



**ANALISIS *USER EXPERIENCE* DAN *REDESIGN USER INTERFACE*
APLIKASI IBOGORKAB DENGAN METODE
USER CENTERED DESIGN (UCD)**

SKRIPSI

RAHMI ALIANAZAHRA

NIM. 2010512046

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
2025**



**ANALISIS *USER EXPERIENCE* DAN *REDESIGN USER INTERFACE*
APLIKASI IBOGORKAB DENGAN METODE
*USER CENTERED DESIGN (UCD)***

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana
Komputer**

RAHMI ALIANAZAHRA

NIM. 2010512046

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
2025**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri serta semua referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Rahmi Alianazahra

NIM : 2010512046

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Judul : Analisis *User Experience* dan *Redesign User Interface* Aplikasi IBogorKab dengan Metode *User Centered Design*

Tanggal : 1 Juli 2025

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 1 Juli 2025



Rahmi Alianazahra

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmi Alianazahra
NIM : 2010512046
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : S1 – Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN USER INTERFACE APLIKASI IBOGORKAB DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD)

Berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di: Jakarta

Pada Tanggal: 01 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Rahmi Alianazahra

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Analisis User Experience dan Redesign User Interface Aplikasi
IBogorKab dengan Metode User Centered Design
Nama : Rahmi Alianzahra
NIM : 2010512046

Disetujui oleh:

Penguji 1:
Andhika Octa Indarso, M.MSI

Penguji 2:
Ruth Mariana Bunga Wadu, S.Kom., MMSI

Pembimbing 1:
Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M.Sc

Pembimbing 2:
Sarika, S.Kom, M.Kom

Diketahui Oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI
NIP. 197005212021212002

Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM
NIP. 197605082003121002

Tanggal Ujian Tugas Akhir:
17 Juni 2024



ANALISIS *USER EXPERIENCE* DAN *REDESIGN USER INTERFACE*
APLIKASI IBOGORKAB DENGAN METODE
USER CENTERED DESIGN (UCD)

Rahmi Alianazahra

ABSTRAK

Di era digital, transformasi layanan perpustakaan menjadi wadah digital merupakan sebuah kebutuhan untuk mendukung peningkatan literasi masyarakat. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara masyarakat mengakses informasi, sehingga perpustakaan sebagai pusat pengetahuan dituntut untuk beradaptasi dengan kebutuhan pengguna modern. Rendahnya minat baca dan tingkat literasi di Indonesia menjadi tantangan tersendiri yang perlu diatasi melalui inovasi layanan perpustakaan digital yang menarik dan mudah digunakan. Aplikasi perpustakaan digital seperti IBogorKab memiliki potensi untuk memperluas akses masyarakat terhadap bahan bacaan berkualitas tanpa adanya keterbatasan ruang dan waktu. Penelitian ini berfokus pada analisis pengalaman pengguna aplikasi IBogorKab dengan menggunakan metode *User Centered Design*. Penelitian dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner dan melakukan wawancara mendalam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan meningkatkan nilai indikator pengalaman pengguna melalui perancangan ulang desain antarmuka aplikasi. Evaluasi pada desain baru menunjukkan dua indikator mencapai kategori baik (Stimulasi dan Kebaruan dengan skor 1,47), sementara empat indikator lainnya berada di atas rata-rata (Daya Tarik 1,43; Kejelasan 1,52; Efisiensi 1,46; dan Ketepatan 1,47). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa redesain antarmuka aplikasi IBogorKab telah berhasil memperbaiki pengalaman pengguna secara menyeluruh, yang merupakan langkah penting dalam transformasi digital perpustakaan untuk mendukung gerakan literasi di Indonesia.

Kata Kunci: IBogorKab, pengalaman pengguna, tampilan antarmuka, *User Centered Design*, *User Experience Questionnaire*.

***ANALYSIS OF USER EXPERIENCE AND REDESIGN OF THE USER
INTERFACE OF THE IBOGORKAB APPLICATION USING THE USER
CENTERED DESIGN (UCD) METHOD***

Rahmi Alianazahra

ABSTRACT

In the digital era, the transformation of library services into digital platforms is required to facilitate the improvement of public literacy. The development of information technology has changed the way people access information, so libraries as centers of knowledge are required to adapt to the needs of modern users. Poor reading motivation in Indonesia is a challenge that needs to be overcome through innovative digital library services that are attractive and easy to use. Digital library applications such as IBogorKab have the potential to expand public access to quality reading materials without the limitations of space and time. This research focuses on analyzing the user experience of the IBogorKab application using the User Centered Design method. The research was conducted by distributing questionnaires and conducting in-depth interviews. The purpose of this research is to determine and improve the value of user experience indicators through redesigning the application interface design. Evaluation of the new design showed that two indicators reached the good category (Stimulation and Novelty with a score of 1.47), while the other four indicators were above average (Attractiveness 1.43; Perspicuity 1.52; Efficiency 1.46; and Dependability 1.47). The results concluded that the redesign of the IBogorKab application interface successfully improved the overall user experience, which is an important step in the digital transformation of libraries to support the literacy movement in Indonesia.

