

# Perancangan Ulang Desain UI/UX Website Digilib Universitas Sriwijaya Menggunakan Metode Double Diamond

Fachri Auliya Rahman<sup>1</sup>, Dwi Rosa Indah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya  
<sup>1</sup>09031182025026@student.unsri.ac.id, <sup>2</sup>indah812@unsri.ac.id\*

## Abstract

System digitalization is an effort to improve quality to make it easier for users to manage the system digitally. Library digitalization aims to connect the interaction of the general public and information sources from the library without any interaction. Sriwijaya University State University facilitates student learning sequences in terms of submitting documents and searching for research and journals with Sriwijaya University's digital library called Digilib Unsri. However, based on an initial survey that was conducted with 30 respondents using the webuse method which was divided into 4 dimensions, namely (Content, Organization & Readability, Navigation & Links, User Interface Design, and Performance & Effectiveness), stated that the satisfaction points for using the website were only of 0.55 with the level of use being at a moderate level. This is caused by several reasons, such as unclear website usage guidelines, feature functions that are difficult to understand, unattractive design appearance, and a display that is less user friendly. To overcome this, the author redesigned the interface design on the Digilib Unsri website using the Double Diamond method which is divided into 4 stages, namely discover, define, develop, and delivery. website with points of 0.85 and is at the "excellent" usage level. From these results, it can be seen whether the new design of the Digilib website prototype is accepted by users. This research uses webuse to measure website interface design, it is recommended that further research use other usability testing methods as a measuring tool for interface planning.

**Keywords:** user interface, user experience, double diamond, webuse, website, digital library

## Abstrak

Digitalisasi sistem menjadi sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas dengan tujuan mempermudah pengguna dalam mengelola sistem secara digital. Digitalisasi perpustakaan bertujuan menghubungkan interaksi masyarakat umum dan sumber informasi dari perpustakaan tanpa adanya interaksi. Perguruan Tinggi Negeri Universitas Sriwijaya memfasilitasi runutan pembelajaran mahasiswa dalam hal pengajuan dokumen, pencarian riset dan jurnal dengan perpustakaan digital Universitas Sriwijaya yang bernama Digilib Unsri. Akan tetapi, berdasarkan survei awal yang telah dilakukan dengan jumlah responden 30 menggunakan metode webuse yang terbagi menjadi 4 dimensi yaitu (Content, Organization & Readability, Navigation & Links, User Interface Design, dan Performance & Effectiveness), menyatakan poin kepuasan penggunaan website digilib hanya sebesar 0,55 dengan level penggunaan berada pada tingkat *moderate*. Hal ini disebabkan dari beberapa alasan seperti panduan penggunaan website yang kurang jelas, fungsi fitur yang sulit dipahami, tampilan desain yang kurang menarik dan tampilan yang kurang *user friendly*. Untuk mengatasi hal tersebut penulis melakukan perancangan ulang desain antarmuka pada website digilib unsri menggunakan metode *Double Diamond* yang terbagi 4 tahap yaitu *discover*, *define*, *develop* dan *delivery*, dari hasil perancangan ulang desain menggunakan *double diamond* dan *usability testing webuse* menunjukkan hasil kenaikan tingkat kepuasan dalam penggunaan website dengan poin sebesar 0,85 dan berada pada level penggunaan "*excellent*". Dari hasil tersebut dapat diketahui jika desain baru *prototype website* Digilib diterima oleh pengguna. Penelitian ini menggunakan webuse untuk mengukur desain antarmuka website, disarankan untuk penelitian selanjutnya menggunakan metode *usability testing* lain sebaifai alat ukur rancangan antarmuka.

**Kata kunci:** antarmuka pengguna, pengalaman pengguna, *double diamond*, webuse, situs web, perpustakaan digital

©This work is licensed under a Creative Commons Attribution - ShareAlike 4.0 International License

## 1. Pendahuluan

Digitalisasi sistem menjadi sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas dengan tujuan mempermudah pengguna dalam mengelola sistem secara digital [1], [2]. Digitalisasi sistem juga merambah ke dalam bidang pendidikan dan informasi dengan tujuan peningkatan layanan, sebagai contoh dalam hal perpustakaan yang menjadi wadah penelitian suatu masalah dan

menghubungkan perpustakaan dan masyarakat

secara daring [3]. Tujuan dari digitalisasi perpustakaan untuk menyambung koneksi masyarakat dengan informasi secara daring [4].

Pada Universitas Sriwijaya penggunaan digitalisasi sistem perpustakaan sudah terlaksana, perpustakaan digital tersebut memfasilitasi pembelajaran mahasiswa dalam hal pengajuan dokumen dan pencarian jurnal penelitian. Perpustakaan digital Universitas Sriwijaya

atau yang diberi nama Digilib Unsri juga menyediakan layanan administrasi yang membantu civitas akademi

Unsri menjalankan tugasnya seperti pengecekan turnitin, pengajuan bebas pustaka dan lain-lain. Akan tetapi, walaupun memiliki banyak layanan yang tersedia di Digilib Unsri tetap memiliki beberapa keluhan daripada penggunanya. Menurut hasil survei awal yang dilakukan oleh peneliti kepada 30 responden pengguna digilib yang terbagi menjadi 3 kategori yaitu mahasiswa, dosen dan pegawai perpustakaan Unsri menggunakan metode webuse dengan 4 variabel antara lain (*Content, Organization & Readability, Navigation & Links, User Interface Design, dan Performance & Effectiveness*), menyampaikan jika poin kepuasan pengguna *website* terhadap *website* Digilib Unsri sebesar 0,55 dengan level penggunaan berada pada tingkat *moderate*.

Ketidakpuasan pengguna ini didasari oleh beberapa faktor penyebab seperti alur *website* yang kurang jelas, fungsi fitur yang sulit dipahami, beberapa menu yang tidak memiliki isi, tampilan kurang menarik dan monoton, kesulitan dalam pengumpulan data dari pihak pegawai perpustakaan dan antarmuka yang *tidak user friendly*, hal tersebut menciptakan citra buruk dan mengurangi kepercayaan mahasiswa Unsri untuk menggunakan Digilib Unsri.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti melakukan perancangan ulang desain *website* Digilib Unsri. Ada banyak metode perancangan ulang desain pada penelitian sebelumnya seperti *design thinking* [5], tetapi pada penelitian ini akan menggunakan metode *double diamond*. Metode *double diamond* digunakan dalam penelitian ini karena berfokus kepada pendapat dan pandangan pengguna sebagai solusi dari permasalahan yang ada di dalam *website* [6], [7], [8]. Pada penerapannya *double diamond* ditujukan untuk menyerap seluruh ide dan pemikiran dari aspek pengguna sebanyak-banyaknya yang akan dikerucutkan hingga menghasilkan fokus solusi terbaik [9]. Kemudian *double diamond* dapat digabungkan dengan alat ukur yang berbeda sebagai metode evaluasi [10]. Sedangkan, pengujian *usability prototype* menggunakan metode webuse yang dikhususkan kepada penilaian antarmuka dan fungsionalitas sebuah *website* [11], [12]. Metode webuse juga dapat menilai kelebihan dan kekurangan sebuah *website* [13], [14].

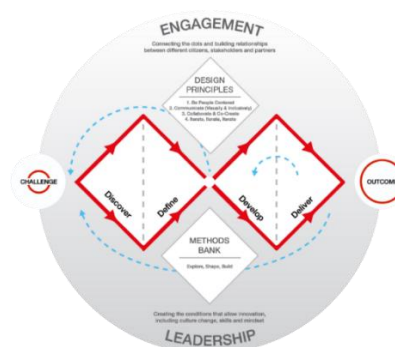
Penerapan metode *double diamond* juga digunakan di bidang pendidikan pada portal akademik Universitas Wijaya Kusuma untuk mengidentifikasi masalah terhadap *user experience* portal tersebut dengan digabungkan *usability testing* UEQ. Dalam penelitiannya dihasilkan rekomendasi desain *prototype* sesuai dengan keinginan dan solusi dari permasalahan antarmuka portal sebelumnya [10]. Selain itu, *double diamond* digunakan dalam penelitian peningkatan sumber daya masyarakat. Penelitian tersebut bertujuan

untuk merancang *prototype* aplikasi pembangunan desa untuk mengembangkan sumber daya desa di indonesia [15].

