

PERANCANGAN DESAIN TAMPILAN WEBSITE PERPUSTAKAAN CINTA BACA CIREBON MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Riana Nurkhoerunisa¹, A Sobi Mutohari, M.Ds², Yuni Awalaturrohmah S, M.Pd³

Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi No.202, Drajat, Kec. Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133

e-mail : riana.nurkhoerunisa.dkv.18@cic.ac.id¹, sobi.mutohari@cic.id², yuniasolihah@cic.ac.id³

ABSTRAK

Perpustakaan Cinta Baca yang berada di Cirebon menjadi pusat kegiatan pengembangan minat dan kegemaran membaca, tetapi informasi dalam perpustakaan belum termanfaatkan secara maksimal. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya sumber daya manusia yang mengelola perpustakaan tersebut, serta kurangnya media untuk mengakses informasi di dalam perpustakaan tersebut. Website perpustakaan belakangan ini sudah mulai berperan di Indonesia. Walaupun website perpustakaan dikenal dengan koleksi yang disimpan dalam format digital, konsep perpustakaan digital menggambarkan koleksi dan layanan perpustakaan secara fisik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah informasi dalam perpustakaan belum termanfaatkan secara maksimal adalah memanfaatkan teknologi informasi berbasis digital yang telah ada yaitu dengan membuat desain tampilan perpustakaan menggunakan metode Design Thinking. Pada perancangan desain Desain Tampilan Website Perpustakaan Cinta Baca Cirebon penulis akan membuat desain tampilan website di salah satu software yaitu Figma dengan membuat desain yang menarik dan tidak monoton sehingga target audience akan tertarik pada desain tampilan website tersebut. Dengan harapan sebagai langkah awal dalam pengembangan desain website perpustakaan. Setelah itu akan dilakukan penelitian perancangan ini yaitu menggunakan metode design thinking dengan 5 tahap yaitu, empathize, define, ideate, prototype dan test. Dari kelima tahap itu akan menghasilkan perancangan desain tampilan website sesuai yang diinginkan oleh pengguna atau user tersebut.

Kata Kunci: Website, Design Thinking, Perancangan Desain

ABSTRACT

The Cinta Baca library in Cirebon is the center of activities for developing an interest and passion for reading, but the information in the library has not been utilized optimally. This is due to the lack of human resources who manage the library, as well as the lack of media to access information in the library. Recently, website or digital library has started to play a role in Indonesia. Although website is known as a collection that is stored in digital format, the concept of a digital library describes the collection and services of a physical library. One effort that can be done to overcome this problem is to utilize existing digital-based information technology, namely by creating a digital library using the Design Thinking method. In designing the website for the Cinta Baca Cirebon Library, the author will make a design in one of the software, namely Figma, by making an attractive and not monotonous design so that the target audience will be interested in visiting the website. With the aim of developing reading interest in adolescents at the age of 12-20 years. From the results that have been carried out there are inputs from several respondents.

Keywords: Website, Design Thinking, Design

1. PENDAHULUAN

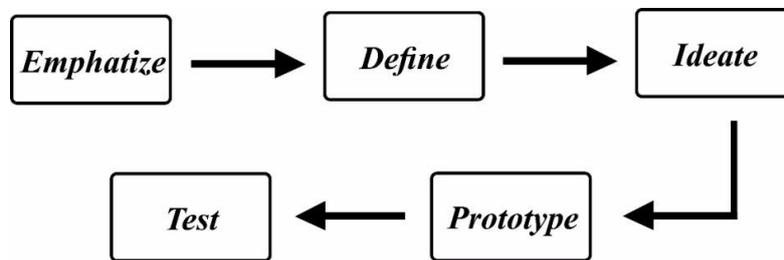
Website perpustakaan belakangan ini sudah mulai berperan di Indonesia. Walaupun perpustakaan digital dikenal dengan koleksi yang disimpan dalam format digital, konsep perpustakaan digital menggambarkan koleksi dan layanan perpustakaan secara fisik. Perpustakaan digital ini mempunyai keadaan yang sama dengan perpustakaan tradisional pada umumnya namun dengan bermacam-macam kasus dan koleksi yang kompleks di mana isinya harus dalam bentuk digital.

