

Analisis Desain User Interface (UI) pada Aplikasi iPusnas berdasarkan Teori Dmitry Fadeyev

Dara Septiara^{1*}, Hati Murdani², Imam Kurniady³

¹UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
daraaseptiaraa@gmail.com

²UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
hatimurdani27@gmail.com

³UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Imamk966@gmail.com

*Corresponding Author

Diterima: 17 Maret 2025; Direvisi: 5 Mei 2025; Diterbitkan: 1 Juli 2025

Abstrak

Aplikasi perpustakaan digital iPusnas berperan penting dalam menyediakan akses literasi bagi masyarakat. Namun, efektivitas aplikasi ini sangat bergantung pada desain User Interface (UI), yang dapat memengaruhi pengalaman pengguna dalam menavigasi aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi desain UI iPusnas menggunakan teori Dmitry Fadeyev, yang terdiri dari delapan aspek utama: clarity (kejelasan), concision (keringkasan), familiarity (kemudahan dikenali), responsiveness (daya tanggap), consistency (konsistensi), aesthetics (estetika), efficiency (efisiensi), dan forgiveness (pengampunan). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung terhadap antarmuka aplikasi dan kajian literatur dari penelitian terdahulu yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa UI iPusnas telah memenuhi beberapa aspek, seperti responsiveness, concision, consistency, dan aesthetics, yang membuat tampilan aplikasi cukup menarik dan mudah dipahami. Namun, aspek clarity dan familiarity masih memerlukan perbaikan karena beberapa elemen UI belum cukup intuitif, sehingga menyulitkan pengguna dalam memahami fitur yang tersedia. Selain itu, aspek efficiency dan forgiveness masih belum diimplementasikan secara optimal, yang menyebabkan keterbatasan dalam kemudahan navigasi serta koreksi kesalahan pengguna. Temuan ini memberikan rekomendasi bagi pengembang aplikasi untuk menyederhanakan tampilan informasi, meningkatkan navigasi agar lebih intuitif, serta mengoptimalkan fitur bantuan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan UI iPusnas dapat dikembangkan menjadi lebih user-friendly, efisien, dan inklusif, serta menjadi referensi bagi pengembangan UI pada aplikasi perpustakaan digital lainnya.

Kata Kunci: Dmitry Fadeyev; iPusnas; Perpustakaan Digital; User Interface.

User Interface (UI) Design Analysis on the iPusnas Application Based on Dmitry Fadeyev's Theory

Abstract

The iPusnas digital library application plays an important role in providing literacy access for the community. However, the effectiveness of this application is highly dependent on the User Interface

(UI) design, which can affect the user experience in navigating the application. This study aims to evaluate the iPusnas UI design using Dmitry Fadeyev's theory, which consists of eight main aspects: clarity, concision, familiarity, responsiveness, consistency, aesthetics, efficiency, and forgiveness. This study uses a descriptive qualitative method, with data collection techniques through direct observation of the application interface and literature review from relevant previous studies. The results of the study indicate that the iPusnas UI has met several aspects, such as responsiveness, concision, consistency, and aesthetics, which make the application display quite attractive and easy to understand. However, the clarity and familiarity aspects still need improvement because some UI elements are not intuitive enough, making it difficult for users to understand the available features. In addition, the efficiency and forgiveness aspects have not been implemented optimally, which causes limitations in ease of navigation and user error correction. These findings provide recommendations for application developers to simplify the display of information, improve navigation to be more intuitive, and optimize help features to improve user convenience. With this research, it is hoped that the iPusnas UI can be developed to be more user-friendly, efficient, and inclusive, and become a reference for UI development in other digital library applications.

Keywords: Dmitry Fadeyev; Digital Library; iPusnas; User Interface.

PENDAHULUAN

Dalam mengakses informasi pada perangkat digital, terjadi sebuah interaksi timbal balik antara komputer yang dijadikan sebagai media dan juga pengguna. Interaksi tersebut terjadi dikarenakan pengguna melakukan sebuah input yang berupa perintah, kemudian komputer akan melakukan proses dengan memberikan sebuah feedback berupa output atau hasil. Demi memudahkan penggunaannya dalam melakukan interaksi tersebut, maka perlu diperhatikan desain, penerapan, serta evaluasi komputer. Dalam merancang sebuah aplikasi, perlu diperhatikan bagaimana merancang desain antarmuka (*interface*) yang menarik, bagaimana merancang aplikasi tersebut agar nyaman dalam proses interaksinya, dan bagaimana kemudahan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan aspek-aspek dari user interface (Tinur, 2021)

User Interface atau UI adalah bidang ilmu yang memahami terkait *layout* desain grafis pada sebuah tampilan aplikasi atau website (Muhyidin et al., 2020). UI merupakan sebuah cara yang dipakai dalam melakukan interaksi antara sistem dan manusia (Rahmawati et al., 2020). Istilah User Interface sering digunakan untuk menggantikan istilah Human Computer Interaction (HCI) yang merupakan seluruh aspek dari berbagai interaksi pengguna dan komputer (Jamilah & Padmasari, 2022). UI tidak hanya berhubungan dengan hardware, namun seluruh yang tampak pada layar (Waralalo, 2019).