Berdasarkan permasalahan pada *website* Digilib Unsri yang telah diuraikan di awal dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah rancangan *prototype website* Digilib Unsri untuk Perpustakaan Universitas Sriwijaya menggunakan metode *Double Diamond*.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang berfokus kepada pengamatan mendalam terhadap pengguna objek yang menghasilkan data deskriptif. Alur penelitian ini menggunakan metode *double diamond*. Metode ini menawarkan fleksibilitas untuk dengan efektif berkolaborasi dengan non desainer, sehingga pengguna juga bisa berkolaborasi dengan desainer.[16]

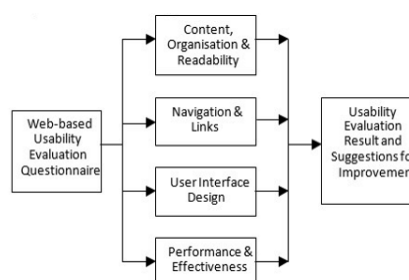


Gambar 1. Alur Kerja *double diamond* [17]

### 2.1. Discover

Merupakan tahap awal dan menjadi tahap penting dengan tujuan sebagai penentu masalah yang akan pada sebuah sistem yang berjalan dan untuk mencari pendapat pengguna saat menggunakan sistem tersebut, penentuan masalah yang ada dicari menggunakan metode yang telah disesuaikan dengan kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi melalui observasi, wawancara, pemberian kuesioner dan mempelajari studi pustaka. Pada tahap ini juga akan dilakukan pengukuran *usability testing* untuk dapat melihat nilai awal *usability* pada *website* Digilib Unsri menggunakan webuse.

#### 2.1.1. Webuse



Gambar 2. Alur Kerja *Webuse* [18]

*Web Usability Evaluation (WEBUSE)* digunakan untuk menilai fungsi kegunaan sebuah *website* yang berisi 20 pertanyaan dengan skala likert 5 poin [19]. Webuse

terbagi menjadi 4 dimensi, antara lain (1) *Content, organization and readability*, (2) *Navigation and links*,

(3) *User interface design* dan (4) *Performenced and effectiveness* [20], [21]. Pengujian webuse dilakukan sebelum dan sesudah fase *develop* sebagai pembandingan tingkat kenaikan *usability poin* terhadap desain antarmuka *website* dan sebagai pengukur keberhasilan penelitian ini. Tahapan pengujian webuse antara lain:

- Menentukan fungsi web yang akan dievaluasi
- Responden mengisi kuesioner yang telah disediakan
- Merit digunakan berdasarkan jawaban dari setiap pertanyaan di dalam kuesioner, kemudian diakumulasi sesuai kategori.
- Point usability* menjadi nilai rata-rata dari masing-masing kategori
- Level usability* diambil dari akumulasi poin *usability*

Berikut merupakan kuesioner metode webuse berisi 20 pertanyaan dari 4 kategori:

Tabel 1. Instrumen Pertanyaan Webuse [22]

|      |                                                                                                                         |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| COR1 | Sistem menyediakan informasi yang saya butuhkan tentang Perpustakaan Unsri.                                             |
| COR2 | Saya dapat dengan mudah mencari informasi yang saya butuhkan.                                                           |
| COR3 | Konten di dalam <i>website</i> digilib unsri tertata dan terstruktur.                                                   |
| COR4 | Saya dapat dengan mudah membaca isi konten.                                                                             |
| COR5 | Saya merasa nyaman terhadap bahasa yang digunakan                                                                       |
| COR6 | Saya tidak perlu scroll kiri kanan saat membaca konten digilib unsri.                                                   |
| NL1  | Saya dapat dengan mudah mengetahui halaman mana yang saya buka.                                                         |
| NL2  | Deskripsi petunjuk navigasi membuat saya mudah untuk memahami fungsi setiap menu.                                       |
| NL3  | Saya dapat dengan mudah membuka setiap tautan dan kembali lagi ke halaman sebelumnya dengan menggunakan tombol kembali. |
| NL4  | Ketika saya mengeksplor <i>website</i> saya tidak perlu membuka banyak jendela browser baru.                            |
| NL5  | Tautan dan menu disusun secara standar dan mudah dikenali.                                                              |
| UID1 | Tampilan <i>website</i> menarik.                                                                                        |
| UID2 | Desain antarmuka pengguna sudah tampilan terkini.                                                                       |
| UID3 | Warna yang digunakan pada <i>website</i> nyaman dilihat.                                                                |
| UID4 | Tampilan <i>website</i> konsisten di setiap halaman.                                                                    |
| UID5 | Tampilan <i>website</i> tidak mengandung konten yang mengganggu.                                                        |
| UID6 | Desain <i>website</i> mudah dipahami dan dipelajari oleh penggunanya.                                                   |
| PE1  | Saya tidak perlu menunggu lama untuk berpindah halaman.                                                                 |
| PE2  | Respon sistem sesuai dengan ekspektasi saya.                                                                            |
| PE3  | Sistem selalu menyediakan                                                                                               |

informasi yang jelas dan berguna ketika saya tidak tahu bagaimana melanjutkan.

Dari kuesioner sebelumnya terdapat nilai kelayakan pada masing-masing pilihan jawaban, sebagai berikut:

Tabel 2. Merit Value

| Pilihan Jawaban     | Merit |
|---------------------|-------|
| Sangat Tidak Setuju | 0,00  |
| Tidak Setuju        | 0,25  |
| Netral              | 0,50  |
| Setuju              | 0,75  |
| Sangat Setuju       | 1,00  |

Selanjutnya, merit dimasukkan ke dalam 4 kategori *usability*. Skor rata-rata setiap kategori disebut sebagai *usability point*. *Usability point* untuk kategori x didefinisikan sebagai berikut:

$$x = \frac{[\Sigma(\text{Merit for each question on the category})]}{[\text{Total of questions}]} \quad (1)$$

Penjelasan:

x = *usability point*

$\Sigma$  = Total merit dari setiap kategori

Penilaian *usability* terdiri dari beberapa tingkatan yang dapat dilihat dari perhitungan poin kegunaan.

Tabel 3. *Usability Website Level*

| Point                 | Usability Level |
|-----------------------|-----------------|
| $0 \leq x \leq 0,2$   | Sangat Buruk    |
| $0,2 \leq x \leq 0,4$ | Buruk           |
| $0,4 \leq x \leq 0,6$ | Biasa           |
| $0,6 \leq x \leq 0,8$ | Baik            |
| $0,8 \leq x \leq 1,0$ | Sangat Baik     |

## 2.2. Define

Tahap *Define* adalah tahap lanjutan setelah tahap *discover* yang berfokus kepada menganalisis kendala dan masalah yang terjadi pada *website* tersebut berdasarkan opini dari pengguna [23]. Tahap ini menghasilkan penjelasan kekurangan dan kelebihan *website* dan kebutuhan pengguna seperti *user persona*, *user journey map* dan *website architecture*.

## 2.3. Develop

Setelah dilakukan analisis menyeluruh terhadap permasalahan yang ada penulis melanjutkan perancangan desain *website* dengan menggabungkan hasil analisis sebelumnya dengan kreativitas penulis, perancangan desain tersebut menghasilkan *storyboard*, *user flow*, *design system*, *wireframe low fidelity*, *wireframe high fidelity* dan prototipe. Perancangan *wireframe* dan *prototype* menggunakan figma sebagai media perancangan.

## 2.4. Deliver

Tahap *deliver* merupakan tahap terakhir dalam perancangan antarmuka menggunakan metode *double*

*diamond* dengan melakukan pengujian terhadap *prototype* yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya menggunakan metode *webuse* dan pengguna *website* digilib unsri sebagai responden. Pengujian diawali dengan mengerjakan *task scenario* yang telah dibuat terlebih dahulu dan dilanjut dengan melakukan pengisian kuesioner *webuse* terhadap *prototype* baru *website* untuk melihat hasil pengujian setelah dilakukan perancangan ulang antarmuka *website*.

### 3. Pembahasan dan Hasil

#### 3.1. Discover

Pada tahap ini penulis menyusun beberapa informasi yang dibutuhkan melalui sejumlah tahapan wawancara sebelumnya sebagai dasar acuan melakukan penelitian dan survei dengan penyebaran kuesioner yang ditujukan kepada 30 responden civitas akademik Universitas Sriwijaya yang ditentukan dengan *purposive sampling* yang mempertimbangkan faktor tertentu seperti pembagian responden berdasarkan 3 kategori yaitu mahasiswa, dosen dan pegawai perpustakaan untuk melihat respon kenaikan kepuasan pengguna terhadap *user interface website* digilib unsri dari responden. Semua tahapan dilakukan berdasarkan *design principle double diamond*. Adapun hasil dari fase *discover* antara lain hasil kuesioner awal, *empathy map* dan *pain and gain*.

