

EKSPLOKASI DESAIN *USER INTERFACE ONLINE PUBLIC ACCESS CATALOG (OPAC)* PERPUSTAKAAN BERBASIS WEBSITE DENGAN FIGMA

Andini Safitri^{*1}, Tertiaavini², Sugeng³

^{1,2,3}Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri Palembang, Indonesia.

Email: 12022210004@uigm.ac.id, 2avini.saputra@uigm.ac.id, 320222100023@uigm.ac.id

(Naskah masuk : 2 Juni 2024, Revisi : 3 Juni 2024, Diterbitkan : 4 Juni 2024)

Abstrak

Untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal, desain antarmuka pengguna (UI) sangat penting, terutama untuk sistem seperti OPAC (Online Public Access Catalog) di perpustakaan. Desain UI yang baik dapat meningkatkan aksesibilitas OPAC dan efisiensi penggunaan, sehingga pengguna dapat dengan mudah mencari dan mengakses sumber daya perpustakaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna OPAC melalui desain antarmuka berbasis web yang menggunakan Figma. Metode penelitian yang digunakan adalah DSRM (Design Science Research Methodology). Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain antarmuka berbasis web dengan Figma dapat menyediakan fitur-fitur penting seperti pencarian, filter dan sortir, koleksi detail, serta halaman registrasi, yang semuanya mendukung peningkatan kualitas dan efisiensi website OPAC.

Kata kunci: *desain user interface, desain website, figma, opac*

EXPLORATION DESIGN *USER INTERFACE OF ONLINE PUBLIC ACCESS CATALOG (OPAC) WEBSITE BASED LIBRARY USING FIGMA*

Abstract

To ensure an optimal user experience, user interface (UI) design is crucial, especially for systems like OPAC (Online Public Access Catalog) in libraries. A good UI design can enhance OPAC accessibility and usage efficiency, allowing users to easily search for and access library resources. The aim of this study is to improve the user experience of OPAC through a web-based interface design using Figma. The research methodology used is DSRM (Design Science Research Methodology). The results of the study show that web-based interface design with Figma can provide essential features such as search, filter and sort, detailed collections, and registration pages, all of which support the improvement of the quality and efficiency of the OPAC website.

Keywords: *figma, opac, user interface design, website design.*

1. PENDAHULUAN

Perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) sebuah website sangat penting untuk mempertimbangkan calon kebutuhan pengguna dan harus dibuat dengan baik karena berdampak pada cara pengguna melihat sistem yang ada dan juga untuk memberikan layanan terbaik dengan mempertimbangkan kualitas website sehingga pengguna dapat menikmati dan menggunakannya dengan baik dan efisien [1]. Begitu juga dengan OPAC atau *Online Public Access Catalog* adalah salah satu sistem penting dalam perpustakaan modern. OPAC memungkinkan pengguna mencari dan mengakses sumber daya perpustakaan secara online. Namun, desain antarmuka pengguna yang tidak efisien dan tidak mudah dipahami seringkali menjadi kendala dalam penggunaan OPAC [2]. OPAC adalah sistem katalogisasi yang memungkinkan pengguna mencari dan mengakses koleksi perpustakaan secara online. OPAC digunakan oleh perpustakaan untuk membantu pengguna menemukan dan mengakses informasi yang tersedia seperti judul, pengarang, subjek, dan lain-lain. Selain itu, sistem ini memungkinkan pengguna melihat detail koleksi, seperti lokasi, status peminjaman, dan informasi lainnya [2]. *User interface* adalah cara interaksi manusia dan suatu sistem. Dalam konteks teknologi, UI merujuk pada tampilan layanan pada saat pelanggan berinteraksi dengan produk atau jasa. Dengan tujuan untuk membuat aplikasi atau website lebih mudah digunakan, lebih menarik dan membuat pengalaman pengguna lebih baik lagi [3]. Website adalah kumpulan halaman web yang terhubung satu sama lain dan berisi berkas yang saling terkait yang terletak di bawah suatu domain atau subdomain dalam jaringan *World Wide Web (WWW)*. Website memberikan informasi digital seperti teks, gambar, suara, dan animasi kepada pengguna di