UI hanya fokus pada tampilan dari sebuah perangkat yang dilihat serta ditata antarmuka pengguna, tujuannya untuk memudahkannya dalam mengakses perangkat tersebut (Aisyiyah, 2019). Menurut Dmitry Fadeyev (dalam Nawawi, 2014; Rachmadia & Mulyanto, 2014), ada delapan aspek penting di dalam UI, yaitu kejelasan (*clarity*), ringkas (*concision*), mudah dikenali (*familiarity*), daya tanggap (*responsiveness*), konsistensi (*consistency*), estetika (*aesthetics*), efisiensi (*efficiency*), dan pengampunan (*forgiveness*). Dengan merancang desain UI yang baik dalam sebuah situs website, maka akan membuat pengguna merasa nyaman serta ingin berlama-lama mengakses situs tersebut.

Sebaliknya, apabila perancangan UI yang buruk, maka akan membuat pengguna merasa kurang nyaman dan ingin segera beranjak dari situs tersebut (Rochmawati, 2019).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah menjadikan banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam bidang perpustakaan (Putriani et al., 2024). Perpustakaan digital merupakan sebuah sistem yang menggabungkan berbagai layanan, objek informasi, dan memfasilitasi akses objek informasi menggunakan perangkat digital (Mubarok, 2021). Perkembangan pesat perpustakaan digital saat ini, dijadikan sebagai salah satu modal yang dimanfaatkan untuk mendapatkan pengetahuan serta pembelajaran (Septiara et al., 2025). Dengan perpustakaan digital, pemustaka dapat memanfaatkan berbagai layanan seperti sarana prasarana, sumber daya online, kecepatan dalam mengakses informasi yang kompeten, serta berbagai manfaat lainnya. Selain itu, pemustaka juga dapat mengakses informasi digital seperti *e-journal*, *e-book*, serta berbagai informasi yang disediakan lainnya (Balasubramanian & Shanmugam, 2020).

Dari banyaknya permasalahan dalam pengembangan sebuah perpustakaan digital, salah satunya yaitu yang berhubungan dengan UI. Permasalahan UI bukan hanya tentang bentuk atau warna, namun juga tentang bagaimana penyajian alat yang sesuai pada tujuan pengguna. Selain itu, kenyamanan dalam mengakses perpustakaan digital juga perlu diperhatikan agar menjadi dasar dalam melakukan rancangan UI aplikasi perpustakaan digital, seperti perihal ukuran resolusi layar, keyboard, processor penyimpanan, kinerja performa yang terbatas, dan versi aplikasi dalam android. Aspek lain yang berkaitan dengan UI yaitu navigasi, bahasa yang mudah dimengerti, jenis dan ukuran font, desain gambar dan tombol icon, konsistensi tampilan pada tiap halaman, serta feedback dari sistem pada tiap pengguna melakukan sebuah perintah (Wahyuni & Dewi, 2019).

Salah satu contoh perpustakaan digital yang sudah tidak asing lagi digunakan oleh kalangan masyarakat adalah iPusnas. iPusnas dipilih sebagai obyek dalam penelitian ini karena perpustakaan ini memiliki jumlah koleksi digital yang beragam, serta berada dibawah naungan perpustakaan terbesar di Indonesia, Perpustakaan Nasional (Perpusnas). Tentunya sebagai perpustakaan besar dan ternama, iPusnas harus memiliki image yang baik dari berbagai aspek, agar dapat menjadi contoh yang baik bagi perpustakaan-perpustakaan di bawahnya.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arsyad Nuzul Hikmat (2024) berjudul "Evaluasi Desain Interface pada Aplikasi iPusnas berdasarkan Teori Evaluasi Heuristik Nielsen" menemukan bahwa aplikasi iPusnas dapat dikatakan telah baik dalam desain antarmuka dan telah membantu penggunaannya. Meski demikian, masih terdapat beberapa kekurangan.

