
Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Ruang Baca Digital Berbasis Web Pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi Dengan Metode *Design Thinking*

Jepri Pratama¹⁾*, Edi Saputra²⁾, Muhammad Razi A³⁾

¹²³⁴⁾Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan teknologi,
Universitas Jambi, Indonesia

*Corresponding Email: jepripratama25@gmail.com ¹⁾, edisaputra@unjia.ac.id ²⁾, muhammadrazi@unjia.ac.id ³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *User interface* dan *User Experience* (UI/UX) Aplikasi Ruang Baca Digital Berbasis Web pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi sebagai solusi atas kendala yang dihadapi ruang baca, seperti keterbatasan akses koleksi tugas akhir, waktu operasional terbatas, serta proses pencarian dan pengumpulan dokumen yang masih manual. Pengembangan dilakukan dengan pendekatan *Design Thinking*, yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Metode ini memungkinkan peneliti memahami permasalahan pengguna secara mendalam dan menghasilkan solusi desain yang inovatif serta relevan. Hasil penelitian menghasilkan *prototype* Aplikasi Ruang Baca Digital Berbasis Web yang telah di uji dan memiliki tingkat usability dan user experience yang sangat baik. Pengujian usability melalui *platform Maze* terhadap 26 responden menghasilkan skor MAUS rata-rata 95 untuk Mahasiswa dan 97 untuk Admin, menandakan kemudahan dan efisiensi penggunaan yang tinggi. Sementara itu, hasil UEQ menunjukkan nilai rata-rata pada enam skala utama berada dalam kategori "*Excellent*", dengan daya tarik 2,417; kejelasan 1,971; efisiensi 2,144; ketepatan 2,192; stimulasi 2,115; dan kebaruan 1,923. Temuan ini membuktikan bahwa *prototype* mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif, menarik, dan inovatif.

Kata Kunci: *UI/UX, Design Thinking, Ruang Baca Digital, Maze, UEQ.*

Abstract

This study aims to design the User Interface and User Experience (UI/UX) of a Web-Based Digital Reading Room Application for the Faculty of Science and Technology, University of Jambi, as a solution to problems such as limited access to thesis collections, restricted operating hours, and manual document search and retrieval processes. The development used the Design Thinking approach, focusing on user needs and experiences through five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. This method enabled researchers to understand user problems deeply and produce innovative and relevant design solutions. The research resulted in a web-based digital reading room prototype with excellent usability and user experience levels. Usability testing through the Maze platform involving 26 respondents produced an average MAUS score of 95 for students and 97 for administrators, indicating high ease and efficiency of use. Meanwhile, the User Experience Questionnaire (UEQ) results showed average scores across six scales within the "Excellent" category: attractiveness (2.417), perspicuity (1.971), efficiency (2.144), dependability (2.192), stimulation (2.115), and novelty (1.923). These findings indicate that the prototype delivers a positive, engaging, and innovative user experience.