##### 3.1.1. Kuesioner Awal

Untuk mengetahui permasalahan awal yang ada di dalam *website* digilib dan mengevaluasi antarmuka *website* lama, penulis melakukan kuesioner awal terhadap *website* digilib kepada 30 responden yang terbagi menjadi 3 kategori yaitu mahasiswa, dosen dan pegawai digilib. Sehingga dapat diperoleh hasil kuesioner seperti berikut:

Tabel 4. Hasil Kuesioner *website* awal

| Categories                           | Indicator | Usability Point | Usability Level |
|--------------------------------------|-----------|-----------------|-----------------|
| Content, Organization, & Readability | COR1      | 0.50            | Moderate        |
|                                      | COR2      | 0.48            | Moderate        |
|                                      | COR3      | 0.50            | Moderate        |
|                                      | COR4      | 0.53            | Moderate        |
|                                      | COR5      | 0.60            | Good            |
|                                      | COR6      | 0.64            | Good            |
| Navigations & Links                  | NL1       | 0.62            | Good            |
|                                      | NL2       | 0.50            | Moderate        |
|                                      | NL3       | 0.63            | Good            |
|                                      | NL4       | 0.49            | Moderate        |
|                                      | NL5       | 0.50            | Moderate        |
| User Interface Design                | UID1      | 0.48            | Moderate        |
|                                      | UID2      | 0.44            | Moderate        |
|                                      | UID3      | 0.54            | Moderate        |
|                                      | UID4      | 0.50            | Moderate        |
|                                      | UID5      | 0.67            | Good            |
| Performances &                       | UID6      | 0.60            | Good            |
|                                      | PE1       | 0.62            | Good            |

|               |     |      |          |
|---------------|-----|------|----------|
| Effectiveness | PE2 | 0.54 | Moderate |
|               | PE3 | 0.49 | Moderate |

Selanjutnya dilakukan perhitungan analisis dari *usability website* dengan menjumlahkan dan membagi *usability point* sesuai dengan banyak variabel. Berikut merupakan tabel *usability point* dan *level*:

Tabel 5. *Usability Website Level*

| Categories                           | Usability Point | Usability Level | Usability Website Point | Usability Website Level |
|--------------------------------------|-----------------|-----------------|-------------------------|-------------------------|
| Content, Organization, & Readability | 0.55            | Moderate        |                         |                         |
| Navigations & Links                  | 0.55            | Moderate        | 0.55                    | Moderate                |
| User Interface Design                | 0.54            | Moderate        |                         |                         |
| Performances & Effectiveness         | 0.55            | Moderate        |                         |                         |

Berdasarkan perhitungan di atas ditunjukkan jika tingkat penggunaan *website* Digilib Unsri meraih poin sebesar 0,55 dan termasuk ke dalam level “*moderate*”. Hasil kuesioner awal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa ada yang perlu ditingkatkan pada *website* Digilib Unsri.

#### 3.1.2. Empathy Map

*Empathy map* terbagi menjadi 4 bagian diagram yaitu *says*, *thinks*, *does* dan *feels* yang menggambarkan perspektif pengguna saat menggunakan *website digital library* Universitas Sriwijaya.



Gambar 3. *Empathy Map* Dosen





Gambar 4. Empathy Map Mahasiswa



Gambar 5. Empathy Map Pegawai Perpustakaan

### 3.1.3. Pain and Gain

| Pain                                                                         | Gain                                |
|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Desain antarmuka kurang menarik                                           | 1. Secara fungsional berfungsi baik |
| 2. Informasi kurang update                                                   | 2. Memiliki banyak layanan          |
| 3. Website menggunakan formulir yang tidak terhubung langsung dengan website | 3. Menjadi layanan satu pintu       |
| 4. Kurangnya sumber daya baca yang disediakan                                | 4. Dapat diakses multiplatform      |
| 5. Beberapa layanan tidak memiliki isi                                       | 5. Kecepatan akses cukup sepat      |
| 6. Menu News and Events tidak update                                         |                                     |
| 7. Tampilan tidak konsisten                                                  |                                     |
| 8. Tampilan navigasi sulit dipahami                                          |                                     |
| 9. Warna monoton                                                             |                                     |
| 10. Terlalu banyak membuka tab baru                                          |                                     |
| 11. Tidak user friendly                                                      |                                     |
| 12. Tidak menyediakan multi bahasa                                           |                                     |

Gambar 6. Pain and Gain

### 3.2. Define

Setelah didapatkan hasil dari fase *discover* sebagai dasar pengembangan dan analisis tahap selanjutnya, akan dilanjutkan pada tahap *define* yaitu menganalisis data yang telah ada sebelumnya dalam bentuk *user persona*, *user journey map* dan *sitemap*.

#### 3.2.1. User Persona

Berikut merupakan *user persona* salah satu pengguna dari kategori pegawai Digilib yaitu Rts.

Tiara Hilda Safitri selaku kepala bidang layanan digital perpustakaan Universitas Sriwijaya.



Gambar 7. User Persona Pegawai Perpustakaan

*User persona* berikutnya adalah pengguna dari kategori Dosen yaitu Ibu Putri Eka Sevtiyuni selaku dosen jurusan sistem informasi pada Universitas Sriwijaya.



Gambar 8. User Persona Dosen

*User persona* ini merupakan *user persona* dari salah satu kategori mahasiswa yaitu Anggun Ramadina mahasiswa Universitas Sriwijaya.



Gambar 9. User Persona Mahasiswa

#### 3.2.2. User Journey

*User Journey* berikut merupakan *user journey map* dengan skenario pengecekan kemiripan dokumen. Tujuan pada skenario ini adalah untuk agar mahasiswa dapat melihat persentase kemiripan dan plagiasi dokumen yang telah dibuat dengan artikel yang telah ada.

Tabel 6. *User Journey Similarity Test*

| Aktivitas               | Membuka Website                            | Memilih Layanan                                                 | Mengisi Formulir Pengecekan                                 |
|-------------------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
|                         | 1. Melakukan pencarian website             | 1. Memilih layanan pada navigasi bar                            | 1. Memilih layanan formulir peminjaman skripsi              |
|                         | Membuka website                            | Menekan layanan uji kemiripan dokumen                           | 2. Mengisi formulir sesuai keterangan pemohon               |
| Detail Aktivitas        |                                            |                                                                 | 3. Mengunggah artikel yang akan dilakukan pengecekan        |
|                         |                                            |                                                                 | Menekan tombol kirim untuk mengirimkan jawaban              |
| Perasaan/Emosi Pengguna | Senang, karena dapat diakses dengan mudah  | Kesal, karena layanan tidak terbaca dengan jelas                | Kesal, karena belum memiliki form khusus tersendiri         |
| Peluang Improvisasi     | Sudah cukup baik hanya perlu dipertahankan | Melakukan penyesuaian tata letak fitur agar lebih mudah terbaca | Membuat formulir website yang terikat langsung pada website |

Tabel 7. *User Journey Map Peminjaman dokumen repository*

| Aktivitas               | Membuka Website                        | Memilih Layanan                         | Mencari Skripsi Referensi      | Mengisi Formulir Peminjaman                          |
|-------------------------|----------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------|------------------------------------------------------|
|                         | 1. Melakukan pencarian website         | 1. Memilih layanan pada navigasi bar    | 1. Membuka repository          | 1. Memilih layanan formulir peminjaman skripsi       |
|                         | 2. Membuka website                     | 2. Menekan layanan repository           | 2. Melakukan pencarian skripsi | 2. Mengunduh surat permohonan                        |
| Detail Aktivitas        |                                        |                                         | 3. Membuka skripsi             | 3. Melengkapi surat permohonan                       |
|                         |                                        |                                         | 4. Meminta "copy" skripsi      | 4. Mengisi formulir                                  |
|                         |                                        |                                         |                                | 5. Mengunggah surat permohonan                       |
|                         |                                        |                                         |                                | 5. Menekan tombol kirim untuk mengirimkan jawaban    |
| Perasaan/Emosi Pengguna | Senang karena akses perpustakaan sudah | Bingung karena submenu banyak dan tidak | Kesal karena langkah banyak    | Bingung, karena link formulir terpisah yang tersebar |

