

Analisis *user interface* dalam aplikasi perpustakaan digital “iPustaga” Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Trenggalek

Yahya Aji Saputro¹; Atin Istiarni²

¹Prodi Ilmu Perpustakaan, Universitas Terbuka

²Universitas Muhammadiyah Magelang

*Korespondensi: atin@unimma.ac.id

Abstract

The presence of digital library applications is an adaptation by libraries to technological developments. Digital libraries are a means of bringing libraries closer to the community. The appearance (user interface) of a digital library application is a very important component to attract user attention. This research aims to analyze the user interface of the iPustaga digital library application. Analysis of the application of user interfaces in applications using ten elements, namely connectivity, simplicity, directional, informative, interactivity, user friendliness, comprehensiveness, continuity, personalization and internal. The type of research used is descriptive qualitative. The research results show that the implementation of ten user interface elements in the iPustaga application is quite good. However, several features, such as Reading Friends, About the Application, Application Instructions, and the application display, such as color guidance from the display with fonts, need to be developed or updated regularly and fix bugs (errors) that often occur in the iPustaga application so that the application can be utilized maximally by the user. With the iPustaga application, it makes it easier for people, especially people in the Trenggalek area, to read activities that can be accessed anywhere and at any time.

Keywords Digital Library, User Interface, iPustaga

Abstrak

Kehadiran aplikasi perpustakaan digital merupakan adaptasi yang perpustakaan terhadap perkembangan teknologi. Perpustakaan digital menjadi sarana untuk menghadirkan perpustakaan lebih dekat dengan masyarakat. Tampilan (*user interface*) aplikasi perpustakaan digital menjadi komponen amat penting untuk menarik perhatian pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *user interface* pada aplikasi perpustakaan digital iPustaga. Analisis penerapan *user interface* pada aplikasi menggunakan sepuluh elemen yakni *connectivity* (konektivitas), *simplicity* (kesederhanaan), *directional* (terarah), *informative* (informatif), *interactivity* (interaktifitas), *user friendliness* (ramah pengguna), *comprehensiveness* (kelengkapan), *continuity* (berkelanjutan), *personalization* (personalisasi), dan *internal* (internal). Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan sepuluh elemen *user interface* pada aplikasi iPustaga sudah cukup baik. Namun, pada beberapa fitur, seperti Teman Baca, Tentang Aplikasi, Petunjuk Aplikasi, dan pada tampilan aplikasi, seperti perpanduan warna dari tampilan dengan ukuran perlu dikembangkan atau diperbaharui secara berkala dan memperbaiki bugs (kesalahan) yang sering terjadi pada aplikasi iPustaga agar aplikasi dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pemustaka. Dengan adanya aplikasi iPustaga ini memudahkan masyarakat terutama masyarakat wilayah Trenggalek dalam kegiatan membaca yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Kata kunci Perpustakaan Digital, *User Interface*, iPustaga

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital berdampak besar dalam pengaksesan informasi dan pengetahuan. Melalui perkembangan teknologi digital, salah satu inovasi yang dapat diaplikasikan dalam pengaksesan informasi dan pengetahuan adalah adanya perpustakaan digital. Perpustakaan digital dapat membantu membuka akses wawasan atau pengetahuan tanpa batas dan efisien. Dengan munculnya perpustakaan digital, pemustaka tidak lagi harus mengunjungi perpustakaan secara *offline* untuk mengakses buku dan sumber daya lainnya. Pemustaka cukup dengan masuk ke komputer atau perangkat seluler, kemudian menelusuri koleksi materi digital tanpa batas.

Menurut Kresh dalam Maesaroh, (2020) perpustakaan digital merupakan suatu perpustakaan dimana sebagian besar sumber-sumber informasinya tersedia dalam format *machine-readable*, yang terakses menggunakan alat komputer. Menurut Romi Satria Wahono dikutip dalam (Hartono, 2019), mendefinisikan perpustakaan digital merupakan suatu layanan yang menyimpan data baik berupa buku (tulisan), gambar, suara dalam bentuk *file* elektronik dan mendistribusikannya dengan menggunakan protokol modern melalui jaringan komputer. Menurut Brogman dikutip dalam (Hartono, 2020), perpustakaan digital merupakan kumpulan koleksi sumber elektronik (*e-resources*) yang memungkinkan aktivitas untuk penciptaan, penelusuran, dan akses sumber elektronik. Dapat disimpulkan bahwa perpustakaan digital adalah sebuah sistem atau platform yang menyediakan koleksi materi dan sumber daya dalam bentuk digital yang dapat diakses tanpa batas melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Di dalam perpustakaan digital, pengguna dapat mengakses berbagai jenis konten, seperti buku, jurnal, artikel, audio, video, dan dokumen lainnya, yang biasanya disimpan dalam format digital.