Kemudian, penelitian selanjutnya oleh Almaas Rozikin Herawan, Retno Indah Rokhmawati, dan Muhammad Aminul Akbar (2023) dengan judul "Analisis dan Perancangan Ulang Desain UI & UX pada Aplikasi iPusnas dengan Penerapan Elemen Gamifikasi" menemukan dari hasil kuesioner 50 responden, 30 responden sangat menyetujui dengan adanya pengembangan iPusnas yang menerapkan elemen

gamifikasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, namun masih perlu dilakukan iterasi lebih lanjut untuk menyempurnakan pengalaman pengguna, terutama dalam aspek usability dan UX writing.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini akan menganalisis UI iPusnas berdasarkan teori Dmitry Fadeyev, yang mencakup delapan aspek utama: clarity (kejelasan), concision (keringkasan), familiarity (kemudahan dikenali), responsiveness (daya tanggap), consistency (konsistensi), aesthetics (estetika), efficiency (efisiensi), dan forgiveness (pengampunan). Teori ini digunakan karena aspek-aspek di dalam teori tersebut mudah untuk dinilai dan dipahami. Penelitian ini berfokus pada tampilan aplikasi iPusnas di Dekstop (PC). Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan sebuah evaluasi terhadap desain dari aplikasi iPusnas sehingga kedepannya dapat terus ditingkatkan dan dikembangkan kearah yang lebih baik.

Dari perbandingan ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian Herawan et al. (2023) lebih fokus pada pengembangan UI melalui gamifikasi, sementara Hikmat (2024) lebih menitikberatkan pada evaluasi heuristik Nielsen. Penelitian ini menawarkan perspektif yang berbeda dengan menggunakan teori Dmitry Fadeyev sebagai dasar evaluasi, yang belum digunakan dalam penelitian sebelumnya. Dengan pendekatan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan analisis yang lebih komprehensif terhadap UI iPusnas, terutama dalam aspek efisiensi dan fleksibilitas sistem yang belum banyak dibahas dalam penelitian terdahulu. Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup bagaimana implementasi delapan aspek UI menurut Dmitry Fadeyev pada aplikasi iPusnas? Aspek UI apa saja yang telah terpenuhi dan yang perlu diperbaiki?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menganalisis desain User Interface (UI) pada aplikasi iPusnas berdasarkan teori Dmitry Fadeyev. Penelitian deskriptif digunakan untuk mengeksplorasi atau mengklarifikasi sebuah gejala, fenomena atau kenyataan sosial yang ada (Syahrizal & Jailani, 2023). Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji dan mendeskripsikan fenomena secara mendalam, khususnya dalam menilai tampilan dan keterpakaian (usability) UI berdasarkan delapan aspek utama, yaitu *clarity* (kejelasan), *concision* (keringkasan), *familiarity* (kemudahan dikenali), *responsiveness* (daya tanggap), *consistency* (konsistensi), *aesthetics* (estetika), *efficiency* (efisiensi), dan *forgiveness* (pengampunan). Penelitian ini hanya dibatasi pada tampilan antarmuka aplikasi iPusnas saja dan hanya dilakukan pada tampilan aplikasi di perangkat komputer, pada versi *smartphone* tidak menjadi fokus utama penelitian ini.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dua sumber utama, yaitu observasi langsung terhadap aplikasi iPusnas dan kajian literatur yang mendukung analisis UI. Observasi dilakukan dengan mengakses aplikasi iPusnas pada perangkat komputer dengan lebih dari lima sesi pada tiap masing-masing penulis. Kemudian dilakukan identifikasi dan dokumentasi elemen-elemen UI yang terdapat dalam aplikasi. Setiap

elemen dianalisis berdasarkan prinsip-prinsip UI yang dikemukakan oleh Dmitry Fadeyev. Selain itu, kajian literatur dilakukan dengan menelaah berbagai sumber akademik, seperti jurnal ilmiah, buku, serta penelitian terdahulu yang membahas desain UI dalam konteks aplikasi digital, terutama perpustakaan digital.