Keywords: *UI/UX, Design Thinking, Digital Library Room, Maze, UEQ.*

PENDAHULUAN

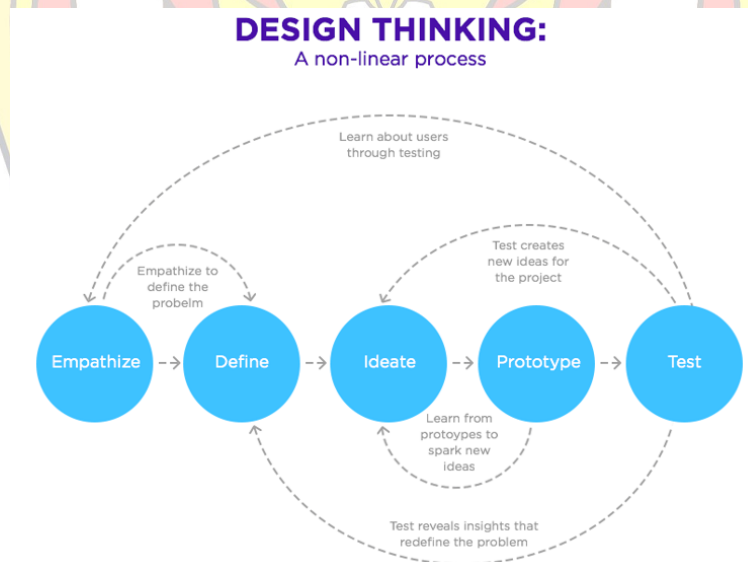
Ruang Baca Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi merupakan salah satu bagian integral dari sistem perpustakaan yang dikelola oleh Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Jambi. ruang baca fakultas tidak hanya menjadi tempat peminjaman koleksi, tetapi juga pusat literasi dan aktivitas akademik yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang nyaman dan produktif bagi mahasiswa serta sivitas akademika (Peraturan Rektor UNJA Nomor 2 Tahun 2023 tentang Tata Kelola Unit Pelaksana Teknis Perpustakaan Universitas Jambi, Pasal 3, 2023). Berdasarkan observasi yang dilakukan, Ruang baca Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi sering menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan akses terhadap koleksi tugas akhir seperti skripsi dan laporan magang, waktu operasional yang terbatas, ruang yang tidak terlalu luas, serta proses pencarian yang masih manual, sehingga mengurangi kebermanfaatan dan kemudahan akses bagi mahasiswa. Mahasiswa masih harus mencari referensi untuk tugas akhir mereka secara langsung dengan mendatangi perpustakaan. Selain itu, proses pengumpulan dokumen yang masih menggunakan media CD juga menimbulkan kendala baru, karena CD sering menumpuk, mudah rusak, serta tidak tersusun rapi, sehingga menyulitkan petugas dalam pengelolaan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan sistem digital yaitu Aplikasi Ruang Baca Digital berbasis web yang dapat memberikan akses mudah dan cepat kepada mahasiswa dan dosen.

Perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) akan mengadopsi pendekatan design thinking, yaitu sebuah metode penyelesaian masalah yang berorientasi pada solusi, dengan fokus utama pada pengalaman pengguna yang bersifat iterative (Haryuda et al., 2021). Dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna serta kemampuan operasional aplikasi, pendekatan ini berfokus pada pencarian solusi inovatif dan efektif untuk mengatasi masalah yang dihadapi pengguna saat menggunakan aplikasi (Adha et al., 2023). Dalam Design Thinking, terdapat lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*,

prototype, dan *testing*. *Design thinking* memiliki banyak keuntungan karena dapat mendorong ide-ide inovatif selama tahap inspirasi, implementasi, dan penyelidikan solusi. Selain itu, metode ini dapat merangsang kreativitas dengan mendorong pemikiran yang sesuai dengan pengguna, yang memungkinkan penulis untuk menemukan solusi baru (Mukti et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Rancangan UI/UX Aplikasi Ruang Baca Digital Pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi ini akan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. *Design thinking* menawarkan pendekatan yang berorientasi pada solusi untuk menyelesaikan masalah (Soedewi, 2022). Ini merupakan cara berpikir dan beroperasi dengan menggunakan rangkaian metode yang mudah dipahami dan transparan, yang dapat mendukung kita dalam mengobservasi serta membangun empati terhadap pengguna sasaran. (Fariyanto et al., 2021). Tahapan dari *Design Thinking* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

Sumber: (<https://engineersforum.com.ng/2019/11/17/basics-of-design-thinking-and-how-to-apply-it/>)

1. Tahapan *Empathize*

Tahap empati melibatkan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara untuk menyelidiki masalah yang dialami pengguna. Proses pengumpulan data ini dibagi menjadi beberapa langkah, yaitu menetapkan jumlah sumber informasi, menentukan sasaran wawancara, serta menyusun daftar pertanyaan wawancara (Ratna Nur Fadilah & Dhian Sweetania, 2023). Hasil dari tahap *empathize* akan berupa *empathy map*.

2. Tahapan *Define*

Tahap define melibatkan proses memperoleh pandangan dari pengguna serta memahami apa yang mereka butuhkan. Pada tahap ini, user persona dibuat sebagai landasan dasar dalam perancangan produk atau aplikasi (Haryuda et al., 2021). Hasil dari tahap *define* akan berupa *User Persona*.

3. Tahapan *Ideate*

Tahapan ideate, bertujuan untuk memperoleh hasil ide-ide yang akan menjadi Langkah awal pembuatan *prototype*. Penyusunan solution ideas dilakukan melalui teknik brainstorming untuk menggali ide-ide yang berfokus pada pencarian solusi berdasarkan permasalahan yang ada (Aprilia & Aminudin, 2024). Hasil dari tahap *ideate* akan berupa *information architecture*, *user flow*, dan *wireframe*.