Menurut Hartono (2019), tujuan perpustakaan digital adalah memperkuat komunikasi dan kolaborasi di antara riset, bisnis, pemerintahan, dan komunitas pendidikan. Sedangkan Maesaroh, (2020), menyebutkan bahwa perpustakaan digital memiliki peran yaitu 1) menyediakan akses informasi yang mudah dan cepat, 2) meningkatkan efisiensi, 3) mengurangi keterbatasan fisik, 4) memperkaya dan memperluas sumber daya informasi 5) mendukung pendidikan dan penelitian. Menurut Siregar dikutip (dalam Hartono, 2020), karakteristik perpustakaan digital adalah: (1) akses tanpa batas ruang dan waktu sehingga bisa diakses di manapun dan kapanpun; (2) koleksi elektronik akan terus meningkat dan koleksi cetak akan menurun; (3) koleksi berupa teks, gambar, maupun suara; (4) pemanfaatan sumber elektronik akan terus meningkat dan bahan cetak akan menurun; (5) pengeluaran biaya untuk informasi akan beralih dari kepemilikan kepada pelanggan dan lisensi; (6) biaya untuk peralatan dan infrastruktur akan meningkat; (7) penggunaan bangunan akan beralih fungsinya; (8) pekerjaan, pelatihan, dan rekrutmen akan berubah. Tujuan, peran dan karakteristik perpustakaan digital yang telah dijabarkan di atas memberikan informasi bahwa keberadaan perpustakaan digital merupakan alternatif media yang bisa digunakan untuk layanan perpustakaan dan membuka akses tanpa batas ruang dan waktu bagi pengguna perpustakaan.

Dalam pembuatan sebuah aplikasi perpustakaan digital, *user interface* memiliki peran penting dalam mengelola kepuasan pemustaka karena visual yang pertama kali dilihat dan dinilai oleh para pengguna/pemustaka. Menurut Wanita, dkk (2022), antarmuka pengguna atau *user interface* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan mesin atau

komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Menurut Mora dikutip dalam (Wanita et al., 2022) mendefinisikan *user interface* yaitu desain tampilan antarmuka pengguna pada layar perangkat *mobile*, seperti *smartphone*, *tablet*, maupun perangkat elektronik lainnya. Desain antarmuka biasanya digunakan untuk memudahkan pengguna ketika mengakses sebuah sistem. *User Interface* (UI) merupakan tampilan visual sebuah produk untuk menjembatani sistem dengan pengguna. Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin (Malik & Frimadani, 2023).

Menurut Soegard dalam (Malik & Frimadani, 2023), desain UI yang baik adalah desain yang membuat pengguna langsung paham hanya dengan melihat secara sekilas pada sebuah tampilan tersebut. Desain antarmuka pengguna yang baik dapat dilihat beberapa indikator menurut teori Zamri (2015) yaitu: (1) *connectivity* (konektifitas), (2) *simplicity* (kesederhanaan), (3) *directional* (terarah), (4) *informative* (informatif), (5) *interactivity* (interaktif), (6) *user friendliness* (ramah pengguna), (7) *comprehensiveness* (kelengkapan), (8) *continuity* (berkelanjutan), (9) *personalization* (personalisasi), dan (10) *internal* (internal).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait analisis *user interface* pada aplikasi perpustakaan digital yang peneliti temukan diantaranya: Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Aisyiyah (2019) yang menunjukkan bahwa aplikasi iPusnas memberi kemudahan bagi para penggunanya untuk mencari dan membaca *e-Book*. Aplikasi iPusnas ini fleksibel karena para pengguna dapat menggunakan aplikasi ini di mana saja dan kapan saja sesuai keinginan mereka. Namun, perlu diadakan pengembangan lagi untuk lebih mengoptimalkan tampilan pada aplikasi tersebut. Selain itu pihak Perpustakaan Nasional perlu mempromosikan aplikasi *mobile library* iPusnas kepada masyarakat umum, agar aplikasi dapat dimanfaatkan secara maksimal. Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Salsabila et al., (2023) menunjukkan bahwa *user interface* pada aplikasi iJakarta sudah memenuhi syarat komponen utama yaitu: 1) Warna, pemilihan warna pada aplikasi iJakarta menggunakan warna orange, yang memberikan kesan hangat, 2) Font, aplikasi iJakarta menggunakan font Arial dan pada suatu bacaan buku didalamnya menggunakan font *Times New Roman*, 3) Navigasi, yaitu letak ikon dan tombol dalam aplikasi yang memudahkan pengguna iJakarta dalam melakukan pencarian informasi, 4) Ikon, yaitu mudah dikenali dan diingat, 5) Tombol, penggunaan tombol hampir sama dengan ikon, mudah dikenali, mempersingkat interaksi pengguna, dan memudahkan pengguna dalam mencari informasi dalam aplikasi iJakarta.