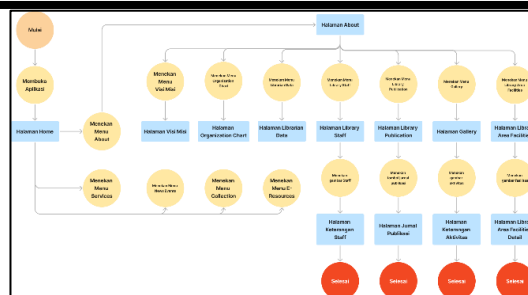
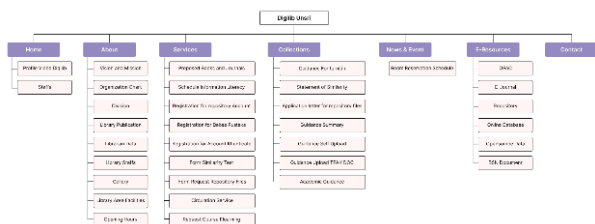
|                                                      |                                                                     |                                                                    |
|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| melalui <i>website</i>                               | terbaca dengan jelas                                                | tidak lagi digunakan sehingga tidak dapat diakses                  |
| Hanya perlu disesuaikan pada <i>interface mobile</i> | Akan dilakukan perubahan posisi dan tata letak elemen pada navigasi | Akan dibuat tombol yang mengarah langsung pada <i>repository y</i> |

Tabel 8. *User Journey Map Fasilitas Area Perpustakaan*

| Aktivitas               | Membuka Website                            | Memilih Layanan                                                       | Mengisi Formulir Peminjaman                                    |
|-------------------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
|                         | 1. Melakukan pencarian website             | 1. Memilih layanan pada navigasi bar                                  | 1. Membuka menu fasilitas area                                 |
|                         | 2. Membuka website                         | 2. Menekan layanan about                                              |                                                                |
| Detail Aktivitas        |                                            | 3. Memilih menu fasilitas area                                        |                                                                |
| Perasaan/Emosi Pengguna | Senang, karena dapat diakses dengan mudah  | Bingung, karena pilihan di dalam navigasi layanan banyak dan menumpuk | Sedih, menu masih kosong belum memiliki isi                    |
| Peluang Improvisasi     | Sudah cukup baik hanya perlu dipertahankan | Melakukan penyesuaian tata letak fitur agar lebih mudah terbaca       | Merancang isi layanan dengan foto dan informasi fungsi layanan |

3.2.3. *Sitemap*

Berikut merupakan pemetaan dari menu dan fitur yang ada di dalam *website digital library* Universitas Sriwijaya. Pemetaan fitur terbagi menjadi 7 kelompok utama yaitu *Home* sebagai halaman depan. *About* yang berisi informasi terkait perpustakaan dan fasilitasnya. *Service* yang berisi layanan yang ditawarkan di dalam *website* seperti peminjaman dokumen *repository*, pengecekan kemiripan dokumen dan permohonan bebas pustaka. *Collection* yang berisi aturan dan regulasi yang berlaku pada Universitas Sriwijaya. *News and Event* sebagai tempat mencari informasi dan berita terkini di dalam Universitas Sriwijaya. *E-Resource* tempat mencari pemahaman dan ilmu pengetahuan dari lokal hingga internasional. *Contact* sebagai tempat bertanya civitas akademik Universitas Sriwijaya.

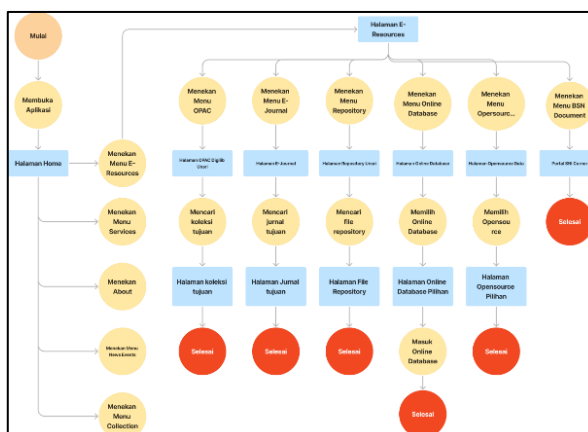
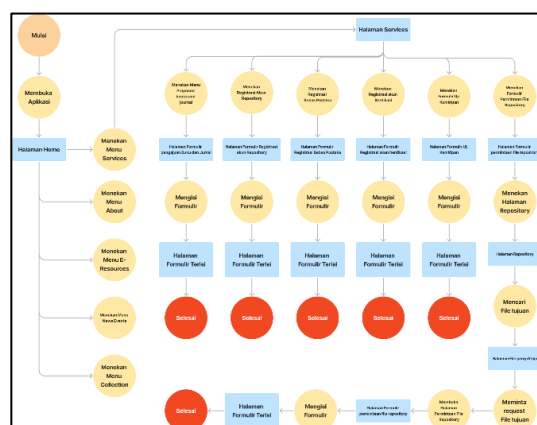
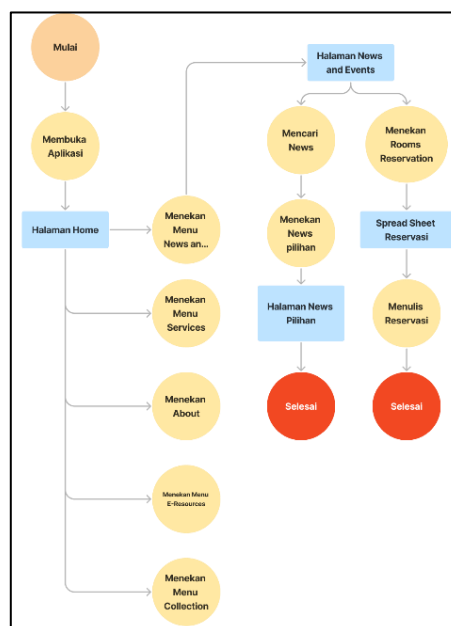
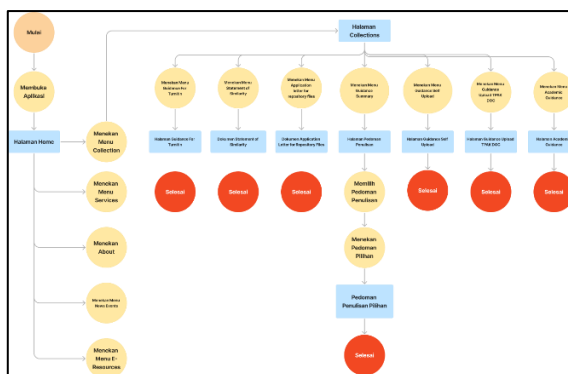
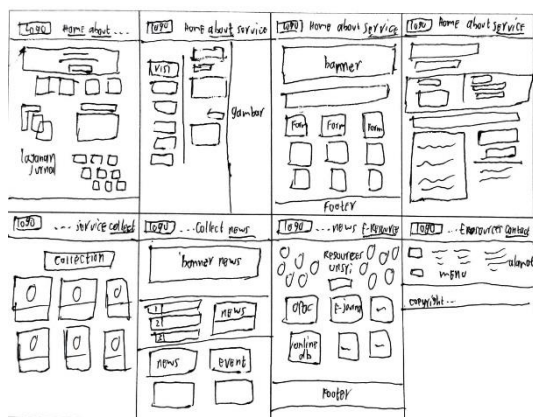


### 3.3. Develop

Hasil dari fase *develop* berupa rancangan-rancangan awal dari aplikasi yang dituangkan pada sketsa desain aplikasi, *user flow* dan *storyboard*.