4. Tahapan *Prototype*

Pada tahap ini, akan dimulai pengembangan prototipe aplikasi Ruang Baca Digital sebagai representasi awal dari desain yang telah dirancang. Setelah prototipe selesai, uji coba dilakukan dengan melibatkan pengguna untuk mengumpulkan tanggapan dan masukan, yang selanjutnya digunakan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan desain produk digital yang sedang dikembangkan (Lim & Setiyawati, 2022). Dalam tahapan prototipe ini, penelitian ini menghasilkan panduan gaya UI, wireframe, mock-up, dan pembuatan prototipe berdasarkan desain visual yang telah disusun (Aprilia & Aminudin, 2024).

5. Tahapan *Testing*

Testing adalah tahap akhir pada alur proses *design thinking*. Adapun tujuan utama dari pengujian ini yaitu agar terpenuhinya kebutuhan pengguna dari UI/UX yang dikembangkan. Dalam tahap pengujian, ada dua aspek yang diuji yaitu UI merujuk pada tampilan antarmuka serta UX berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau produk. Pada tahap pengujian ini, platform *Maze* akan digunakan untuk menguji prototipe aplikasi. Pada proses pengujian perancangan UI aplikasi, dihasilkan *Missions Usability Scores* (MIUS) yang digunakan untuk mengevaluasi setiap skenario tugas dan *Maze Usability Scores* (MAUS) yaitu nilai akhir yang dihitung berdasarkan rata-rata dari seluruh MIUS yang dihitung untuk setiap tugas. Tujuan dari pengujian UI menggunakan *Maze* adalah untuk memastikan bahwa solusi desain yang telah dibuat sesuai dan efektif. Saat menggunakan aplikasi *Maze*, nilai MIUS dan MAUS dihitung secara otomatis (Mukti et al., 2024).

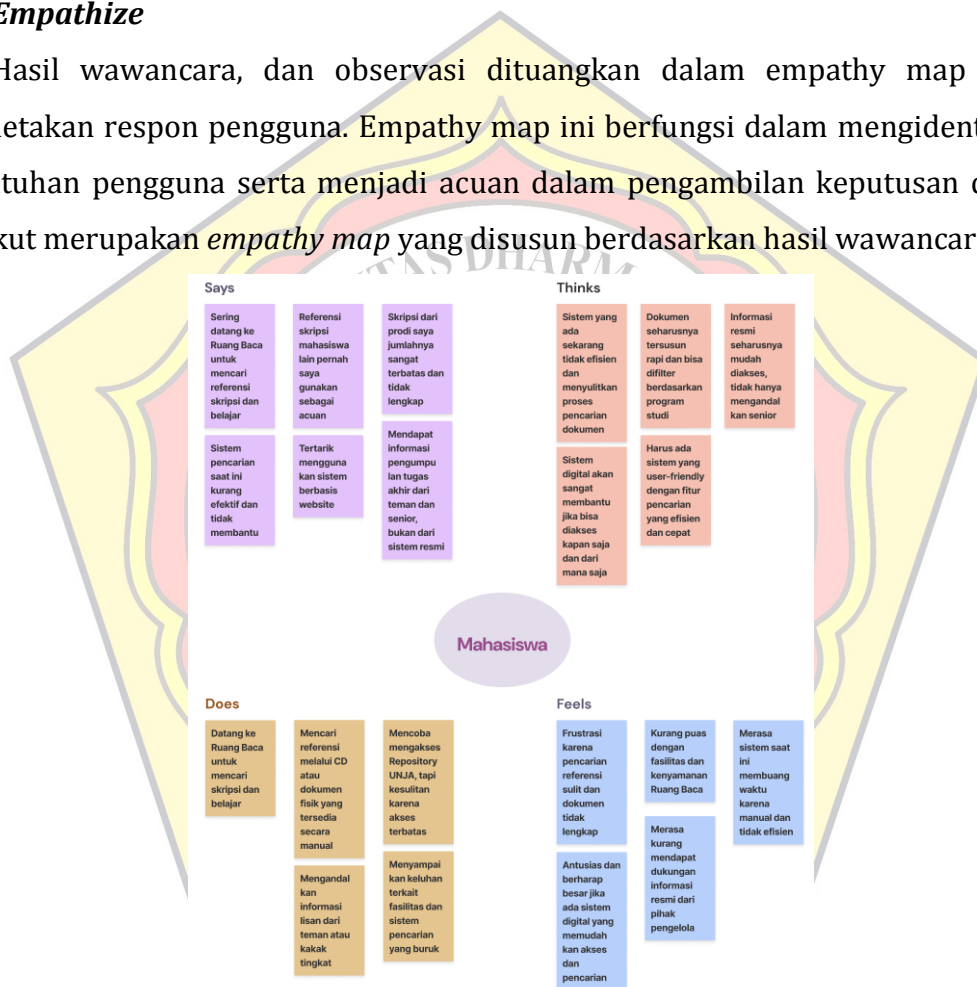
Untuk melengkapi analisis pengujian ini, *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan untuk mengumpulkan data subjektif mengenai pengalaman pengguna. Metode UEQ adalah salah satu metode pengukuran pengujian kegunaan untuk mendapatkan kesan yang komprehensif dan pragmatis mengenai kegunaan dan pengalaman melalui survei penilaian mutu subjektif. UEQ terdiri dari enam dimensi utama yang mencakup 26 keseluruhan item, dimana masing-masing dikelompokkan berdasarkan pada skala pengukuran yang spesifik didalam kerangka kerja UEQ mencakup Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspicuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Keandalan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*) dan Kebaruan (*Novetly*) (Pratama et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan proses perancangan UI/UX serta evaluasi tingkat *usability* yang dilakukan dengan pendekatan *Design Thinking*. Analisis dilakukan menggunakan metrik pengujian dari *Maze* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur sejauh mana desain yang dihasilkan efektif dan mudah digunakan.