Penelitian ketiga adalah hasil penelitian dari Wahyuni & Dewi, (2019) menunjukkan bahwa secara umum persepsi pemustaka terhadap desain antarmuka pengguna (*user interface*) Aplikasi Perpustakaan Digital iJogja berbasis Android memperoleh nilai rata-rata total indikator sebesar 3,22 yang termasuk dalam kategori puas. Penelitian keempat, hasil penelitian (A. Umar & Ganggi, 2019) menunjukkan bahwa skor rata-rata evaluasi tertinggi terdapat pada indikator *Comprehensiveness* dengan skor 4,1, sedangkan untuk skor rata-rata evaluasi terendah terdapat pada indikator *Informative* dan *Interactivity* dengan skor 3,2. Hasil akhir keseluruhan evaluasi desain *user interface* berdasarkan *user experience* pada aplikasi iJateng yaitu dengan skor rata-rata 3,5 dengan kategori Cukup. Kemudian, penelitian kelima adalah hasil penelitian dari (Sari et al., 2023) yang menunjukkan bahwa desain *user interface* aplikasi perpustakaan digital iSleman mendapat tanggapan positif dari pengguna. Pengguna menganggap desain intuitif, mudah digunakan, dan menyajikan informasi dengan jelas, tata

letak program yang bersih dan navigasi yang mudah untuk ditemukan dan mengakses sumber daya perpustakaan yang pengguna butuhkan. Fitur pencarian yang kuat, tampilan yang responsif, integrasi dengan sistem manajemen perpustakaan dan membantu pengguna mengelola materi perpustakaan dengan lebih efisien. Pengguna juga memberikan umpan balik tentang perbaikan kecil pada desain *user interface*, peningkatan tampilan ikon dan kejelasan teks diberbagai bagian aplikasi

Berdasarkan lima hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa tampilan antarmuka perpustakaan digital yang menjadi objek penelitian sudah memberikan kepuasan kepada pengguna. Analisis didasarkan pada warna, tombol, jenis dan ukuran huruf serta tombol navigasi yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikan perpustakaan digital. Namun, tentu saja perbaikan harus terus dilakukan agar masyarakat semakin akrab dalam menggunakan perpustakaan digital.

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Trenggalek juga menghadirkan aplikasi perpustakaan digital dengan nama iPustaga yang diluncurkan pada tahun 2019. Pembuatan aplikasi ini bertujuan sebagai fasilitas untuk pemustaka menikmati dan memanfaatkan koleksi buku kapan saja dan di mana saja. Hanya dengan *smartphone* dan jaringan internet, pemustaka dapat mengakses aplikasi iPustaga tanpa batas. Saat ini jumlah buku yang tersedia dalam aplikasi tersebut telah mencapai 716 judul buku. Namun, ternyata masih terdapat ulasan yang kurang baik dari pengguna melalui *Google Play Store*, seperti pengguna tidak bisa masuk dalam aplikasi, *loading* lama, koleksi buku masih sedikit.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka peneliti bertujuan untuk menganalisis *user interface* pada aplikasi perpustakaan digital iPustaga. Untuk meningkatkan kualitas dan memberikan pengalaman terbaik bagi pemustaka dalam penggunaan aplikasi. Dengan analisis ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan atau peningkatan pada aplikasi iPustaga.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2022), metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah di mana peneliti sebagai instrumen kunci. Pendekatan kualitatif diambil karena peneliti ingin menjabarkan hasil analisis *user interface* pada aplikasi iPustaga. Metode pengumpulan data menggunakan observasi melalui aplikasi iPustaga berbasis *smartphone*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode analisis *user interface* pada aplikasi iPustaga menggunakan teori Zamri (2015) menggunakan sepuluh elemen *user interface* penting, yaitu:

a. Konektivitas (*Connectivity*)

Terdapat empat indikator terkait konektivitas yaitu; (1) Aplikasi harus bisa menemukan informasi yang dibutuhkan pengguna dalam waktu cepat dan singkat. (2) Hal ini juga memungkinkan aplikasi dapat dihentikan, dimulai, dan dilanjutkan tanpa adanya kendala (*error/hang*). (3) Pengguna aplikasi dapat saling terhubung dan dapat melakukan

Analisis *user interface* dalam aplikasi perpustakaan digital “iPustaga” Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Trenggalek

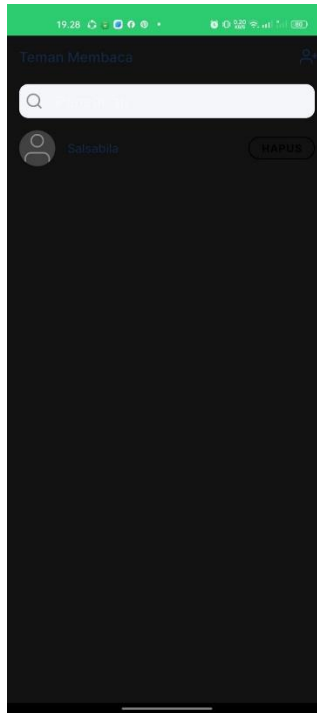
komunikasi dengan pengguna lainnya. (4) Kemudian, adanya notifikasi dari sistem apabila ada informasi yang penting.

Berdasarkan pengamatan aplikasi iPustaga memiliki kecepatan yang cukup bagus dalam merespon baik menampilkan informasi maupun menemukan koleksi yang dibutuhkan pemustaka, tergantung dengan kestabilan internet yang digunakan dan kemampuan sistem aplikasi. Selain itu, kejelasan kata kunci juga mempengaruhi dalam kecepatan aplikasi dalam merespon karena memfilter koleksi yang butuh oleh pengguna atau pemustaka.



Gambar 1. Hasil pencarian pada aplikasi iPustaga

Kemudian pada aplikasi iPustaga terdapat fitur "Teman Baca" yang memungkinkan pengguna/pemustaka saling terhubung dan berkomunikasi dengan pemustaka iPustaga lainnya. Pada aplikasi iPustaga mampu membuat pemustaka saling terhubung. Namun, belum bisa digunakan untuk berkomunikasi satu sama lainnya.



Gambar 2. Fitur "Teman Baca" aplikasi iPustaga

Selanjutnya, kekurangan pada aplikasi iPustaga yakni belum bisa menampilkan pemberitahuan atau notifikasi ketika ada informasi kepada pemustaka saat aplikasi sedang tidak digunakan.

b. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Konten informasi yang ditampilkan singkat, padat (*compact*) dan mudah dimengerti. Kemudian mengurangi beban memori dengan menggunakan desain (konten, menu, dll.) yang menarik dan sederhana yang membuat aplikasi juga mudah diingat dan memungkinkan pengguna lebih fokus.

Berdasarkan pengamatan, pada aplikasi iPustaga beberapa koleksi sudah menampilkan informasi yang singkat, padat, dan mudah dipahami oleh pemustaka. Informasi yang ditampilkan yaitu cover buku, jumlah halaman, sinopsis, dan identitas buku. Tetapi, tidak semua koleksi memiliki informasi yang cukup seperti halaman dan sinopsis.

Analisis *user interface* dalam aplikasi perpustakaan digital “iPustaga” Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Trenggalek



Gambar 3. Tampilan Detail Buku

Kemudian, desain tampilan/visual dari aplikasi ipustaga menarik dan sederhana, yang identik dengan warna hijau, seperti logo iPustaga ikon pada aplikasi ini berupa simbol dan menggunakan kata-kata.