internet [4][5]. Figma adalah aplikasi desain untuk membuat prototipe dan tampilan untuk aplikasi mobile, desktop, dan website. Dengan terhubung ke internet, Figma dapat digunakan pada sistem operasi Windows, Linux, atau Mac. Figma memiliki keunggulan yaitu proyek yang sama dapat dilakukan oleh lebih dari satu orang, sehingga memudahkan sebuah tim dalam mendisain aplikasi atau website, dengan tujuan untuk membuat tampilan visual yang interaktif [6][7]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakan OPAC dengan *user interface* website yang menggunakan Figma.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode DSRM. *DSRM (Design Science Research Methodology)* adalah kerangka prosedur kerja yang memfasilitasi penelitian dalam bidang TI. Tujuan dari strategi ini adalah untuk mendapatkan pemahaman dan evaluasi hasil penelitian dengan menemukan dan menganalisis proses yang terlibat [8]. Strategi ini berkonsentrasi pada pengembangan produk UI OPAC yang berbasis website.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

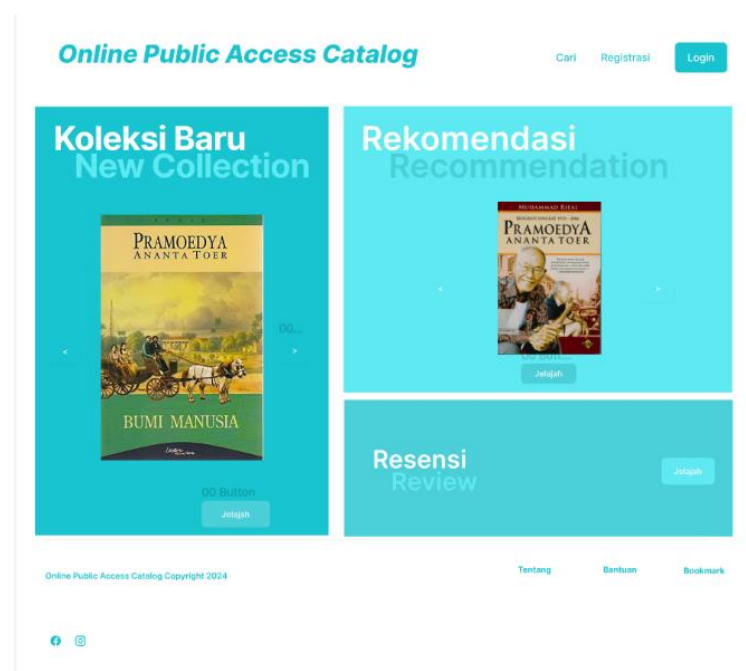
Studi ini dimulai dengan evaluasi kebutuhan yang ada, lalu perancangan dimulai. Ini termasuk membuat pola atau gambar dari berbagai elemen untuk membuat antarmuka yang lengkap, karena kualitas penggunaan dan kualitas informasi website berhubungan secara positif. [9].

Fitur-fitur utama yang harus ada dalam *OPAC (Online Public Access Catalog)* adalah :

- Pencarian, Fitur ini memungkinkan pengguna mencari koleksi perpustakaan menggunakan berbagai kriteria, seperti judul, pengarang, subjek, dll.
- Filter dan Sortir, Fitur ini memungkinkan pengguna memfilter dan mengurutkan hasil pencarian berdasarkan kriteria seperti tanggal publikasi, genre, dan lainnya.
- Detail Koleksi, Fitur ini memungkinkan pengguna melihat deskripsi, dan informasi lainnya tentang koleksi.
- Komentar dan Kritik, Fitur ini memungkinkan pengguna memberikan kritik dan kritik tentang koleksi perpustakaan [10].

