

INTISARI

Perpustakaan merupakan bagian proses pembelajaran baik dilaksanakan di sekolah maupun perguruan tinggi. SMA Negeri 1 Sidareja juga memiliki perpustakaan untuk menunjang proses pembelajaran siswa. Saat ini perpustakaan SMA Negeri 1 Sidareja masih menggunakan sistem secara konvensional. Sistem perpustakaan ini masih memiliki beberapa kekurangan, yaitu tidak adanya pemberitahuan bagi siswa dalam pengembalian buku sehingga siswa lupa mengembalikan buku dan terjadi keterlambatan pengembalian, siswa dalam mencari buku masih dilakukan secara manual dengan mendatangi setiap rak. Dari masalah tersebut penulis memberikan sebuah solusi dengan membuat rancangan desain tampilan perpustakaan mobile bagi siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perancangan User Interface/User Experience aplikasi perpustakaan mobile pada SMA Negeri 1 Sidareja. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Design Thinking. Perancangan aplikasi perpustakaan mobile menggunakan Design Thinking terdiri dari lima tahapan yaitu: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Untuk pengujian prototype aplikasi perpustakaan mobile untuk pengukuran usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Hasil penelitian berhasil dibuat rancangan Aplikasi Perpustakaan mobile SMA Negeri 1 Sidareja dengan metode design thinking. Didapatkan hasil pengujian prototype aplikasi perpustakaan mobile untuk pengukuran usability dengan metode System Usability Scale (SUS) mendapatkan nilai rata-rata 79,6 dengan level A, acceptability ranges : acceptable, grade scale : A, dan adjective ratings : Excellent.

Kata Kunci: Perpustakaan, Design Thinking, Mobile.

ABSTRACT

Libraries are part of the learning process both carried out in schools and universities. SMA Negeri 1 Sidareja also has a library to support the student learning process. Currently the Sidareja 1 Public High School library still uses the conventional system. This library system still has several shortcomings, namely the absence of notification for students in returning books so that students forget to return books and late returns occur, students in finding books are still done manually by visiting each shelf. From this problem the author provides a solution by making a mobile library display design for students. The purpose of this research is to design a User Interface/User Experience mobile library application at SMA Negeri 1 Sidareja. The research method used is the Design Thinking method. The design of a mobile library application using Design Thinking consists of five stages, namely: empathize, define, ideate, prototype, and test. For testing the mobile library application prototype for usability measurement using the System Usability Scale (SUS) method. The results of the research succeeded in designing a mobile library application for SMA Negeri 1 Sidareja using the design thinking method. The results of testing the mobile library application prototype for usability measurement using the System Usability Scale (SUS) method obtained an average value of 79.6 with level A, acceptability ranges: acceptable, grade scale: A, and adjective ratings: Excellent.

Keywords: Libraries, Design Thinking, Mobile.