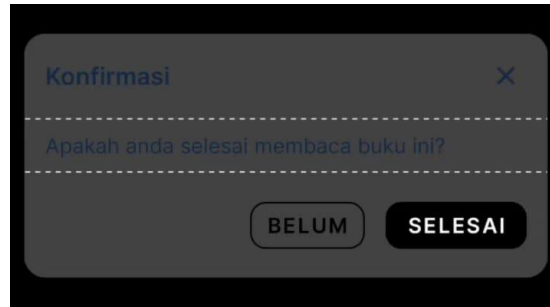


Gambar 4. Logo iPustaga

c. Direksional (*Directional*)

Aplikasi bisa mengarahkan pengguna dalam melalui langkah-langkah atau prosedur yang dibutuhkan dalam mencari informasi terkait. Munculnya pemberitahuan dari aplikasi apabila telah selesai melakukan tahapan suatu prosedur di aplikasi.

Berdasarkan pengamatan, sistem aplikasi iPustaga sudah mampu memandu pemustaka dalam menemukan dan menggunakan koleksi atau pencarian informasi. Namun, dalam aplikasi ini belum terdapat petunjuk tertulis tentang penggunaan aplikasi yang dapat dipelajari oleh pemustaka baru yang menggunakan aplikasi iPustaga. Sistem pada aplikasi iPustaga sudah menampilkan pemberitahuan atau konfirmasi apabila telah selesai dalam kegiatan membaca atau menggunakan aplikasi untuk kenyamanan pengguna apabila tidak sengaja terpencet keluar.

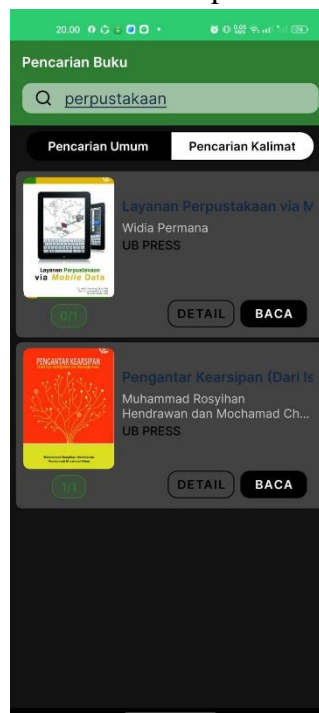


Gambar 5. Tampilan Kotak Konfirmasi Pada Kegiatan Membaca

d. Informatif (*Informative*)

Informative merupakan kemudahan dan kelengkapan akses informasi yang memungkinkan pengguna tercukupi kebutuhan informasinya. Pada penelitian ini *informative* mencakup pada pemenuhan kebutuhan informasi pengguna pada sebuah aplikasi. *Informative* diukur menggunakan indikator *Feedback*.

Berdasarkan pengamatan, aplikasi iPustaga dapat memberikan respon kepada pemustaka dengan memenuhi kebutuhan informasi, seperti ketersediaan koleksi dan kemudahan dalam pengaksesan informasi dalam aplikasi.



Gambar 6. Tampilan Fitur Pencarian Buku

e. Interaktivitas (*Interactivity*)

Aplikasi memiliki arah navigasi yang sederhana, jelas, dan tidak membingungkan pengguna dengan adanya tombol kontrol navigasi (*back*, *home*, *next*) pada setiap halaman untuk mempermudah akses aplikasi. Berdasarkan pengamatan, navigasi dalam aplikasi iPustaga ini memiliki arah navigasi yang cukup jelas dan tidak berulang-ulang dengan dibantu navigasi virtual bawaan dari *smartphone* sehingga memudahkan pemustaka dalam penelusuran fitur pada aplikasi ini.

f. Keramahan Pengguna (*User Friendliness*)

Karakteristik pada *User Friendliness*, yaitu bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh pengguna. Penempatan *layout* struktur menu, icon dan konten informasi sesuai pada tempatnya (tidak berubah setiap halaman baru). Berdasarkan pengamatan, pada aplikasi ipustaga tidak terdapat fitur/menu untuk mgubah bahasa dan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa tunggal dan mudah dipahami oleh pemustaka. Penempatan *layout* struktur menu, ikon, dan konten informasi pada aplikasi iPustaga sesuai pada tempatnya dan tidak berubah posisi pada setiap halaman sehingga tampilan pada aplikasi terlihat rapi dan pemustaka tidak kebingungan dalam melakukan interaksi dengan aplikasi. Namun, komponen warna pada tampilan “Detail Buku” tersebut tidak kontras dengan warna font, seperti pada informasi koleksi sehingga tulisan tersebut kurang nyaman untuk dibaca oleh pemustaka.