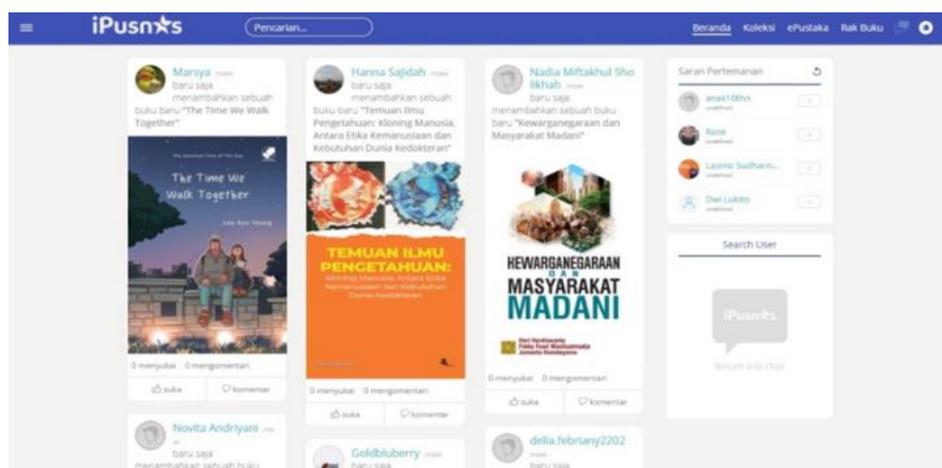
Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman (2014) yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, informasi yang diperoleh dari observasi dan dokumentasi diseleksi untuk difokuskan pada aspek-aspek UI yang relevan. Kemudian, pada tahap penyajian data, hasil analisis disusun dalam bentuk deskripsi naratif dan tabel untuk memudahkan pemahaman terhadap temuan penelitian. Selanjutnya, pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti menginterpretasikan hasil analisis guna memberikan gambaran mengenai kelebihan dan kekurangan desain UI pada iPusnas serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut. Melalui pendekatan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan evaluasi yang objektif mengenai desain UI iPusnas serta menjadi referensi bagi pengembang aplikasi dalam meningkatkan tampilan dan pengalaman pengguna agar lebih optimal.

Penelitian ini menggunakan uji validitas berdasarkan triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan memperoleh data dari beberapa sumber, seperti observasi langsung pada aplikasi, dan kajian literatur penelitian terdahulu. Kemudian untuk reabilitas dilakukan konsistensi observasi dengan menggunakan kriteria yang sama pada tiap-tiap evaluasi, sehingga analisis tetap konsisten meskipun dilakukan pada waktu yang berbeda. Selain itu, dilakukan juga dokumentasi data dalam bentuk tangkapan layar dan catatan terstruktur untuk memastikan analisis dapat diuji oleh peneliti lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

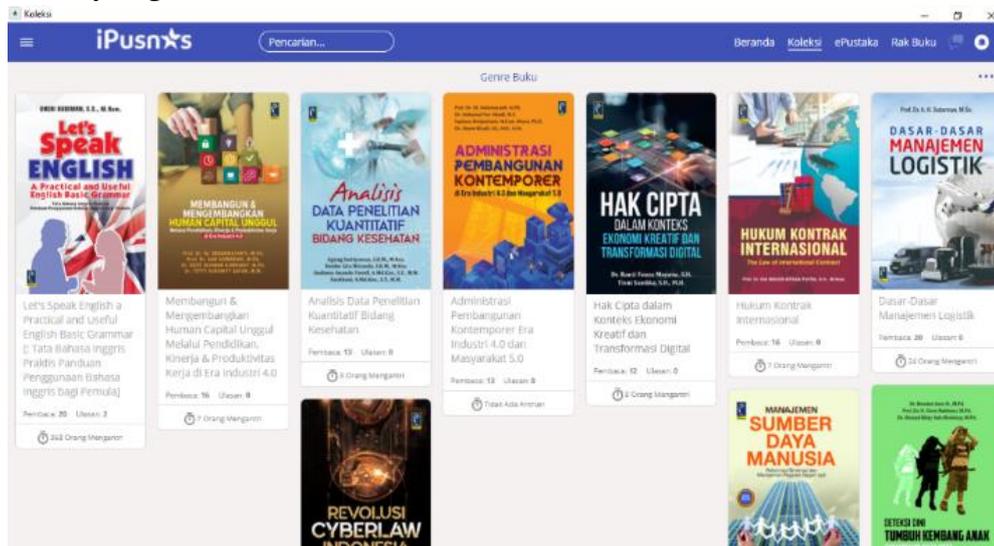
Hasil

Berikut merupakan hasil observasi yang telah dilakukan penulis pada aplikasi perpustakaan digital iPusnas:



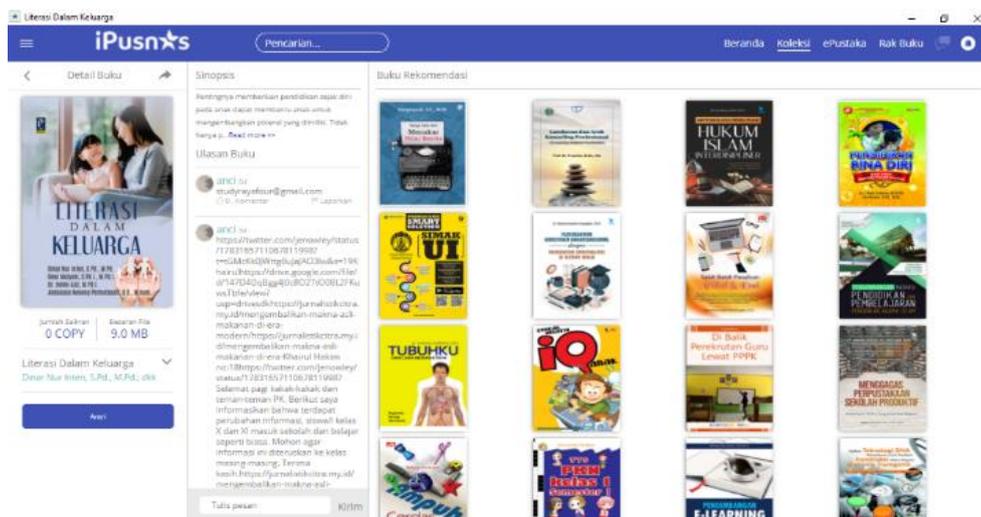
Gambar 1. Tampilan Beranda iPusnas

Pada Gambar 1. menampilkan halaman utama (*homepage*) iPusnas yang menjadi pusat navigasi bagi pengguna, terdapat pula fitur pencarian, rekomendasi buku, serta kategori buku yang tersedia.



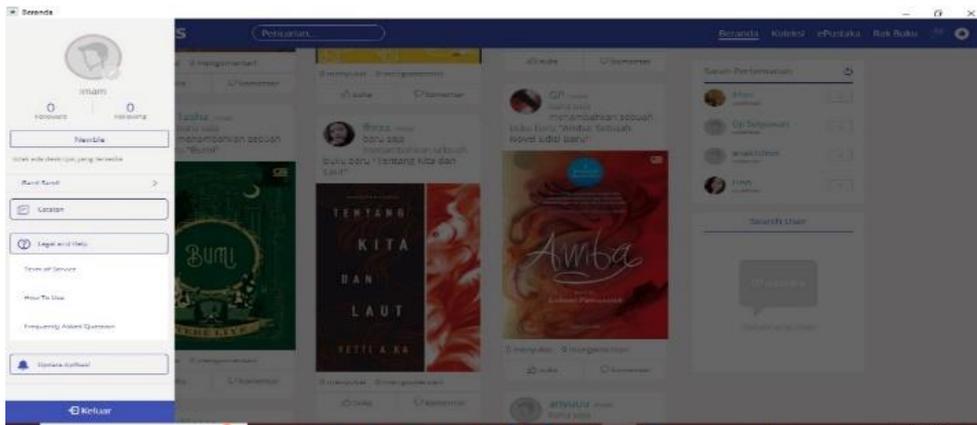
Gambar 2. Tampilan Koleksi

Gambar 2. menunjukkan tampilan daftar koleksi buku yang tersedia dalam aplikasi iPusnas. Setiap buku ditampilkan dengan gambar sampul, judul, dan tombol untuk meminjam atau membaca lebih lanjut. Permasalahan yang ditemukan adalah susunan buku yang tidak selalu sejajar.



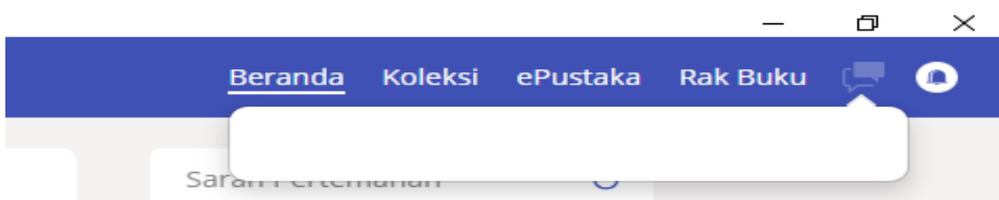
Gambar 3. Tampilan Pencarian Koleksi

Gambar 3. memperlihatkan tampilan hasil pencarian buku berdasarkan kata kunci yang dimasukkan pengguna. Meskipun fitur pencarian ini cukup responsif, ditemukan bahwa deskripsi buku dan sinopsis tidak langsung terlihat, sehingga pengguna harus melakukan klik tambahan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut.



Gambar 4. Tampilan Menu Legal and Help

Gambar 4. menunjukkan tampilan menu bantuan dan kebijakan dalam aplikasi iPusnas. Fitur ini penting untuk memberikan panduan kepada pengguna terkait peminjaman buku, kebijakan privasi, serta layanan pengguna lainnya. Masalah yang ditemukan adalah bahwa menu bantuan mengarahkan pengguna ke browser eksternal



Gambar 5. Tampilan Kolom Pesan

Gambar 5. menampilkan fitur komunikasi antar pengguna atau notifikasi dalam aplikasi iPusnas. Pada bagian ini, pengguna dapat menerima pesan terkait buku yang sedang dipinjam, antrean buku, atau interaksi sosial dengan pengguna lain.