Perpustakaan Cinta Baca yang berada di Cirebon menjadi pusat kegiatan pengembangan minat dan kegemaran membaca, tetapi Perpustakaan Cinta Baca Cirebon belum memiliki desain tampilan *website* untuk mengembangkan *website* perpustakaan untuk kedepannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada pengelola perpustakaan Cinta Baca Cirebon yang dilakukan oleh penulis yaitu mengunjungi Perpustakaan Cinta Baca dengan mewawancarai pengelola perpustakaan dan pengunjung perpustakaan maka didapatkannya masalah yaitu belum adanya desain tampilan *website* pada perpustakaan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasinya adalah memanfaatkan teknologi informasi berbasis digital yang telah ada yaitu dengan membuat desain tampilan *website* perpustakaan dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan langkah yang dimiliki dan dilakukan peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain tampilan *website* perpustakaan pada Perpustakaan Cinta Baca berdasarkan preferensi target. Metode penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* ini terdiri dari 5 tahap yaitu *Empathize* (Empati), *Define* (Mendefinisikan), *Ideate* (Ide), *Prototype* (Membuat Visualisasi) dan *Test* (Uji Coba).



Gambar 1.1 Metode Design Thinking
Sumber : Kelley dan Brown, 2018

A. Data Primer

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan datang langsung ke Perpustakaan Cinta Baca yang bertempat di Perumahan Bumi Cirebon Adipura Jl. Asri Raya, Pamengkang, Kecamatan Mundu, Jawa Barat. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan penulis bertemu langsung kepada pengelola Perpustakaan Cinta Baca. Pada perpustakaan ini memiliki banyak koleksi buku, dan tempat yang nyaman untuk dikunjungi serta tidak dikenakan biaya untuk membaca buku di perpustakaan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu kegiatan yang dilakukan penulis dengan bertanya langsung kepada pihak yang terlibat (narasumber). Wawancara ini yang bertempat di Perumahan Bumi Cirebon Adipura Jl. Asri Raya, Pamengkang, Kecamatan Mundu, Jawa Barat. Penulis mewawancarai pengelola Perpustakaan Cinta Baca untuk memperoleh informasi. Informasi yang di dapat yaitu mengenai latar belakang Perpustakaan Cinta Baca, menjelaskan belum adanya *website* pada Perpustakaan Cinta Baca, koleksi buku yang ada di Perpustakaan Cinta Baca dan sumber anggaran perpustakaan dalam melakukan pengembangan koleksi perpustakaan.

B. Data Sekunder

1. Studi Literasi

Pada studi literasi untuk penelitian yang dilakukan dengan pengumpulan data dan informasi melalui buku, jurnal yang mencakup tentang perancangan desain tampilan *website*.

2. Internet

Melakukan pengutipan pada jurnal, artikel dan referensi lainnya yang mencakup tentang perancangan desain tampilan *website*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi untuk penelitian ini yang penulis lakukan yaitu dengan mendokumentasikannya secara langsung di lapangan. Penulis mendokumentasikan lokasi perpustakaan, situasi di dalam perpustakaan, foto-foto berbagai macam buku, dan proses perpustakaan itu berlangsung.