Gambar 7. Tampilan pada Detail Buku

Kemudian, dalam aplikasi iPustaga tidak terdapat menu mengubah ukuran atau jenis font. Tampilan pada buku dengan format pdf sehingga pemustaka tidak dapat mengubah ukuran font. Terkait desain ikon pada aplikasi iPustaga sudah sesuai dengan fungsinya masing-masing, sehingga pemustaka dapat dengan mudah memahami fungsi setiap ikon dan gambar yang terdapat pada aplikasi tersebut.

g. Kelengkapan (*Comprehensiveness*)

Aplikasi dapat digunakan oleh semua kalangan pengguna. Sebuah aplikasi harus mampu terintegrasi dengan pihak ketiga (media sosial) demi mempermudah penyebaran informasi. Berdasarkan pengamatan, aplikasi iPustaga dapat digunakan oleh semua kalangan pemustaka baik anak-anak, remaja, maupun dewasa karena tidak terdapat aturan

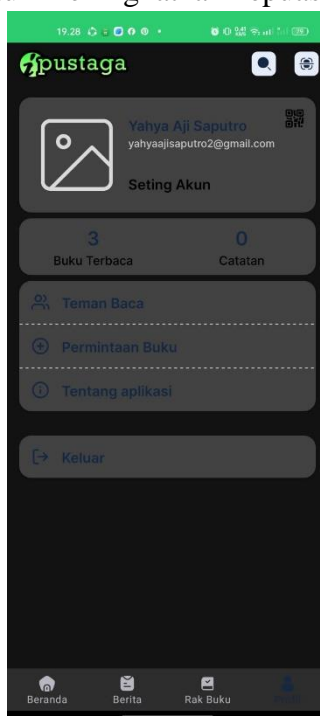
batasan umur dalam penggunaan aplikasi ini. Aplikasi iPustaga belum terintegrasi dengan pihak ketiga (media sosial) sehingga pemustaka belum bisa merekomendasikan dan membagikan koleksi buku kepada pemustaka lain atau pihak ketiga (media sosial).

h. Kontinuitas (*Continuity*)

Konsistensi dibutuhkan dalam sebuah aplikasi, supaya *user*, terutama *novice user* (pengguna pemula), tetap dapat mengenali halaman yang dilihat masih dalam lingkup atau masih memiliki hubungan dengan aplikasi yang digunakan dengan penggunaan warna, jenis font dan format desain ikon tetap sama (konsisten) pada setiap halaman aplikasi. Berdasarkan pengamatan, aplikasi iPustaga konsisten dalam penggunaan jenis font, warna, format desain ikon pada setiap halaman dari aplikasi yang dapat memudahkan pemustaka dalam penggunaan fitur aplikasi.

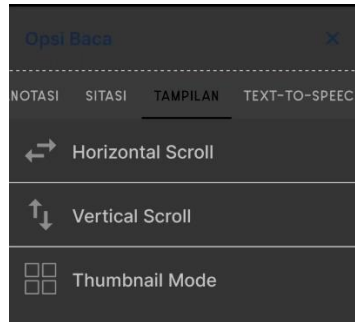
i. Personalisasi (*Personalization*)

Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi tanpa merasa dikontrol oleh sistem aplikasi (pengguna yang memegang kontrol aplikasi) seperti keleluasaan dalam mengatur dan melaksanakan kegiatan belajarnya. Berdasarkan pengamatan, pemustaka dapat mengatur tampilan pada profil untuk meningkatkan kepuasan pemustaka.



Gambar 8. Tampilan Profil

Aplikasi iPustaga ini dapat mengontrol atau mengatur aplikasi sesuai dengan kenyamanan pengguna, seperti tampilan dalam buku dapat diperbesar atau diperkecil, merubah tampilan transisi, memperbesar, dan mode pagi/malam agar pemustaka jelas dan nyaman ketika membaca.