Pembahasan

Aplikasi iPusnas ialah aplikasi yang diperuntukkan untuk pemenuhan informasi dan kebutuhan membaca pemustaka secara digital. Perpustakaan ini dikembangkan oleh Perpustakaan Nasional Indonesia (Kala & Ulina, 2022). Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membaca dan meminjam buku elektronik (e-book) secara gratis melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet, maupun komputer. iPusnas juga dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif, seperti rak buku virtual, sistem peminjaman dan pengembalian digital, fitur e-reader bawaan, serta elemen sosial yang memungkinkan pengguna berinteraksi satu sama lain.

Aplikasi ini menawarkan kepada pemustaka berbagai genre dari koleksi buku, seperti buku fiksi dan buku penunjang akademik, sehingga pemustaka dapat mencari dan menemukan bahan bacaan sesuai dengan keinginannya. Untuk mempermudah pemustaka dalam mengakses informasi, aplikasi ini juga sudah menawarkan beragam fitur, seperti untuk membaca e-book secara langsung aplikasi ini memiliki fitur e-reader, atau apabila pengguna ingin berinteraksi dengan pengguna lainnya, iPusnas juga menawarkan fitur media sosial (Herawan et al., 2023).

Sebagai aplikasi perpustakaan digital nasional, iPusnas memiliki peran penting dalam mendukung literasi digital dan meningkatkan minat baca masyarakat. Namun,

efektivitas aplikasi ini sangat bergantung pada kualitas desain antarmukanya (User Interface/UI). Desain UI yang baik dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menavigasi aplikasi, sementara UI yang kurang optimal dapat menghambat akses informasi dan mengurangi pengalaman pengguna secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini menganalisis UI iPusnas berdasarkan delapan aspek yang dikemukakan oleh Dmitry Fadeyev, yaitu *clarity* (kejelasan), *concision* (keringkasan), *familiarity* (kemudahan dikenali), *responsiveness* (daya tanggap), *consistency* (konsistensi), *aesthetics* (estetika), *efficiency* (efisiensi), dan *forgiveness* (pengampunan).

a. Clarity

Aspek ini digunakan untuk memberikan informasi kepada pengguna agar ia tidak merasa kebingungan ketika menggunakan aplikasi tersebut (Jamilah & Padmasari, 2022). Berdasarkan pengamatan, aplikasi ini sudah hampir memenuhi aspek clarity. Pada bagian “peminjaman buku” (lihat gambar 1.), setiap koleksinya dipasang dengan menampilkan foto buku, antrian, dan sinopsis buku yang ingin dipinjam, serta juga ditampilkan rekomendasi buku lainnya. Namun, deskripsi buku dan sinopsis yang ditampilkan kurang jelas karena tidak langsung terlihat sepenuhnya, sehingga pengguna perlu melakukan langkah tambahan untuk mendapatkan informasi lengkap. Hal ini dapat mengurangi efektivitas interaksi dan meningkatkan beban kognitif pengguna dalam menavigasi aplikasi.

b. Concision

Aspek ringkas diterapkan dengan tujuan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna aplikasi dalam mengakses elemen-elemen yang disediakan (Jamilah & Padmasari, 2022). iPusnas telah memenuhi aspek concision dengan menyediakan tampilan utama yang sederhana dan mudah dipahami. Navigasi utama yang mencakup kolom pencarian dan rak buku membantu pengguna dalam mengakses fitur dengan cepat. Namun, beberapa elemen informasi masih bisa disederhanakan agar pengalaman pengguna semakin efisien (lihat gambar 1.).

c. Familiarity

Familiarity berhubungan dengan penggunaan elemen desain yang sudah dikenal pengguna agar memudahkan adaptasi dalam menggunakan aplikasi. Pada tampilan aplikasi iPusnas, aspek familiarity dapat dilihat pada bagian header. iPusnas menggunakan logo dan warna yang konsisten dengan Perpustakaan Nasional, sehingga memberikan kesan familiar bagi pengguna. Namun, beberapa elemen seperti footer tidak tersedia, yang mengakibatkan tampilan halaman terasa kurang memiliki struktur yang jelas. Akibatnya, pengguna mungkin kesulitan dalam memahami hierarki navigasi secara keseluruhan (lihat gambar 1.).