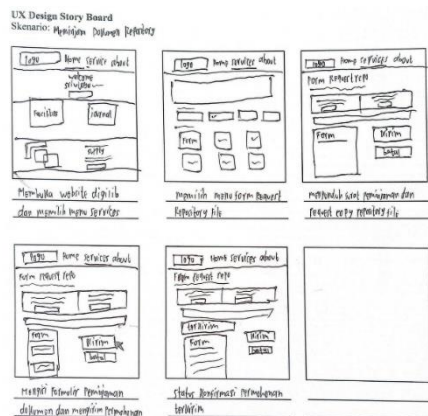
### 3.3.1. Sketsa Desain Web

Pada proses pembuatan sketsa desain aplikasi penulis menggunakan metode *crazy eight* dalam tahap *brainstorming*. Hasil dari tahap ini berupa delapan ide sketsa pada tiap halaman. Berikut hasil sketsa yang didapatkan:



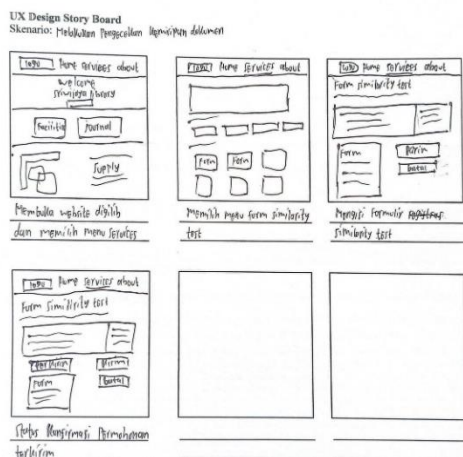
### 3.3.3. Storyboard

Selanjutnya penulis membuat jalan cerita dalam bentuk sketsa *website* untuk mempresentasikan aktivitas yang terjadi di dalam *website*. Sketsa berikut merupakan *storyboard* yang menceritakan aktivitas peminjaman dokumen *repository*, pengguna harus memilih layanan kemudian mengunduh dan mengisi surat peminjaman sebelum mengisi dan mengirimkan formulir peminjaman.



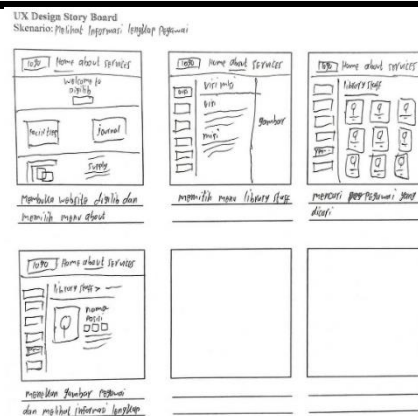
Gambar 17. Storyboard peminjaman dokumen repository

Sketsa selanjutnya merupakan *storyboard* yang menceritakan aktivitas pengecekan kemiripan dokumen, pada aktivitas ini pengguna harus memilih menu layanan, memilih layanan pengecekan kemiripan dokumen, kemudian mengisi formulir pengecekan kemiripan dokumen dan mengunggah dokumen yang akan diperiksa.



Gambar 18. Storyboard Similarity Test

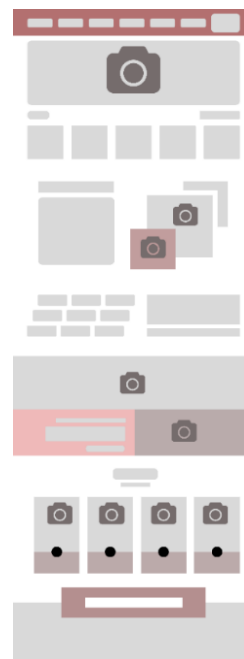
Sketsa berikut merupakan sketsa *storyboard* yang menggambarkan aktivitas pengecekan informasi lengkap pegawai, pada aktivitas ini pengguna akan memilih menu *about*, kemudian memilih *submenu library staffs*, kemudian menekan foto pegawai yang akan dilihat lebih lengkap.



Gambar 19. Storyboard Informasi Lengkap Pegawai

### 3.3.4. Low-Fidelity Prototype (Wireframe)

*Wireframe* merupakan hasil rancangan desain kasar *website* yang simpel, cenderung tidak memiliki kompleksitas tinggi dan tidak menggunakan warna atau ilustrasi, *wireframe* tersusun dari kerangka yang menyatakan tata letak desain *website*, fase ini akan berfokus kepada fungsionalitas sebuah *website*. Rancang desain pada gambar 20 merupakan *wireframe* dari halaman beranda *website* Digilib Unsri yang baru. Pada halaman beranda berisi beberapa penjelasan layanan yang tersedia, informasi berita, dan daftar pegawai perpustakaan secara singkat.



Gambar 20. Wireframe Home

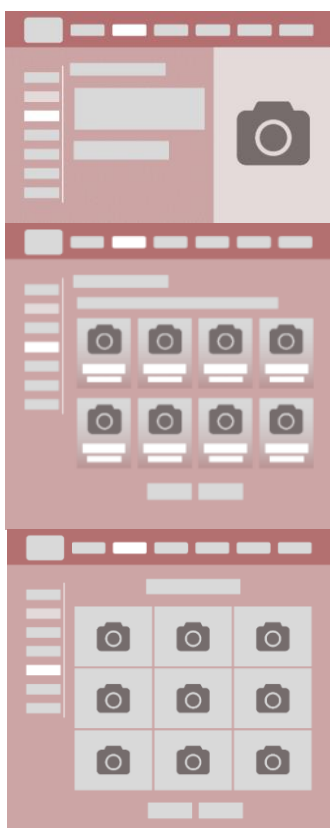
Gambar 20 merupakan gambar dari *wireframe* halaman formulir di dalam menu layanan. Pada gambar tersebut berisi keterangan pengisian formulir dan *field* kuesioner data pemohon dan data keterangan yang akan diajukan.





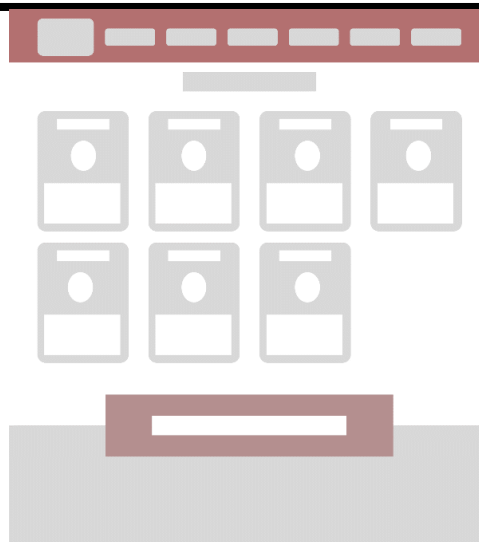
Gambar 21. Wireframe Formulir

Berikut merupakan *wireframe* dari halaman *About* yang berisi keterangan dan penjelasan isi dari perpustakaan. Pada halaman ini terdapat beberapa *submenu* yang menjelaskan dari masing-masing bagian perpustakaan.



Gambar 22. Wireframe About

*Wireframe* selanjutnya merupakan *wireframe* halaman koleksi yang berisi panduan-panduan dan arahan administrasi hingga akademik untuk civitas akademik Universitas Sriwijaya. Pada halaman ini terdapat beberapa panduan yang dapat dibaca dan diunduh.



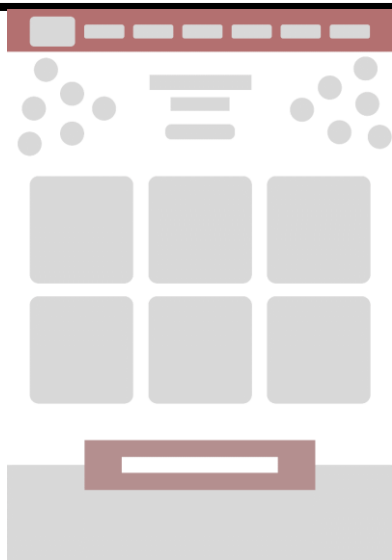
Gambar 23. Wireframe Collection

Berikut adalah *wireframe* dari halaman berita dan acara yang memuat seluruh kegiatan yang akan berlangsung pada Universitas Sriwijaya dan sebagai sarana informasi civitas akademi universitas Sriwijaya. Di dalam halaman tersebut terdapat banner kegiatan dan keterangan informasi hingga jadwal pelaksanaan kegiatan.



Gambar 24. Wireframe News and Events

*Wireframe* selanjutnya merupakan *wireframe* halaman sumber daya elektronik atau *e-resources* yang berisi dari berbagai kumpulan sumber bacaan mulai dari jurnal nasional dan internasional, buku pada perpustakaan dan dokumen lain di *online database*. Pada halaman ini menampilkan beberapa pilihan menu yang dapat diakses oleh pengguna.



Gambar 25. Wireframe E-Resources

### 3.3.5. Design System

*Design system* merupakan gabungan dari beberapa komponen yang digunakan secara berulang sebagai landasan dalam melakukan perancangan *prototype* sesuai standar yang telah ditentukan sebelumnya. Di dalam *design system* dapat berisi kumpulan warna, *icon*, *card*, navigasi, tombol dan *typography*. Berikut merupakan *design system* yang menjadi landasan dalam proses perancangan desain *website digilib*, dominasi warna biru merupakan aspek sudah ada dari *website* sebelumnya yang menggambarkan kebebasan dalam mengakses informasi dan menandakan bahwa *digilib* menjadi layanan satu pintu yang terhubung pada layanan lainnya.