3.1 Desain Menggunakan Figma

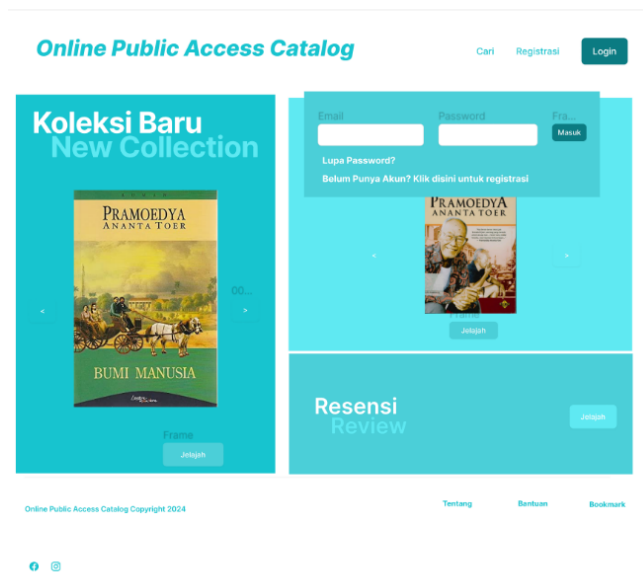
Untuk tampilan *Home* atau beranda dengan navigasi fitur Cari, Registrasi, dan tombol *Login*, juga Navigasi-navigasi untuk ke halaman Koleksi buku baru, Rekomendasi buku, dan Resensi atau *review* buku dengan *action button* masing-masing. Halaman ini dan halaman-halaman berikutnya juga berisi *footer* dengan tab-tab tentang, bantuan, dan juga *bookmark* untuk menyimpan halaman website. Penulis menggunakan dominan warna putih dengan kode #FFFFFF dan biru muda dengan kode #17C4CF. Dan untuk *font*, penulis menggunakan *font* Inter untuk semua halaman, termasuk judul website.



Gambar 1. Desain Halaman Home

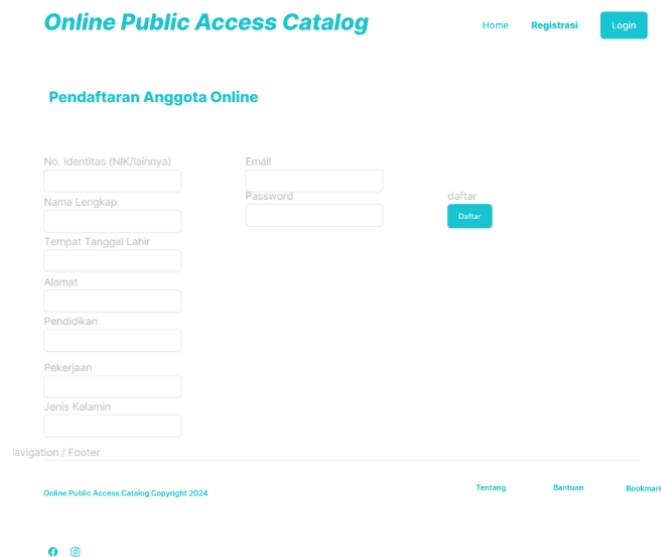
Andini safitri, dkk, eksplorasi desain user interface online public access catalog (opac) perpustakaan berbasis website dengan figma

Untuk Login, penulis membuat desain pop-up dengan input *field* email dan password, menggunakan tombol dan juga action link jika pengguna lupa password atau belum memiliki akun, pengguna dapat langsung registrasi menggunakan link action tersebut. Kode warna yang digunakan untuk pop-up adalah #4BCFD8.