d. Responsiveness

Responsiveness dalam UI mengacu pada seberapa baik aplikasi menyesuaikan tampilan dan interaksi dengan berbagai perangkat. iPusnas dinilai cukup responsif karena dapat beradaptasi dengan baik di perangkat desktop maupun smartphone. Selain itu, aplikasi memberikan umpan balik yang cukup cepat terhadap perintah pengguna, meskipun kecepatan respon masih bergantung pada kualitas jaringan

internet. Dengan kata lain, meskipun sistem UI-nya sudah responsif, pengalaman pengguna dapat bervariasi tergantung pada faktor eksternal seperti konektivitas internet.

e. Consistency

Konsistensi dalam UI memastikan bahwa elemen-elemen desain memiliki keseragaman dalam seluruh tampilan aplikasi. Aspek konsistensi juga terlihat pada aplikasi iPusnas (lihat semua gambar). iPusnas telah memenuhi aspek ini dengan menggunakan warna dominan biru dan putih, serta font dan ikon yang seragam. Susunan menu utama juga konsisten di setiap halaman, sehingga pengguna tidak mengalami kebingungan saat berpindah antar fitur. Konsistensi ini membantu menciptakan pengalaman pengguna yang lebih intuitif dan nyaman.

f. Aesthetic

Desain estetika pada UI bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual dan menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna. Secara umum, tampilan iPusnas cukup menarik dan profesional dengan perpaduan warna yang sesuai dengan identitasnya. Namun, masih terdapat beberapa kekurangan, seperti tampilan koleksi buku yang tidak sejajar sehingga terlihat kurang rapi. Perbaikan pada tata letak elemen visual dapat meningkatkan kesan estetika dan kenyamanan pengguna saat menjelajahi aplikasi (lihat gambar 2.).

g. Efficiency

Efisiensi dalam UI berkaitan dengan seberapa mudah dan cepat pengguna dapat menyelesaikan tugasnya dalam aplikasi. iPusnas belum sepenuhnya memenuhi aspek ini karena beberapa informasi penting, seperti pada halaman peminjaman buku, sinopsis dan deskripsi buku tidak langsung ditampilkan di halaman peminjaman. Pengguna harus melakukan beberapa langkah tambahan untuk mendapatkan informasi yang seharusnya bisa disediakan secara langsung, yang dapat memperlambat proses pencarian dan peminjaman buku (lihat gambar 3. & 4.).

h. Forgiveness

Forgiveness dalam UI mengacu pada kemampuan aplikasi untuk membantu pengguna memperbaiki kesalahan yang mereka buat. iPusnas belum memenuhi aspek ini secara optimal, karena fitur bantuan yang tersedia belum dapat berfungsi dengan maksimal. Misalnya, tidak adanya opsi "undo" atau konfirmasi sebelum melakukan tindakan tertentu, yang dapat menyulitkan pengguna ketika mereka melakukan kesalahan dalam interaksi dengan aplikasi (lihat gambar 5.).

Berdasarkan informasi yang telah dijelaskan, maka dapat dilihat kesesuaian aplikasi iPusnas dengan delapan aspek penting dalam User Interface (UI), yaitu:

Tabel 1.
 Hasil Analisis UI pada Aplikasi iPusnas

No	Aspek User Interface (UI)	Sesuai	Hampir Sesuai	Belum Sesuai
1.	Kejelasan		√	
2.	Ringkas	√		
3.	Mudah dikenali		√	

No	Aspek User Interface (UI)	Sesuai	Hampir Sesuai	Belum Sesuai
4.	Daya tanggap	√		
5.	Konsistensi	√		
6.	Estetika	√		
7.	Efisien			√
8.	Pengampunan			√

Sumber: Hasil Analisis, 2024

Pada tabel 1. menunjukkan bahwa meskipun iPusnas memiliki desain UI yang cukup baik dalam beberapa aspek, masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki, terutama dalam aspek clarity, efficiency, dan forgiveness. Perbaikan pada aspek-aspek ini akan membantu meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis desain User Interface (UI) pada aplikasi iPusnas menggunakan teori Dmitry Fadeyev, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi beberapa aspek UI, yaitu aspek *concision*, *responsiveness*, *consistency*, dan *aesthetics*. Namun, masih terdapat beberapa aspek yang belum sepenuhnya terpenuhi, seperti *clarity* dan *familiarity*. Selain itu, aspek *efficiency* dan *forgiveness* masih belum diterapkan dengan baik dalam desain antarmuka aplikasi ini.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun iPusnas telah memiliki tampilan yang cukup baik dari segi estetika dan konsistensi, masih terdapat beberapa kelemahan yang dapat mempengaruhi pengalaman pengguna. Oleh karena itu, perbaikan dalam aspek kejelasan informasi, kemudahan penggunaan, serta fitur yang mendukung efisiensi dan kesalahan pengguna perlu diperhatikan dalam pengembangan aplikasi iPusnas di masa mendatang.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam mengevaluasi UI iPusnas menggunakan teori Dmitry Fadeyev, yang menawarkan perspektif baru dalam analisis desain UI perpustakaan digital. Temuan utama menunjukkan kelemahan pada aspek clarity, efficiency, dan forgiveness, memberikan arah perbaikan spesifik bagi pengembang. Selain itu, penelitian ini memberikan rekomendasi berbasis bukti empiris, seperti optimasi tampilan informasi buku, navigasi yang lebih intuitif, dan sistem bantuan yang lebih efisien. Dengan temuan ini, penelitian ini mendukung transformasi digital perpustakaan, memastikan UI yang lebih user-friendly, inklusif, dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna modern.