1. *Empathize*

Hasil wawancara, dan observasi dituangkan dalam empathy map untuk memetakan respon pengguna. Empathy map ini berfungsi dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta menjadi acuan dalam pengambilan keputusan desain. Berikut merupakan *empathy map* yang disusun berdasarkan hasil wawancara.



Gambar 2. *Empathy Map* Mahasiswa

Berdasarkan hasil tahap empathize, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mengalami berbagai kendala dalam mencari referensi skripsi di Ruang Baca. Sistem pencarian yang ada dinilai kurang efisien, terbatas, dan belum terintegrasi dengan baik. Mahasiswa kesulitan karena koleksi dokumen tidak lengkap, penataan kurang

rapi, sistem pencarian tidak efektif, serta informasi prosedur pengumpulan dokumen hanya diperoleh dari senior. Kondisi ini menimbulkan rasa frustrasi dan ketidakpuasan, meskipun mereka tetap memiliki harapan besar terhadap hadirnya sistem digital yang lebih mudah digunakan dan dapat diakses kapan saja.

2. Define

Tahap *Define* akan memahami yang dibutuhkan oleh pengguna untuk mendapatkan pandangan mereka berdasar data yang telah didapatkan dari tahap *empathize* agar lebih jelas. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi *paint point*, dan menyusun *user persona*.

Tabel 1. *Paint Point*

NO	<i>Paint Point</i>
1	Dokumen tersimpan pada CD yang telah menumpuk sehingga menyulitkan pengelolaan dan pencarian dokumen serta sulit diakses oleh mahasiswa.
2	Saat ini pencarian dan mengakses referensi hanya bisa akses dengan berkunjung secara langsung pada Ruang Baca untuk membaca dokumen referensi.
3	Saat ini pengumpulan dilakukan secara manual melalui <i>CD</i> sehingga menyulitkan mahasiswa jika terdapat dokumen yang tidak lengkap dan diharuskan melakukan pengumpulan ulang.
4	Pengguna memerlukan fitur revisi dan persetujuan dokumen langsung dalam sistem untuk mempermudah proses pengelolaan.



REZA

DEMOGRAPHIC

- Usia: 21 Tahun
- Prodi: Kimia
- Semester: 8
- Status: Mahasiswa tingkat akhir yang sedang menyusun skripsi

BEHAVIOR

- Sering mengunjungi Ruang Baca untuk membaca dan mengerjakan skripsi.
- Menggunakan skripsi mahasiswa sebelumnya sebagai referensi, meskipun lebih banyak menggunakan jurnal ilmiah.
- Pernah mencoba mencari skripsi di Repository UNJA, tapi terbentur keterbatasan akses.
- Mencari informasi pengumpulan tugas akhir dan laporan magang dari senior dan teman.
- Menemui kendala teknis dan fisik di Ruang Baca (akses, fasilitas, kenyamanan).