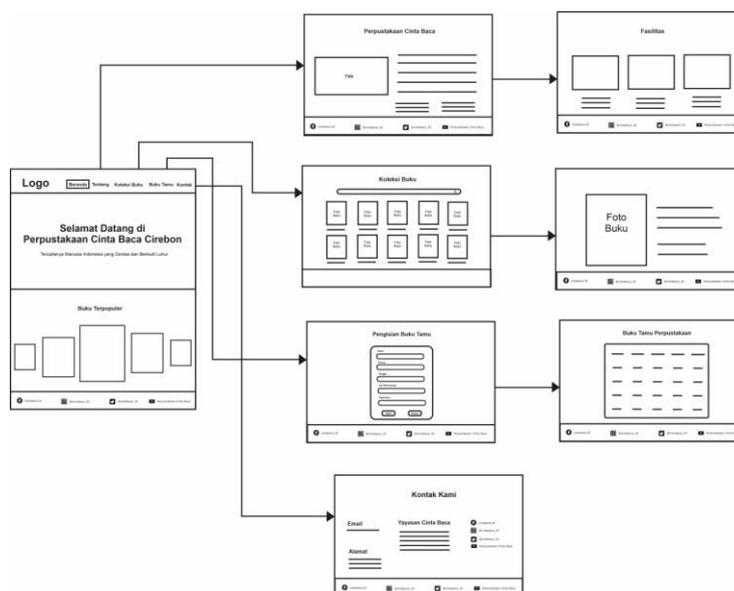
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep

Konsep pada desain *website* terdapat beberapa macam informasi serta tujuan kepada target *audience* mengenai tampilan *websitenya*. Pada desain tampilan *website* yang akan dibuat akan menampilkan seputar informasi yang mudah diakses oleh pengguna atau *user* dengan gaya desain pendekatan fotografi agar lebih fokus pada gambar yang ada di dalam tampilan *website*.

3.2 Alur Desain Interaktif

Alur desain interaktif pada halaman desain tampilan website perpustakaan ini ketika pada bagian beranda, tentang, koleksi buku dan kontak di klik otomatis akan mengarahkan pada isinya masing-masing. Misalkan pada bagian beranda itu di klik akan langsung menuju ke isinya, yang dimana isinya itu terdapat halaman keseluruhan mengenai Perpustakaan Cinta Baca.



Gambar 3.1 Wireframe Desain Tampilan Website Perpustakaan
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022

3.1 Hasil Tahapan Perancangan

1. *Empathize* (Empati)

Pada tahapan *empathize* penulis melakukan observasi serta mewawancarai pengelola dan pengunjung perpustakaan untuk mengamati apa yang dilakukan *user* dan cara mereka berinteraksi dengan lingkungannya untuk memahami kebutuhan mereka untuk dapat membantu mengungkapkan cara berfikir mereka agar dapat mengerti pandangan *user* melalui cerita dan hal-hal yang mereka lakukan.



Gambar 3.1 Wawancara Pengelola Perpustakaan
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022



Gambar 3.2 Wawancara Pengunjung Perpustakaan
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022

2. *Define* (Mendefinisikan)

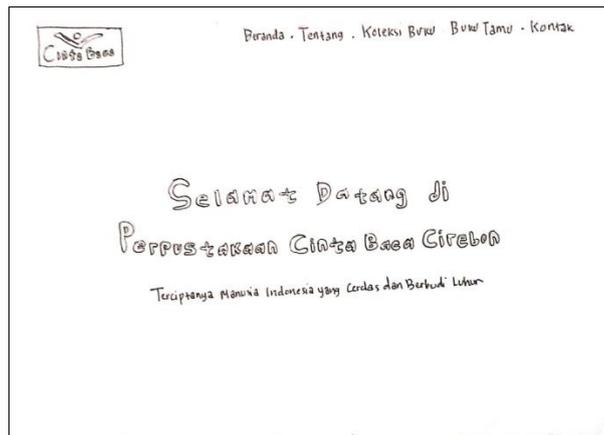
Pada tahap *define* setelah terkumpulnya semua informasi yang di dapat maka tahapan ini mengerucutkan beragam kebutuhan dari hasil tahap *empathize*, dengan mengumpulkan semua permasalahan-permasalahan yang di dapat dari pengguna. Tahap ini akan dilakukan sesuai target yang dituju yaitu remaja. Berikut adalah tahap *define* yang akan dilakukan.