Keywords: IBogorKab, user experience, user interface, User Centered Design, User Experience Questionnaire

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Dalam penyelesaian tugas akhir ini, peneliti menerima banyak dukungan serta bantuan dari banyak pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Umi, Abi, dan keluarga yang telah memberikan dukungan dari semua sisi, secara moral, materil, dan doa yang tidak ada hentinya.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI selaku Koordinator Program Studi Sarjana Jurusan Sistem Informasi.
4. Ibu Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom, M.Sc dan Ibu Sarika, S.Kom, M,Kom selaku Dosen Pembimbing.
5. Perpustakaan Umum Daerah Kabupaten Bogor sebagai tempat dan objek penelitian.
6. Semua teman dan sahabat yang telah menjadi tempat berbagi keluh kesah, penyemangat, serta dukungan bagi peneliti dalam proses perkuliahan hingga penulisan tugas akhir.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa hormat.

Peneliti menyadari bahwa tugas akhir yang dibuat masih memiliki kekurangan baik dari materi maupun teknik penulisan, disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan pengalaman peneliti. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan sangat berarti bagi peneliti

Bogor, April 2025

Rahmi Alianazahra

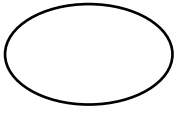
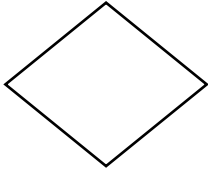
DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK	iii
KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Luaran yang Diharapkan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 <i>User Interface</i>	7
2.2 <i>User Experience</i>	9
2.3 <i>Aplikasi Mobile</i>	10
2.4 <i>Aplikasi IBogorKab</i>	10
2.5 <i>User Centered Design</i>	11
2.6 <i>User Experience Questionnaire</i>	13
2.7 Figma	15
2.8 Uji Kelayakan.....	17
2.8.1 Uji Validitas.....	17
2.8.2 Uji Reliabilitas.....	17

2.9	<i>Sampling</i>	17
2.10	Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		23
3.1	Alur Penelitian.....	23
3.2	Tahapan Penelitian.....	24
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	24
3.2.2	Studi Literatur.....	24
3.2.3	<i>Understand Context of Use</i>	24
3.2.4	<i>Specify User Requirements</i>	32
3.2.5	<i>Produce Design Solutions</i>	32
3.2.6	<i>Evaluate Design to Meet User Requirements</i>	33
3.3	Perangkat Penelitian	33
3.3.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	34
3.3.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	34
3.4	Waktu dan Tempat Penelitian	34
3.5	Jadwal Penelitian	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		36
4.1	Profil Perpustakaan Umum Kabupaten Bogor	36
4.2	Analisis Sistem Berjalan	38
4.2.1	Tampilan User Interface Sistem Berjalan	38
4.2.2	<i>Information Architecture</i> Sistem Berjalan	45
4.3	Uji Kelayakan.....	45
4.3.1	Uji Validitas.....	45
4.3.2	Uji Reliabilitas.....	47
4.4	Analisis dan Pengolahan Data	48
4.4.1	Analisis Karakteristik Responden	48
4.4.2	Analisis Hasil Kuesioner.....	49
4.4.3	<i>In-depth Interview</i>	55
4.5	Pembuatan Desain Aplikasi Baru	59
4.5.1	<i>User Persona</i>	59
4.5.2	<i>Information Architecture</i> Desain Baru.....	60
4.5.3	<i>UI Kit</i>	61
4.5.4	<i>Low Fidelity</i>	62
4.5.5	<i>High Fidelity</i>	70

4.6	<i>Evaluate Design User Requirements</i>	81
4.7	Rekomendasi Desain Antarmuka Baru	84
BAB V PENUTUP		90
5.1	Kesimpulan.....	90
5.2	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....		92
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		95
LAMPIRAN		96

DAFTAR SIMBOL

No	Simbol	Nama	Penjelasan
1		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir dari proses
2		<i>Process</i>	Menyatakan suatu proses yang dilakukan
3		<i>Input/Output</i>	Menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i>
4		<i>Decision</i>	Menyatakan kondisi tertentu yang menghasilkan dua kemungkinan jawaban (Ya/Tidak)
5		<i>Flow</i>	Menyatakan alur suatu proses