Gambar 2. Desain Pop-up Login

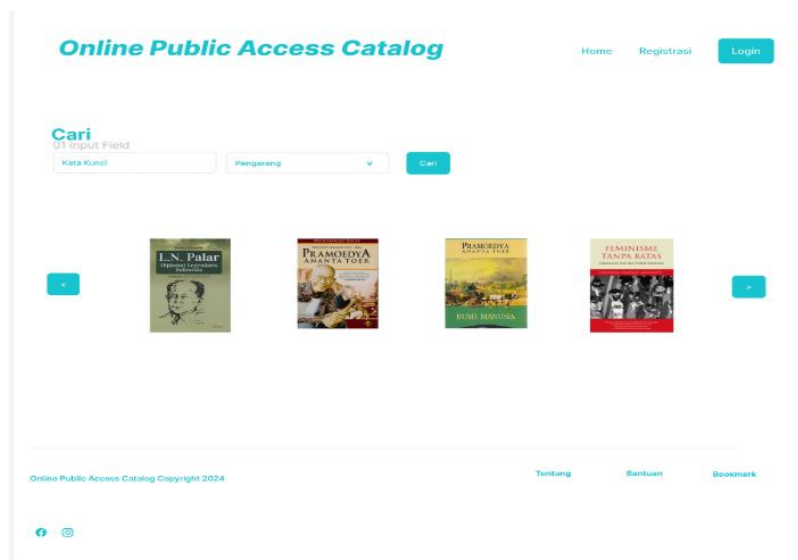
Halaman registrasi atau pendaftaran anggota online berisi *field-field* yang harus diisi dengan nomor identitas, nama lengkap, tempat tanggal lahir, alamat, pendidikan, jenis kelamin, email dan password. Dengan dominan putih #FFFFFF dan tombol-tombol #17C4CF.



Gambar 3. Desain Halaman Registrasi

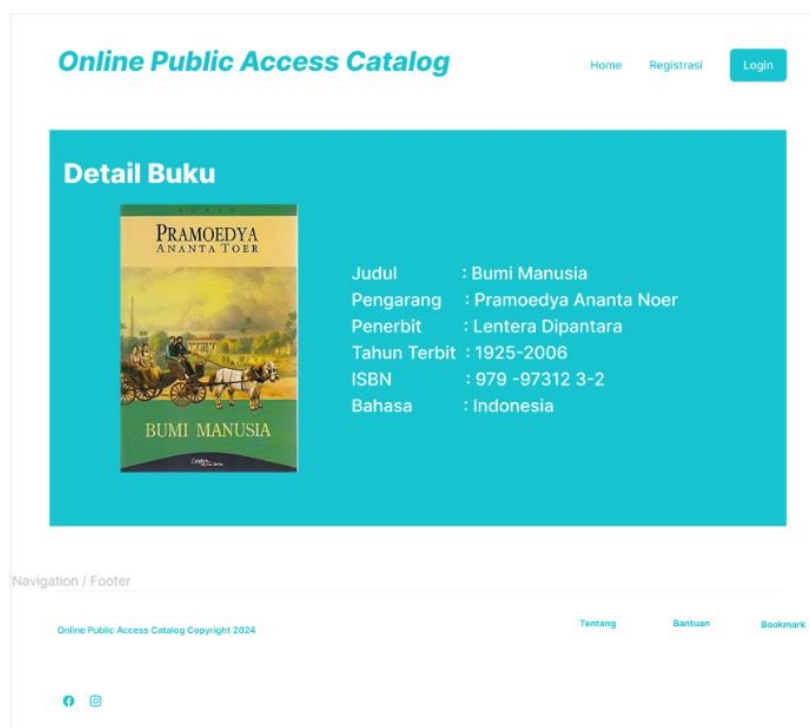
Untuk halaman pencarian berisi *field* kata kunci dengan *field* sortir, untuk pilihan sortirnya adalah judul, jenis buku, pengarang, dan tahun terbit. Di bawahnya terdapat gambar-gambar buku populer yang dapat digeser dengan tombol gulir, kode warnanya yaitu #17C4CF.