Gambar 9. Menu Tampilan Transisi

j. Internal

Aplikasi dapat diakses dengan nyaman menggunakan smartphone atau perangkat lainnya dengan ukuran yang berbeda/lebih kecil. Sebuah sistem memungkinkan terjadinya kesalahan pada pengguna. Pencegahan kesalahan merupakan salah satu ciri elemen internal. Setiap kesalahan yang mungkin terjadi perlu dilacak atau diprediksi terlebih dahulu. Berdasarkan pengamatan, pemustaka hanya bisa mengakses aplikasi iPustaga dengan nyaman melalui perangkat Android. Namun, aplikasi iPustaga belum tersedia fitur/menu “Bantuan” dan “Petunjuk Penggunaan” untuk memudahkan pemustaka lama maupun baru dalam menggunakan aplikasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa penerapan sepuluh elemen *user interface* pada aplikasi iPustaga sudah cukup baik. Namun, pada beberapa fitur, seperti Teman Baca, Tentang Aplikasi, Petunjuk Aplikasi, dan pada tampilan aplikasi, seperti perbandingan warna dari tampilan dengan font perlu dikembangkan atau diperbaharui secara berkala dan memperbaiki *bugs* (kesalahan) yang sering terjadi pada aplikasi iPustaga agar aplikasi dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pemustaka. Dengan adanya aplikasi iPustaga ini memudahkan masyarakat terutama masyarakat wilayah Trenggalek dalam kegiatan membaca yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Trenggalek yang membantu dalam bentuk aplikasi perpustakaan digital bagi keberhasilan dan kelancaran dalam kegiatan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Umar, S. A., & Ganggi, R. I. P. (2019). Evaluasi desain user interface berdasarkan user experience pada iJateng. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4), 11–21.
- Aisyiyah, B. M. (2019). Analisis user interface dalam aplikasi mobile library iPusnas. *Pustaka Ilmiah*, 5(1), 726–735. <https://jurnal.uns.ac.id/jurnalpustakailmiah/article/view/33968>
- Hartono. (2019). *Manajemen perpustakaan elektronik (E-Library): konsep dasar, dinamika dan sustainable di era digital* (1st ed.). Gava Media.

- Hartono. (2020). *Integrasi multikultural dalam pengembangan perpustakaan digital: kajian terhadap strategi pengembangan perpustakaan digital di perguruan tinggi* (1st ed.). Gava Media.
- Maesaroh, I. (2020). *Perpustakaan digital dalam penguatan akses informasi* (S. Murni (ed.); 1st ed.). Damera Press.
- Malik, R. A., & Frimadani, M. R. (2023). *Lean UX: pemahaman dan penerapan metodologi desain UI yang efektif* (N. N. Azizah (ed.); 1st ed.). Jejak Pustaka.
- Salsabila, H., Masruri, A., & Sari, K. P. (2023). *Analisis user interface pada aplikasi perpustakaan digital iJakarta*. 3(1), 36–50. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JIPKA/article/view/72200>
- Sari, K. P., Zulaikha, S. R., & Mubarakah, A. (2023). Evaluasi desain user interface berdasarkan user experience pada aplikasi perpustakaan digital iSleman. *Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 7(1). <https://doi.org/10.29240/tik.v7i2.8374>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif, untuk penelitian yg bersifat eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruksi (MPK)* (3rd ed.). Alfabeta.
- Wahyuni, A. S., & Dewi, A. O. . (2019). Persepsi pemustaka terhadap desain antarmuka pengguna (User Interface) aplikasi perpustakaan digital iJogja berbasis android. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, VII(1).
- Wanita, F., Manuhutu, A., Simarmata, J., Aisa, S., Manuhutu, M. A., Yuniwati, I., Rahmelina, L., Nurzaenab, & Kaunang, F. J. (2022). *Interaksi manusia dan komputer* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Zamri, K. Y., & Al Subhi, N. N. (2015). 10 User interface elements for mobile learning application development. *2015 International Conference on Interactive Mobile Communication Technologies and Learning (IMCL)*, 44–50. <https://doi.org/10.1109/IMCTL.2015.7359551>