Penelitian mendatang disarankan untuk menggunakan user testing yang lebih luas, seperti eye-tracking analysis atau Think-Aloud Protocol, guna memahami interaksi pengguna secara mendalam. Selain itu, evaluasi aksesibilitas berdasarkan WCAG perlu dilakukan untuk memastikan UI iPusnas dapat digunakan oleh semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas. Pengembangan UI berbasis kecerdasan buatan (AI) dan personalisasi juga direkomendasikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, seperti fitur rekomendasi buku otomatis dan chatbot pintar. Selain itu, analisis perbandingan UI di berbagai platform (mobile vs. desktop) dapat memberikan wawasan bagi pengembang dalam menciptakan desain yang lebih responsif dan fleksibel.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiyah, B. M. (2019). Analisis User Interface dalam Aplikasi Mobile Library Ipusnas. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 5(1), 726–735.
- Balasubramanian, P., & Shanmugam, A. P. (2020). Use of Digital library Resources by Madras University. *Library of Progress-Library Science, Information Technology & Computer*, 40(2), 195. <https://doi.org/10.5958/2320-317X.2020.00022.7>
- Herawan, A. R., Rokhmawati, R. I., & Akbar, M. A. (2023). Analisis dan Perancangan Ulang Desain UI & UX pada Aplikasi iPusnas dengan Penerapan Elemen Gamifikasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(6).
- Hikmat, A. N. (2024). Evaluasi Desain Interface pada Aplikasi iPusnas berdasarkan Teori Evaluasi Heuristik Nielsen. *LIBRIA*, 16(1), 16. <https://doi.org/10.22373/24750>
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi say.co. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 73–78.
- Kala, Y., & Ulina, R. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi iPusnas pada Pengikut @literarybase di Twitter terhadap Minat Membaca Buku Digital. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, 10(1), 200–213.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Mubarok, R. (2021). Perpustakaan Digital sebagai Penunjang Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Al-Rabwah*, 15(1). <http://jurnal.staiskutim.ac.id/index.php/namajurnal>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2). <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nawawi, F. I. (2014). *Perancangan Komunikasi Visual Berbasis Multimedia pada Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia PRO2 Semarang*. Universitas Dian Nuswantoro.
- Putriani, D., Prayogi, A. P. A., Khasanah, R. A., Aviva, M. S., & Shofyana, A. I. (2024). Analisis Kegunaan Aplikasi Ipusnas dengan Pendekatan Evaluasi Heuristik. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 8(1), 103–112. <https://doi.org/10.29407/inotek.v8i1.4916>
- Rachmadia, N. P., & Mulyanto, E. (2014). *Perancangan Komunikasi Visual Berbasis Multimedia pada Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia Pro2 Semarang*.
- Rahmawati, F. F., Nugroho, R. C., & Zaidiah, A. (2020). Perancangan Desain User Interface Lost and Found. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya*, 1(1), Article 1.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis User Interface Situs Web iwearup.com. *Visualita*, 7(2).
- Septiara, D., Mustajab, S., & Musa, N. (2025). STIPRAM e-Library Conformity Analysis Based on Six-ware Standardization. *Jurnal Adabiya*, 27(1), 63–76. <https://doi.org/10.22373/adabiya.v27i1.23685>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Tinur, P. S. (2021). *Perancangan User Interface (UI) berdasarkan User Experience (UX) pada Aplikasi IPUSNAS Menggunakan Metode User-Centered Design*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Wahyuni, A. S., & Dewi, A. O. P. (2019). Persepsi Pemustaka terhadap Desain Antarmuka Pengguna (User Interface) Aplikasi Perpustakaan Digital “iJogja” Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 7(1), Article 1.
- Waralalo, M. H. (2019). *Analisis User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada AIS UIN Jakarta Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Webuse dengan Standar ISO 13207* [Skripsi]. UIN Syarif Hidayatullah.