- a. Menentukan layout website

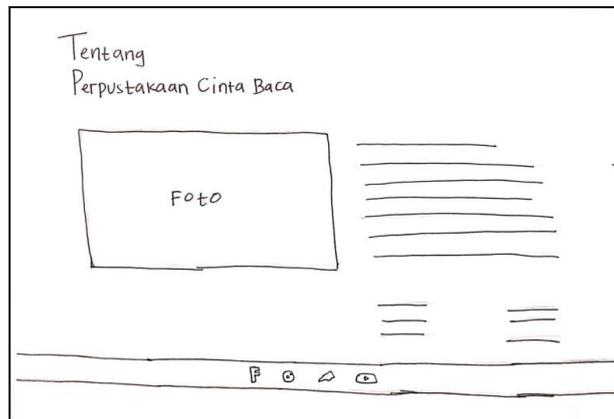
- b. Pemilihan software yang digunakan
- c. Pemilihan tema desain tampilan website
- d. Menentukan warna sesuai keinginan pengguna

3. *Ideate* (Ide)

Pada tahap *ideate* ini penulis akan membuat sketsa-sketsa desain tampilan *website* yang dapat menjadi solusi terhadap permasalahannya. Penulis menciptakan ide dengan membuat *prototype*, membuat *mind map*, *brainstorming* dan membuat sketsa. Selanjutnya penulis menentukan konsep desain tampilan *website*, seperti *icon-icon* yang ada didalamnya, perancangan desain halaman utama dengan menggunakan desain-desain yang simple namun menarik dan tidak monoton, serta adanya koleksi-koleksi buku, informasi-informasi perpustakaan, dan situasi lingkungan di dalam perpustakaan. Lalu menentukan warna dan font yang sesuai.



Gambar 3.3 Sketsa Halaman Beranda Website
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022



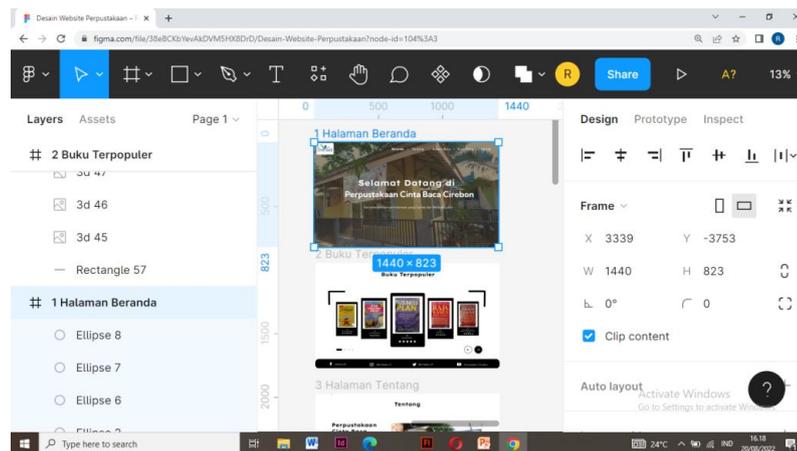
Gambar 4.59 Sketsa Halaman Beranda Website
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022

4. *Prototype* (Membuat Visualisasi)

Prototype ini berguna untuk mengimplementasikan ide yang sudah di dapat dalam tahap sebelumnya menjadi sebuah produk uji coba. Dalam proses pengembangan *prototype* penulis membuat desain tampilan *website* di figma. Pada tahapan *prototype* ini dibuat desain halaman-halaman dan konten yang ada di dalam desain tampilan *website*.



