumbangkan wawasan dan solusi baru dalam pengembangan desain UI/UX untuk aplikasi perpustakaan digital.

BAB II

KONSEP

2.1 APLIKASI

Aplikasi adalah program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu dan biasa dipakai untuk melakukan berbagai tugas spesifik para pemakai. (Juliansyah et al., 2021) Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user. (Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, 2018)

Menurut kamus computer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang di harapkan. Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu”

2.2 USER INTERFACE

Interface adalah cara program dan pengguna berinteraksi. *User Interface* juga dapat berupa tampilan visual suatu produk yang menjembatani sistem dengan pengguna. Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, icon dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Secara sederhana, UI adalah bagaimana tampilan suatu produk dilihat oleh pengguna. (Haryuda et al., 2021)

User Interface adalah bagian penting dari sistem atau aplikasi. Antarmuka pengguna atau user interface memiliki arti dimana

BAB III

USER INTERFACE

PROTOTYPE

PERPUSTAKAAN DIGITAL

3.1 MEMULAI MENGGUNAKAN FIGMA

Untuk mendaftar akun Figma, Anda dapat menggunakan salah satu metode berikut (Khoirudin et al., n.d.):

1. Alamat Email (disertai kata sandi unik)
2. Akun Google.

Catatan: Jika Anda telah diberikan akses Edit ke suatu File, Anda harus membuat akun Figma terlebih dahulu sebelum mulai berkolaborasi

Cara menggunakan dengan Alamat Email

Anda bisa mendaftar di Figma dengan alamat email Anda dan menetapkan kata sandi unik. Berikut langkah-langkahnya:

1. Kunjungi Figma.com dan klik opsi "Daftar" di sudut kanan atas, atau langsung akses tautan ini: <https://www.figma.com/signup>.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. L., Usman, A., & Budiman, A. (2023). Rancang Bangun Desain Ui/Ux Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website. *Jurnal Ilmu Komputer ...*, 158–172.
- Arum, A. P., & Marfianti, Y. (2021). Pengembangan Perpustakaan Digital untuk Mempermudah Akses Informasi. *Information Science and Library*, 2(2), 92–100.
- Dewi, A. O. P. (2019). Penggunaan Mobile Library untuk Perpustakaan Digital. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 3(2), 151–155. <https://doi.org/10.14710/anuva.3.2.151-155>
- 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>
- Juliansyah, N., Herlinda, & Theodora, B. D. (2021). Keliling Bangun Datar Berbasis Android. *Seminar Nasional Riset Dan Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 5(1), 397–403.
- Junaedi, A., Drajat, D., Syihabuddin, R. I., Damayanti, U. M., & Wahyutama, M. F. (2021). Perancangan Perpustakaan Digital Berbasis Website Pada SMAN 18 Kabupaten Tangerang. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 2(2), 20–26. <https://doi.org/10.34306/abdi.v2i2.550>
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan Uiux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 05(1), 1–7.
- Putri, R. E., Yusman, Y., Pratama, Y. W., Studi, P., Komputer, S., Pembangunan, U., & Budi, P. (2022). UI / UX Design of

- Early Childhood Learning Applications Using Figma. *SYSTEMATICS*, Vol. 4, No. 3, Desember 2022, Pp 525-533, 4(3), 525–533.
- Putri, R., Widya, R., & Yusman, Y. (2023). PROTOTYPE SISTEM INFORMASI BIMBINGAN DAN KONSELING MENGGUNAKAN FIGMA. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(2), 540–551. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i2.246>
- Putu, G., Wulantari, A. P., Kadek, N., Wirdiani, A., & Wira Buana, P. (2021). *Penerapan Metode Human Centered Design Dalam Perancangan User Interface (Studi Kasus: PT.X)* (Vol. 2, Issue 3).
- 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>
- Sekti Aji, A., Rahadyan Budiono, N., Ratnasari, D., & Hajar Puji Sejati, R. (2023). *Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Konsultasi Karir*. 6.
- Senjaya, R., & Susinta, A. (2022). Manajemen perpustakaan digital di era global pada Perpustakaan Kampus Institut Pemerintahan Dalam Negeri. *Unilib Jurnal Perpustakaan*, 13(2), 56–66. <https://doi.org/10.20885/unilib.Vol13.iss2.art1>
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121.
- Sulistiani, H., Isnain, A. R., Yasin, I., Mega, E. D., Virgilia, A., & Akbar, A. (2022). Penerapan Dan Pelatihan Perpustakaan Digital Pada Smk N 1 Padang Cermin. *Jurnal Widya Laksmi*:

- Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 82–87.
<https://doi.org/10.59458/jwl.v2i2.38>
- Susilawati, T., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, R. (2020). *MEMBANGUN WEBSITE TOKO ONLINE PEMPEK NTHREE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL*.
- Tasril, V., Sajar, S., Alvin, A., & Syam, H. (2024). *User Experience Dalam Pemikiran Desain Website Pengenalan Wilayah Ecofarm di Glugur Rimbun*.
- Tasril, V., Sari, R. M., Wahyuni, S., & Syahputra, E. E. (2024). *ANALISIS USER EXPERIENCE FITUR WEBSITE PERPUSTAKAAN DIGITAL UMMUL HABIBAH MENGGUNAKAN METODE SCENARIO TESTING*.
<https://digilib.pancabudi.ac.id>.
- Tasril, V., Zen, M., Fitriani, E. S., & Putra, A. D. (2023). DESAIN UI/UX PROTOTIPE PEMBELAJARAN BERBASIS GAME KOSAKATA BAHASA INGGRIS DENGAN METODE HCD UI/UX DESIGN OF ENGLISH VOCABULARY GAME-BASED LEARNING PROTOTYPE USING THE HCD METHOD. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(1).
- Utan Sufandi, U., Trihapningsari, D., Mellysa, W., & Layanan Bahan Ajar, P. (2022). Peluang Penelitian UI/UX pada Pengembangan Aplikasi Mobile: Systematic literature review UI/UX Research Opportunities in Mobile Application Development: Systematic Literature Review. *Agustus*, 21(3), 411–433.
- Yulita, W., Habib Algifari, M., Rinaldi, D., Praseptiawan, M., Teknologi Produksi dan Industri, J., Teknologi Sumatera Jl Terusan Ryacudu, I., Huwi, W., Agung, J., & Selatan, L. (2021). Analisis dan Rancangan User Experience Website OAIL Menggunakan Metode Task Centered System Design

(TCSD). *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(2), 879–886.

Yuyun Widayanti. (2016). *Pengelolaan Perpustakaan Digital*.

<https://www.binar.co.id/blog/design-sprint-tahapan-dan-cara> diakses tanggal 03 September 2024

<https://blog.rakamin.com/design-sprint-vs-design-thinking-apa-bedanya/> diakses tanggal 03 September 2024

<https://sis.binus.ac.id/2021/02/05/5-tahap-pada-design-sprint/> diakses tanggal 03 September 2024

<https://koma.or.id/metode-uiux/> diakses tanggal 03 September 2024

<https://sis.binus.ac.id/2023/01/19/mengenal-lean-ux-dan-berbagai-keunggulannya/> diakses tanggal 03 September 2024

<https://sis.binus.ac.id/2023/02/17/kenali-lebih-jauh-perbedaan-user-interface-dan-user-experience/> diakses tanggal 03 September 2024

<https://www.dicoding.com/blog/5-perbedaan-utama-ui-dan-ux-mana-yang-lebih-penting/> diakses tanggal 03 September 2024

PENULIS



Ranti Eka Putri, S.Kom., M.Kom. Lahir pada tanggal 28 Juli 1992 di Kota Lubuksikaping, Kecamatan Pasaman, Provinsi Sumatera Barat. Telah menyelesaikan jenjang Pendidikan S1 Program Studi Sistem Informasi di Universitas Putra Indonesia “YPTK” pada tahun 2015 dan Lulus S2 Pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang Tahun 2016. Penulis saat ini mengabdikan diri

Sebagai salah satu Dosen di Bidang Ilmu Komputer Pada Fakultas Sains Dan Teknologi Dengan Program Studi Sistem Komputer di Universitas Pembangunan Panca Budi Medan dan menjadi Dosen Tetap pada tahun 2017 pada Kampus Tersebut.



Dedi Purwanto, S.Kom., M.Kom.

Lahir di Sindar Raya, 22 Juni 1990. S1 di Universitas Pembangunan Panca Budi Fakultas Ilmu Komputer, Sistem Komputer – Medan. Kemudian melanjutkan studi S2 di Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis saat ini mengabdikan diri Sebagai salah satu Dosen di Bidang Ilmu Komputer Pada Fakultas Sains Dan Teknologi Dengan Program Studi Sistem

Komputer di Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.



Yossy Fadly, S.S., M.Si.

Lahir di Rantauprapat, 23 Agustus 1986. Menamatkan jenjang D3 sampai S2 di Universitas Sumatera Utara. Menyelesaikan S2 pada tahun 2015. Penulis saat ini mengabdikan diri Sebagai salah satu Dosen Pada Fakultas Sosial Sains Dengan Program Studi Akuntansi di Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Pengembangan desain UI/UX untuk aplikasi perpustakaan digital berbasis website yang ditujukan bagi siswa SMA dilakukan dengan menggunakan Figma sebagai alat utama dalam perancangan. Fokus utamanya adalah meningkatkan pengalaman pengguna melalui perbaikan tampilan dan fungsionalitas aplikasi. Dengan pendekatan desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna, diharapkan aplikasi ini menjadi lebih mudah diakses oleh siswa dalam mencari, meminjam, dan mengembalikan buku secara online, serta dapat meningkatkan minat mereka dalam menggunakan perpustakaan digital sebagai sumber belajar.



IKAPI
IKATAN PENERBIT INDONESIA

CV. Tahta Media Group
Surakarta, Jawa Tengah
Web : www.tahtamedia.com
Ig : tahtamedia group
Telp/WA : +62 896-5427-3996

ISBN 978-623-147-531-2 (PDF)



9 786231 475312