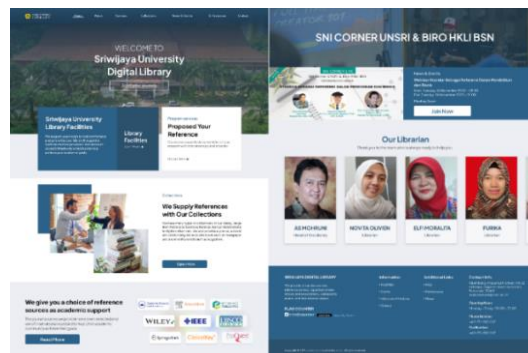
Gambar 26. Design System Digilib

### 3.3.6. Prototype

Purwarupa atau *prototype* merupakan hasil pengembangan dari *wireframe* dengan menambahkan komponen dari *design system* seperti warna, *icon*, typografi, dan komponen pendukung lain hingga menjadi desain *website*

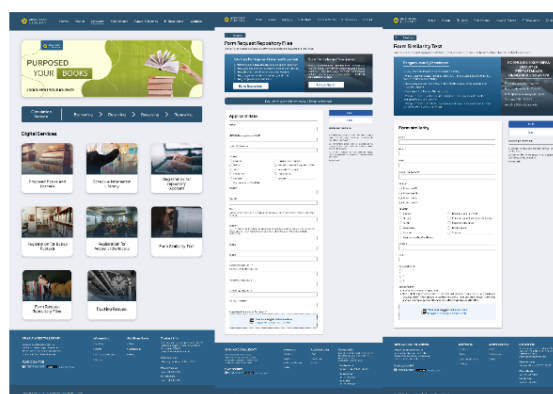
utuh. *Prototype* berfungsi untuk mempresentasikan desain akhir *website* yang bersifat statis.

Gambar 27 adalah desain *prototype* dari halaman utama atau halaman beranda dari *website digilib*. Halaman utama ini memiliki banyak tombol *cta* (*call to action*) yang merujuk pada layanan yang tersedia pada *website* seperti fasilitas area, usulan jurnal, koleksi bahan bacaan, informasi acara terbaru dan beberapa pemustaka dari *digilib*.



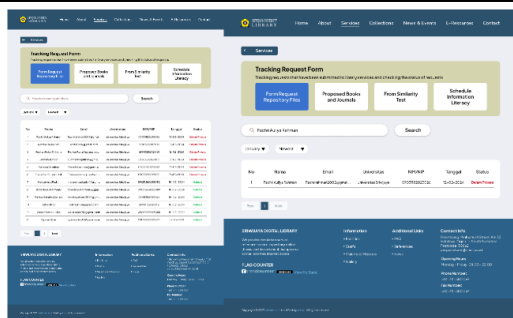
Gambar 27. Prototype Halaman Beranda

Gambar 28 merupakan desain *prototype* dari halaman layanan yang memiliki dua jenis halaman berbeda yaitu halaman awal layanan yang berisi beberapa pilihan layanan dan halaman formulir layanan. Pada halaman awal layanan menawarkan banyak layanan dalam bentuk *card* layanan yang dapat diinteraksi dan merujuk kepada halaman layanan yang diinteraksi, adapun layanan yang tersedia seperti registrasi akun *repository*, registrasi akun *ithenticate*, informasi jadwal literasi, usulan jurnal, uji kemiripan dokumen, pembuatan surat bebas pustaka dan pemantauan permintaan layanan.



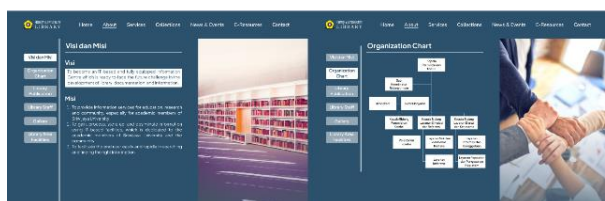
Gambar 28. Prototype Halaman Layanan

Selanjutnya pada halaman awal layanan memiliki layanan pemantauan permintaan layanan yang berfungsi untuk memantau progres layanan yang telah diminta sebelumnya oleh pengguna. Layanan tersebut terbagi menjadi 4 bagian seperti permintaan dokumen repositori, pengajuan usulan jurnal, pengecekan kemiripan dokumen dan penjadwalan literasi informasi.



Gambar 29. *Prototype* Halaman Layanan Pemantauan

Gambar 30 merupakan desain *prototype* dari halaman *about* pada submenu visi misi dan bagan organisasi yang berisi penjelasan visi dan misi yang ingin dicapai perpustakaan universitas Sriwijaya dan penjelasan bagan posisi organisasi pada perpustakaan tersebut. Pada tampilan *website* sebelumnya *submenu* hanya ditampilkan melalui *dropdown hover navbar* sehingga terlihat menumpuk dan kurang terbaca oleh pengguna, pada desain terbaru *submenu* diletakkan menjadi *side bar* sehingga lebih terbaca jelas oleh pengguna dan tidak membuat pengguna bingung.



Gambar 30. *Prototype* Halaman Visi misi

Selanjutnya adalah desain *prototype* dari halaman *about* pada *submenu* publikasi perpustakaan yang dimana terhubung kepada jurnal publikasi universitas sriwijaya, di halaman tersebut terdapat penjelasan dan tombol yang merujuk pada tautan jurnal.



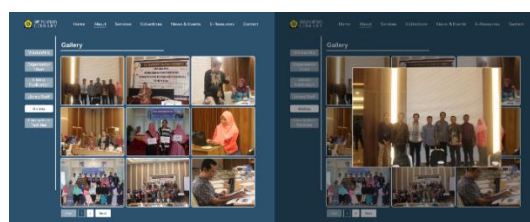
Gambar 31. *Prototype* Halaman Publikasi Perpustakaan

Gambar 32 merupakan desain *prototype* dari halaman *about* pada *submenu* pegawai perpustakaan. Pada halaman ini pengguna dapat melihat biodata pegawai perpustakaan secara lengkap seperti nama, posisi dan pendidikan terakhir pegawai. *Submenu* pegawai perpustakaan dibagi menjadi dua yaitu halaman pegawai yang menampilkan seluruh foto pegawai dan jika diinteraksi maka akan masuk ke halaman biodata lengkap pegawai.



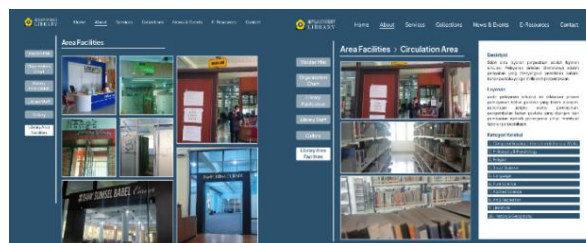
Gambar 32. *Prototype* Halaman Pegawai Perpustakaan

*Prototype* berikutnya merupakan desain *prototype* dari halaman galeri perpustakaan yang berisi foto-foto kegiatan yang diadakan perpustakaan atau berpartisipasi dengan anggota perpustakaan Universitas Sriwijaya. Pada halaman ini dimuat berbagai foto kegiatan yang dapat diinteraksi dan akan membesarkan jika diinteraksi untuk melihat detail foto.