GOALS/NEEDS

- Ingin akses daring penuh terhadap skripsi dan laporan magang tanpa dibatasi waktu dan tempat.
- Tertarik jika ada sistem yang tersusun rapi berdasarkan program studi, dengan navigasi yang mudah.
- Ingin fasilitas Ruang Baca yang lebih nyaman dan kondusif.
- Perlu sistem pengumpulan tugas akhir dan laporan (magang, proposal) berbasis web yang praktis dan terorganisir.
- Butuh sumber referensi skripsi yang lengkap, terutama untuk program studi sendiri.

OBSTACLES

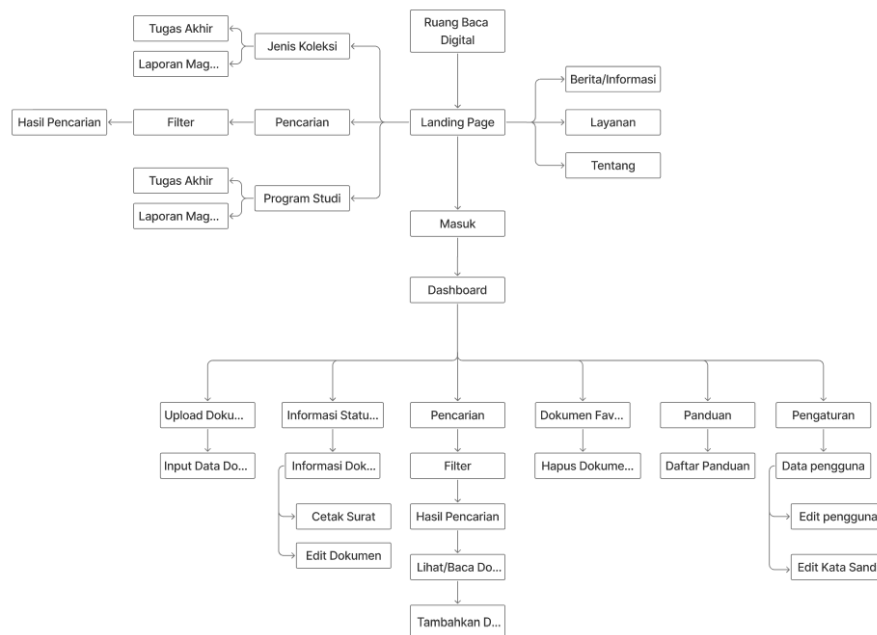
- Dokumen tidak lengkap, khususnya untuk program studi Kimia.
- Akses ke file skripsi terbatas, baik di Ruang Baca maupun di Repository UNJA.
- Sistem pencarian manual yang tidak efektif dan tidak terintegrasi.
- Jam operasional terbatas (08.00–16.00), terkadang ingin mengakses diluar jam operasional.
- Kurangnya informasi resmi, mengandalkan info dari senior atau teman.
- Fasilitas kurang nyaman, seperti suara berisik dan keterbatasan fasilitas listrik.

Gambar 3. User Persona Mahasiswa

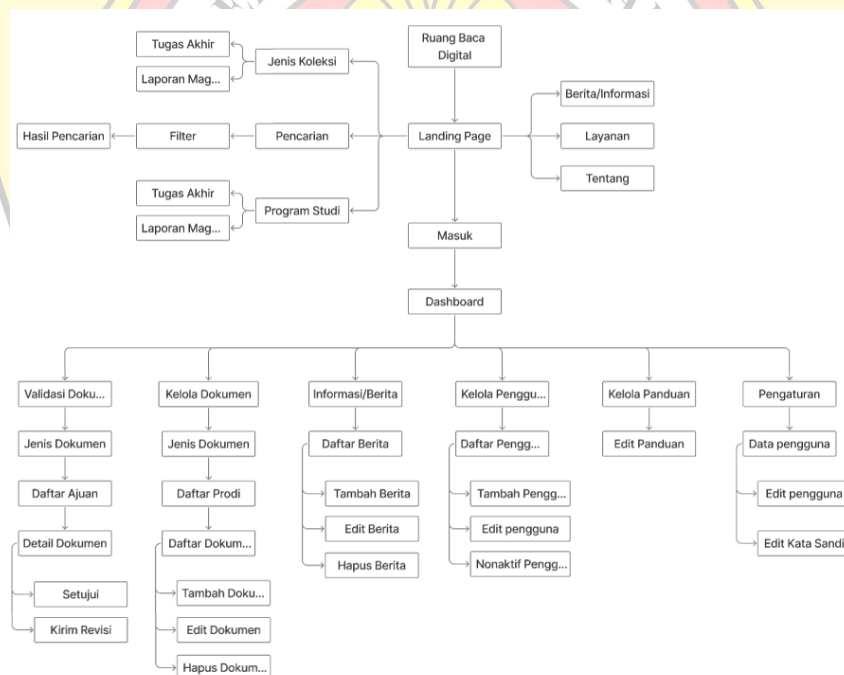
Berdasarkan user persona yang tersebut, terlihat bahwa Mahasiswa memiliki beberapa kebutuhan dan keinginan untuk perancangan Aplikasi Ruang Baca Digital. Pertama, membutuhkan akses yang mudah terhadap dokumen referensi yang lengkap, terstruktur, nyaman digunakan tanpa dibatasi waktu dan tempat. Kedua, menginginkan sistem pencarian yang cepat terstruktur, mudah digunakan. Selanjutnya, membutuhkan sistem pengumpulan dokumen secara daring yang praktis untuk mempermudah pengumpulan dokumen.