Andini safitri, dkk, eksplorasi desain user interface online public access catalog (opac) perpustakaan berbasis website dengan figma



Gambar 4. Desain Halaman Pencarian

Terakhir, untuk halaman detail buku warna dominannya sama dengan warna halaman-halaman sebelumnya, namun di halaman ini terdapat background biru dengan kode warna #17C4CF segi empat dengan *field* teks detail buku, dengan footer yang sama dengan halaman beranda.



Gambar 5. Desain Halaman Detail Buku

4. KESIMPULAN

Dengan menggunakan alat desain Figma, penelitian ini menemukan dan merancang antarmuka pengguna untuk OPAC dengan sukses. Desainnya mencakup halaman beranda, halaman login, halaman registrasi, halaman pencarian, dan halaman detail buku. Untuk meningkatkan kenyamanan dan estetika pengguna, desain ini menggunakan skema warna dan *font* yang konsisten. Menurut penelitian ini, fitur-fitur utama antarmuka yang dirancang, termasuk pencarian, filter, dan sortir, serta koleksi detail, telah terbukti meningkatkan kemudahan dan efisiensi penggunaan OPAC. Diharapkan desain yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan oleh perpustakaan untuk meningkatkan layanan OPAC mereka sehingga pengguna dapat mendapatkan informasi dengan lebih baik dan lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Azizah, A. Sani, A. Rezki, F. Raihan, and I. Georinayuni, “Perancangan Prototype Interface Atau UI Pada Layanan Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi Figma,” *JBPM J. Bid. Penelit. Multimed.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2022.
- [2] S. A. Rinah, D. S. Utari, A. Nuzuli, and ..., “Efektivitas Penerapan Opac (Online Public Access Catalogue) Dalam Pelayanan Publik Di Perpustakaan Muhammad Yusuf Ahmadi,” *Ref. J. Ilmu ...*, vol. 7, no. 2, pp. 76–86, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/refrensi/article/view/1515>
- [3] Y. S. Jamilah, “Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co,” *J. Desain Komun. Vis.*, vol. 9, no. 2, pp. 73–78, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458>
- [4] S. Muda, T. Terttiaavini, and L. Astuti, “Sistem Informasi Penanggulangan Tuna Karya Dan Anak Jalanan,” *J. Ilm. Matrik*, vol. 20, no. 1, pp. 11–20, 2018.
- [5] R. S. Hutabarat, “Mengevaluasi Kepuasan Pengguna dan Kegunaan Platform E-Commerce Berbasis Web : Studi Berbasis Kuesioner,” vol. 6, no. 3, pp. 402–406, 2023.
- [6] M. Suparman *et al.*, “Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif di Era Society 5.0,” *Abdi J. Publ.*, vol. 1, no. 6, pp. 552–555, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/download/283/191#:~:text=Figma adalah salah satu tools,pelaksanaan PKM berbagai desain lainnya>
- [7] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Seviana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [8] A. Murtiyoso *et al.*, “Virtual forests: a review on emerging questions in the use and application of 3D data in forestry,” *Int. J. For. Eng.*, vol. 00, no. 00, pp. 1–14, 2023, doi: 10.1080/14942119.2023.2217065.
- [9] M. D. Kiswanto, A. Sanmorino, U. Indo, and G. Mandiri, “Analisis Layanan Website Perpustakaan Sumatera Selatan Dalam Meningkatkan Kepuasan Pengguna,” *J. Ilm. MATRIK*, vol. 19 No.3, no. 629, pp. 217–226, 2017.
- [10] D. Azzahra and S. Ramadhani, “Pengembangan Aplikasi Online Public Access Catalog (Opac) Perpustakaan Berbasis Web Pada Stai Auliaurasyiddin Tembilahan,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 152–160, 2020, doi: 10.47233/jteksis.v2i2.127.