Gambar 33. *Prototype* Halaman Galeri

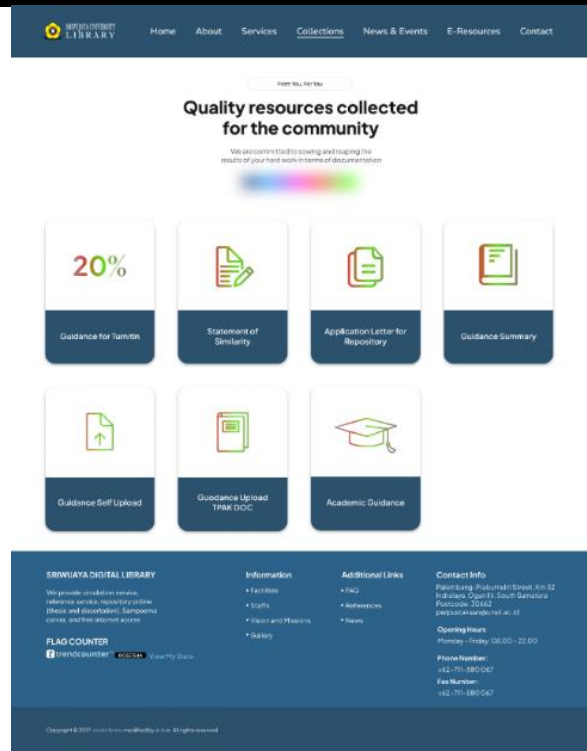
Selanjutnya adalah gambar *prototype* dari halaman fasilitas area perpustakaan yang berfungsi untuk menjelaskan kepada pengguna fasilitas yang ada di dalam perpustakaan Universitas Sriwijaya. Pada halaman ini hampir sama dengan submenu galeri yang memuat gambar, tetapi pada submenu fasilitas area perpustakaan lebih berfokus kepada rincian fasilitas yang ada di dalam perpustakaan.



Gambar 34. *Prototype* Halaman Fasilitas Area

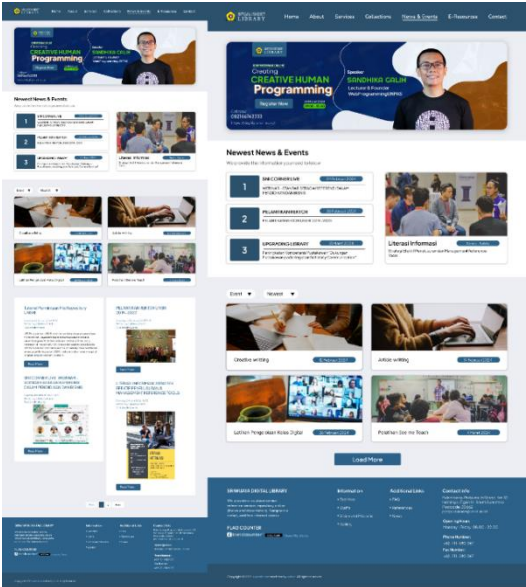
Gambar 35 merupakan gambar *prototype* dari halaman koleksi yang berisi kumpulan panduan dan aturan yang ada di Universitas Sriwijaya. Pada halaman ini terdapat 7 panduan akademik yang dapat diinteraksi pengguna untuk dibaca atau diunduh pengguna, adapun contoh dari panduan tersebut seperti panduan pengecekan turnitin, surat permohonan dokumen *repository*, dan panduan akademik.





Gambar 35. *Prototype* Halaman Koleksi

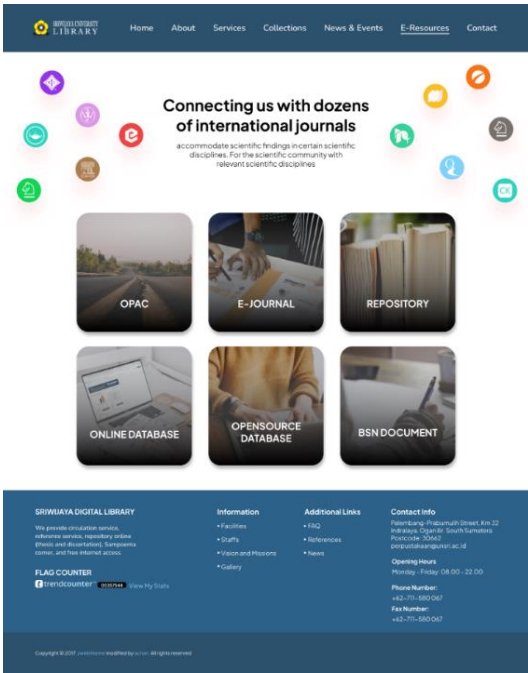
Gambar 36 adalah gambar *prototype* dari halaman berita dan acara yang dilaksanakan pada Universitas Sriwijaya. Halaman ini berfungsi sebagai media informasi civitas akademi Universitas Sriwijaya, pada halaman ini juga memiliki beberapa *card* yang menampilkan acara dengan waktu terdekat.



Gambar 36. *Prototype* Halaman Berita dan Acara

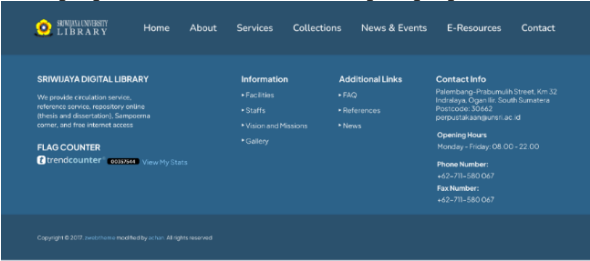
Selanjutnya merupakan gambar *prototype* dari halaman sumber daya digilib Unsri yang berisi sumber bacaan untuk pengguna yang berfungsi sebagai bahan ajar atau referensi ilmiah pengguna. Pada desain *website* sebelumnya tidak memiliki halaman awal sumber daya bacaan dan hanya menggunakan *dropdown hover* sehingga terlihat menumpuk oleh pengguna, pada kali ini penulis membuat halaman awal yang berisi *card menu*

sumber daya sehingga dapat terbaca dengan jelas.



Gambar 37. *Prototype* Halaman Sumber Daya

Gambar berikutnya adalah gambar desain *prototype* dari halaman kontak Digilib Unsri berfungsi sebagai kontak yang dapat dihubungi pengguna apabila diperlukan. Halaman ini memuat informasi penjelasan fungsi digilib, alamat, jadwal kerja perpustakaan dan nomor telepon perpustakaan.



Gambar 38. *Prototype* Halaman Kontak

### 3.4. Delivery

Setelah melakukan fase *developing* dengan merancang desain *prototype website* digilib, selanjutnya dilakan fase *delivery* yaitu menyampaikan hasil perancangan dan melakukan pengujian kepada pengguna yang dibagi menjadi 3 kategori yaitu mahasiswa, dosen dan pegawai perpustakaan sebagai responden. Pengujian ini dilakukan menggunakan metode webuse (*Website Usability Testing Tools*) dengan mengajukan 20 instrumen pertanyaan meliputi 4 variabel yaitu (*Content, Organization & Readability, Navigation & Links, User Interface Design, dan Performance & Effectiveness*). Berikut merupakan planning dan hasil pengujian dari hasil perancangan desain *website* digilib Unsri:

| Tabel 9. Hasil Webuse <i>Prototype</i> Terbaru |           |                 |                 |
|------------------------------------------------|-----------|-----------------|-----------------|
| Categories                                     | Indicator | Usability Point | Usability Level |
| Content,                                       | COR1      | 0.85            | Excellent       |
| Organization, &                                | COR2      | 0.84            | Excellent       |

|                              |      |      |           |
|------------------------------|------|------|-----------|
| Readability                  | COR3 | 0.87 | Excellent |
|                              | COR4 | 0.85 | Excellent |
|                              | COR5 | 0.86 | Excellent |
|                              | COR6 | 0.83 | Excellent |
|                              | NL1  | 0.85 | Excellent |
| Navigations & Links          | NL2  | 0.85 | Excellent |
|                              | NL3  | 0.88 | Excellent |
|                              | NL4  | 0.84 | Excellent |
|                              | NL5  | 0.88 | Excellent |
|                              | UID1 | 0.85 | Excellent |
| User Interface Design        | UID2 | 0.86 | Excellent |
|                              | UID3 | 0.88 | Excellent |
|                              | UID4 | 0.88 | Excellent |
|                              | UID5 | 0.86 | Excellent |
|                              | UID6 | 0.85 | Excellent |
| Performances & Effectiveness | PE1  | 0.80 | Excellent |
|                              | PE2  | 0.85 | Excellent |
|                              | PE3  | 0.85 | Excellent |

Selanjutnya dilakukan perhitungan analisis *usability website* dengan menjumlahkan dan membagi *usability point* sesuai dengan banyak variabel. Berikut merupakan tabel *usability point* dan level:

| Tabel 10. Usability Website Prototype Level |                 |                 |                         |                         |
|---------------------------------------------|-----------------|-----------------|-------------------------|-------------------------|
| Categories                                  | Usability Point | Usability Level | Usability Website Point | Usability Website Level |
| COR                                         | 0.85            | Moderate        | 0.85                    | Excellent               |
| NL                                          | 0.86            | Moderate        |                         |                         |
| UID                                         | 0.86            | Moderate        |                         |                         |
| PE                                          | 0.83            | Moderate        |                         |                         |