Gambar 3.6 Desain Halaman Beranda Website
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022



Gambar 3.7 Proses Desain di Software Figma
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022

Test (Uji Coba)

Pada tahapan *test* ini penulis melakukan pengujian dengan membuat *google form* untuk menunjukkan hasil desain tampilan *website* yang sudah penulis buat. Lalu penulis juga membuat simulasi di *google sites* untuk menguji coba hasil desain tampilan yang dibuat apakah pengguna nyaman dengan desain tampilan yang penulis buat. Dari hasil wawancaranya mengenai simulasi menggunakan *google sites* pengguna merasa sangat mudah saat menggunakannya dan *simple* untuk desain tampilannya, karena saat pengguna itu mencoba mereka langsung ditunjukkan atau terfokus oleh foto-foto yang ada didalamnya.



Gambar 3.8 Hasil Uji Coba Google Sites 1
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022



Gambar 3.9 Hasil Uji Coba Google Sites 2
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022

3.6 Hasil Desain Tampilan Website



Gambar 3.10 Halaman Beranda
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022



Gambar 3.11 Halaman Tentang
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022



Gambar 3.12 Halaman Koleksi Buku
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam perancangan desain tampilan *website* perpustakaan, maka ada beberapa kesimpulan yang diperoleh adalah:

1. Dengan adanya desain tampilan *website* perpustakaan Cinta Baca Cirebon maka akan memudahkan para pengunjung untuk mencari tau informasi seputar perpustakaan.
2. Perancangan ini juga dapat memudahkan pihak pengelola perpustakaan dalam pendataan buku tamu secara *online* agar meminimalkan tingkat kesalahan pada pemasukan data buku tamu.
3. Dapat menghemat waktu para pengguna jika ingin mengetahui informasinya secara jauh.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, K. (2012). Perancangan *Layout Website* PT. Multijaya Megah sebagai customer Infomedia Nusantara. Sekolah Manajemen Informatika dan Teknik Komputer.
- Arif, I. (2003). Konsep dan Perancangan dalam Automasi Perpustakaan.
- Brown, T. (2009). *Change by design how design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: HarperCollins.
- Dewanto, I. J. (2006). *Web Desain Metode Apikasi dan Implementasi*. Graha Ilmu.
- Hayatuddiniyah. (2021). *Perpustakaan Digital Berdasarkan Perspektif Lucy A. Tedd Dan Andre Large*. Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi, 9, 3.
- Indahsari, R. D. (2012). *Desain Simple dan Modern Dalam Perancangan Website Penjualan*. Desain Simple dan Modern, 6, No.2, 27-35.
- Inella, L. (2018). *Graphi Design 101 The Creative Brief*.
- Kasmirin, A. R. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web (Studi Kasus SMAN 1 Penengahan)*. Jurnal Komputasi, 4, 104.
- Kelley dan Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*.
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual.
- Mahdiana. (2011). *Analisa Dan Rancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang Dengan Metodologi Berorientasi Obyek*. Studi Kasus Pt Liga. Jurnal TELEMATIKA MKOM, 50.
- Mahdiana. (2011). Tahapan Perancangan.
- Nur Fatimah1), Y. E. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Untuk SMA Islam Sunan Gunung Jati*. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika), 3, 131.
- Pangaribun, S. (2011). Pengelolaan Perpustakaan Digital.
- Pendit. (2007). *Perpustakaan Digital*. Perspektif Perguruan Tinggi Indonesia, 2, 89-93.
- Prayitno. (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website.
- Razi, M. (2018). Penerapan Metode Deign Thinking Pada Model Perancangan *UI/UX*.
- Suyanto. (2009). *Step by Step WEB Design. Theory and Practices*.
- Tiotius, S. (2008). Pengembangan *Digital Library* Perpustakaan Universitas Atmajaya Yogyakarta.
- Wijayanto, A. M. (2021). *Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga di Polsek Sukmajaya*. Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika, 6, 270.
- Yasir, A. (2020). Sistem informasi perpustakaan berbasis web pada perpustakaan universitas dharmawangsa. 1.