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahap User Centered Design (ISO 9241-210)	13
Gambar 2. 2 Indikator Penilaian UEQ (Shcrepp, 2023).....	15
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian	23
Gambar 4. 1 Visi Misi Perpustakaan Kab.Bogor	36
Gambar 4. 2 Struktur Organisasi Perpustakaan	37
Gambar 4. 3 Menu Koleksi.....	38
Gambar 4. 4 Menu ePustaka.....	39
Gambar 4. 5 Menu iBogorKab	40
Gambar 4. 6 Menu Rak Buku	41
Gambar 4. 7 Menu Notifikasi	42
Gambar 4. 8 Profil Pengguna.....	43
Gambar 4. 9 eReader	44
Gambar 4. 10 Information Architecture IBogorKab	45
Gambar 4. 11 Karakteristik berdasarkan Jenis Kelamin	48
Gambar 4. 12 Karakteristik berdasarkan Usia	48
Gambar 4. 13 Karakteristik berdasarkan Pekerjaan	49
Gambar 4. 14 Diagram Hasil Benchmark	54
Gambar 4. 15 User Persona	59
Gambar 4. 16 Information Architecture Desain Baru	60
Gambar 4. 17 Color Style Desain Baru	61
Gambar 4. 18 Tipografi	61
Gambar 4. 19 Button Style	62
Gambar 4. 20 Low Fidelity Halaman Beranda	63
Gambar 4. 21 Halaman Tooltip.....	64
Gambar 4. 22 Low Fidelity Halaman Filter	65
Gambar 4. 23 Low Fidelity Halaman Detail Buku	66
Gambar 4. 24 Low Fidelity Halaman eReader	67
Gambar 4. 25 Low Fidelity Halaman Aktivitas	68
Gambar 4. 26 Low Fidelity Halaman Profil	69
Gambar 4. 27 High Fidelity Halaman Beranda	71
Gambar 4. 28 Tab Navigation Bar Sebelum Redesign.....	72
Gambar 4. 29 Botton Navigation Bar Setelah Redesign	72
Gambar 4. 30 High Fidelity Halaman Tooltip	73
Gambar 4. 31 High Fidelity Halaman Filter	74
Gambar 4. 32 High Fidelity Halaman Detail Buku.....	75
Gambar 4. 33 High Fidelity Gabung ePustaka	76
Gambar 4. 34 High Fidelity Halaman eReader.....	77
Gambar 4. 35 Kustomisasi eReader	78
Gambar 4. 36 High Fidelity Halaman Aktivitas	79
Gambar 4. 37 High Fidelity Halaman Profil	80
Gambar 4. 38 Hasil Benchmark Desain Baru.....	83
Gambar 4. 39 Front end Onboarding Screen	84
Gambar 4. 40 Front end Beranda	85
Gambar 4. 41 Front end Tooltip.....	85
Gambar 4. 42 Front end Filter	86
Gambar 4. 43 Front end Detail Buku	86

Gambar 4. 44 Front end Gabung EPustaka	87
Gambar 4. 45 Front end EReader.....	87
Gambar 4. 46 Front end Aktivitas	88
Gambar 4. 47 Front end Aktivitas	88
Gambar 4. 48 Front end Profil Obrolan	89
Gambar 4. 49 Front end Profil Pengaturan.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 3. 1 Pertanyaan UEQ	26
Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian	35
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas	46
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas.....	47
Tabel 4. 3 Hasil Rata-rata per Item Indikator	50
Tabel 4. 4 Rata-rata Aspek & Indikator UEQ	51
Tabel 4. 5 Perbandingan Nilai Mean dengan Benchmark	53
Tabel 4. 6 Hasil In-depth Interview.....	55
Tabel 4. 7 Perbandingan Rata-rata Indikator UEQ	81
Tabel 4. 8 Perbandingan Rata-rata Aspek UEQ.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Pra-Penelitian	96
Lampiran 2 Dokumentasi wawancara dengan pihak perpustakaan.....	99
Lampiran 3 Transkrip Wawancara Pihak Perpustakaan	100
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	102
Lampiran 5 Kuesioner UEQ Pre Redesign.....	104
Lampiran 6 Hasil Kuesioner UEQ Pre-Redesign.....	110
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas	111
Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas	112
Lampiran 9 In-depth Interview	113
Lampiran 10 Hasil Kuesioner UEQ Pasca Design.....	115
Lampiran 11 Form Kelayakan Desain Baru	116
Lampiran 12 Hasil Turnitin	118
Lampiran 13 Rekomendasi Desain	119
Lampiran 14 Dokumentasi Kode	120