Perhitungan di atas menunjukkan perubahan nilai yang signifikan terhadap penggunaan *website* Digilib Unsri dengan meraih poin sebesar 0,85 dan termasuk ke dalam level “*excellent*”. Pada hasil kuesioner kedua ditunjukkan kenaikan poin penggunaan *website* dan pengguna merasa kualitas *website* sesuai dengan keinginan pengguna. Pada hasil *usability website point* kuesioner pertama mendapatkan nilai 0,55 dengan level *moderate*, kemudian setelah dilakukan tahapan analisis dan perancangan ulang desain *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *double diamond* dapat diketahui hasil kuesioner kedua mendapatkan nilai 0,88 dengan level *excellent*. Hal tersebut membuktikan bahwa adanya kenaikan tingkat *usability* pada *website* digilib unsri setelah dilakukan perancangan ulang desain antarmuka *website*.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pada tahapan analisis dan perancangan desain yang sudah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan

yang menjadi beberapa poin penting hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti membuat rancangan desain ulang *website* sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi *website* digilib unsri menggunakan figma sebagai *tool* utama pada proses perancangan desain. Peneliti melakukan perancangan desain pada 7 menu utama *website* digilib yaitu *home, about, services, collection, news and events, e-resources* dan *contact*.
2. Berdasarkan hasil *testing* yang didapatkan menggunakan metode *webuse* pada desain *website* digilib unsri sebelum dilakukan perancangan ulang mendapat poin sebesar 0,55 dengan level *usability moderate*, dengan poin di masing-masing variabel yaitu, 0,55 poin pada variabel *Content, organization and readability*, 0,55 poin pada variabel *Navigation and links*, 0,54 poin pada variabel *User interface design* dan 0,55 pada variabel *Performance and effectiveness*. Sedangkan setelah dilakukan perancangan ulang antarmuka hasil *testing prototype website* mendapat poin sebesar 0,85 dengan level *usability excellent*, dengan poin di masing-masing variabel yaitu, 0,85 poin pada variabel *Content, organization and readability*, 0,86 poin pada variabel *Navigation and links*, 0,86 poin pada variabel *User interface design* dan

0,83 pada variabel *Performance and effectiveness*. Hasil tersebut membuktikan jika peneliti berhasil melakukan perancangan ulang desain antarmuka *website* digilib unsri.

Daftar Rujukan

[1] A. Nurkholis *et al.*, 2022. digitalisasi Pelayanan Administrasi Surat Pada Desa Bandarsari. *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 3 (1). p. 21.

[2] M. M. Ridwan, Ismaya, Syahdan, A. M. Aminullah, and N. Jamaluddin, 2021. Perpustakaan Konvensional, Hibrida, Perpustakaan Digital dan Bookless Library. *Maktab. J. Perpust. dan Inf.*, vol. 1 (1). pp. 53–62.

[3] M. I. Hajiri, 2021. Revitalisasi peran dan fungsi perpustakaan perguruan tinggi (pendekatan pengembangan perpustakaan di masa islam klasik). *Pustaka Karya J. Ilm. Ilmu Perpust. dan Inf.*, vol. 9 (1). p. 39.

[4] A. Irhandanyaningsih, F. Arifan, and R. T. W. Broto, 2021. Digital Library Sebagai Upaya Peningkatan Pelayanan Perpustakaan Pada Era New Normal Di Perpustakaan Flamboyan Pemalang. *Inisiat. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1 (1). pp. 25–27.

[5] Putri Balkis and N. Oktaviani, 2023. Re-Design User Interface Website PT. Gozco Menggunakan Design Thinking. *J. Fasilkom*, vol. 13 (2). pp. 214–224.

[6] A. Ayuningtyas, E. F. Rahmawati, and T. Sagirani, 2023. Penerapan Metode Double Diamond pada Desain User Interface Website. *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 11 (1). pp. 11–22.

[7] M. T. Jauhari, Y. Prayudi, and U. I. Indonesia, 2023. IMPLEMENTASI METODE DOUBLE DIAMOND DALAM. *J. Ilm. Nas.*, vol. 5 (1). pp. 85–98.

[8] Faisal Maulana Akbar, Ayouvi Poerna Wardhanie, and Tan Amelia, 2023. Implementasi Re-design UI/UX Website



- Fumigasi Untuk Meningkatkan Customer Experience. *J. Appl. Comput. Sci. Technol.*, vol. 4 (2). pp. 90–99.
- [9] M. Oktaviana, A. Nurlifa, A. A. Suryanto, and F. Amaluddin, 2023. Perancangan UI/UX E-Tracer Study UNIROW dengan Menggunakan Metode Double Diamond. *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 6 (1). pp. 71–81.
- [10] G. I. Septiawan, M. Arifin, and T. Sagirani, 2023. Pendekatan Double Diamond Untuk Meningkatkan Ketertarikan Pengguna Pada Portal Akademik. *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 10 (2). pp. 228–240.
- [11] D. Wiratama and F. Fatmasari, 2022. Evaluasi Usability Website Pengadilan Negeri Prabumulih Menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE). *J. Teknol. Inform. dan Komput.*, vol. 8 (2). pp. 87–100.
- [12] S. Harlina, A. J. Wahidin, A. Heri, S. Puspita, and M. F. Mansyur, 2023. Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Situs E-Commerce id. carousell. com dan jualo. com: Pendekatan Metode WebUSE. *J. Eng. Technol. Innov.*, vol. 2 (2). pp. 55–62.
- [13] J. Karaman, 2020. Analisis Usability Aplikasi Cizgi Rent A Car Berbasis Mobile Menggunakan Metode WEBUS. *J. Comput. Inf. Syst. Technol. Manag.*, vol. 3 (2). pp. 93–100.
- [14] F. Aziz, Irmawati, D. Riana, J. D. Mulyanto, D. Nurrahman, and M. Tabrani, 2020. Usability Evaluation of the Website Services Using the WEBUSE Method (A Case Study: covid19.go.id). vol. 1641 (1). p. 12103.
- [15] A. Cahyo Priyantono and F. Ardiansyah, 2020. Perancangan Prototipe Mobile User Experience Aplikasi Peningkatan Sumber Daya Desa Menggunakan Metode Double Diamond Designing a Mobile User Experience Prototype for Village Resources Improvement Application Using the Double Diamond Method. *Ilmu Komput. Agri-Informatika*, vol. 7 (1). pp. 96–104.
- [16] S. I. Abensur, R. Carlstron, J. L. Hoehne, H. L. Bachiega, and P. Schor, 2023. Double diamond approach helping multidisciplinary health research team to mitigate infrastructure limitations. *Eng. Res. Express*, vol. 5 (4). p. 45046.
- [17] Designcouncil, 2004. Double Diamond Workflow. *designcouncil.org.uk*, [Online] (Updated 2024). Tersedia di: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/>. [Accessed 3 March 2024]
- [18] T. Oktarina and A. Orija, 2022. Usability Analysis of the Website of the South Sumatera Provincial Library Service Using the Webuse Method. *J. Tek. Inform.*, vol. 3 (5). pp. 1467–1474.
- [19] K. T. Martono, O. D. Nurhayati, and E. D. Widiyanto, 2020. Usability Analysis with Webuse Model in Information System Design in Monitoring Child Growth and Development. *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 803 (1). p. 12037.
- [20] H. S. Pratiwi and H. Novriando, 2022. Evaluasi Usability pada Website Monitoring Kebakaran Hutan Menggunakan Metode Webuse. *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9 (5). p. 961.
- [21] R. Saputra, M. Jazman, S. Syaifullah, and M. L. Hamzah, 2022. USABILITY EVALUATION OF THE WEBSITE SERVICES USING THE WEBUSE METHOD (A CASE STUDY: PUSTAKAARSIP.KAMPARKAB.GO.ID). *J. Tek. Inform.*, vol. 3 (6). pp. 1601–1612.
- [22] T. K. Chiew and S. S. Salim, 2003. WEBUSE: Website Usability Evaluation Tool. *Malaysian J. Comput. Sci.*, vol. 16 (1). pp. 47–57.
- [23] Muhammad Fiqri Widiyantoro, Taufik Ridwan, N. Heryana, A. Voutama, and Siska, 2023. Perancangan UI/UX Prototype Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Metode Design Thinking. *J. Fasilkom*, vol. 13 (2). pp. 121–131.