3. Ideate

Pada tahapan ini melibatkan mengembangkan ide yang kreatif untuk merancang solusi berdasarkan permasalahan yang sudah diidentifikasi dan fungsionalitasnya sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna. Ide-ide ini mencakup fitur aplikasi, antarmuka pengguna, dan alur navigasi yang jelas dan kemudian di susun menjadi *Information Architecture (IA)*, *user flow* dan *Wireframe*. Berikut *Information Architecture (IA)* Mahasiswa dan Admin:

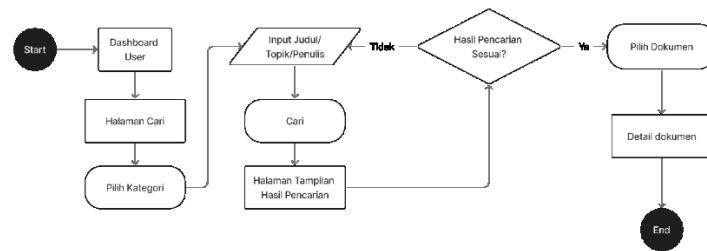
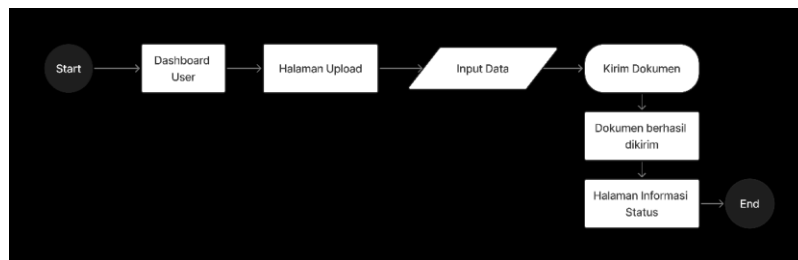
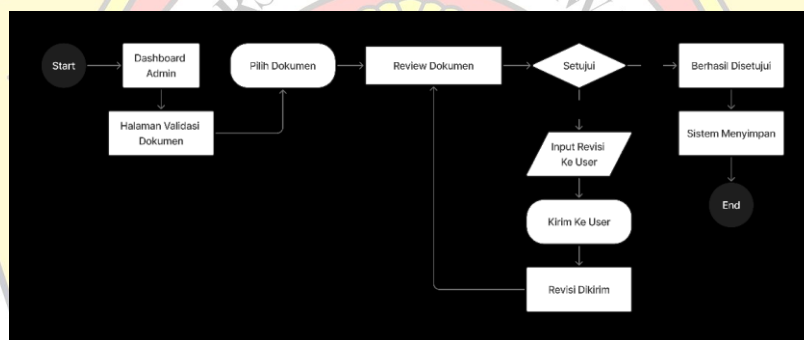
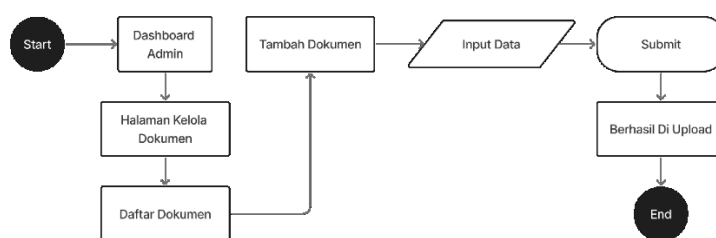


Gambar 4. Information Architecture Mahasiswa



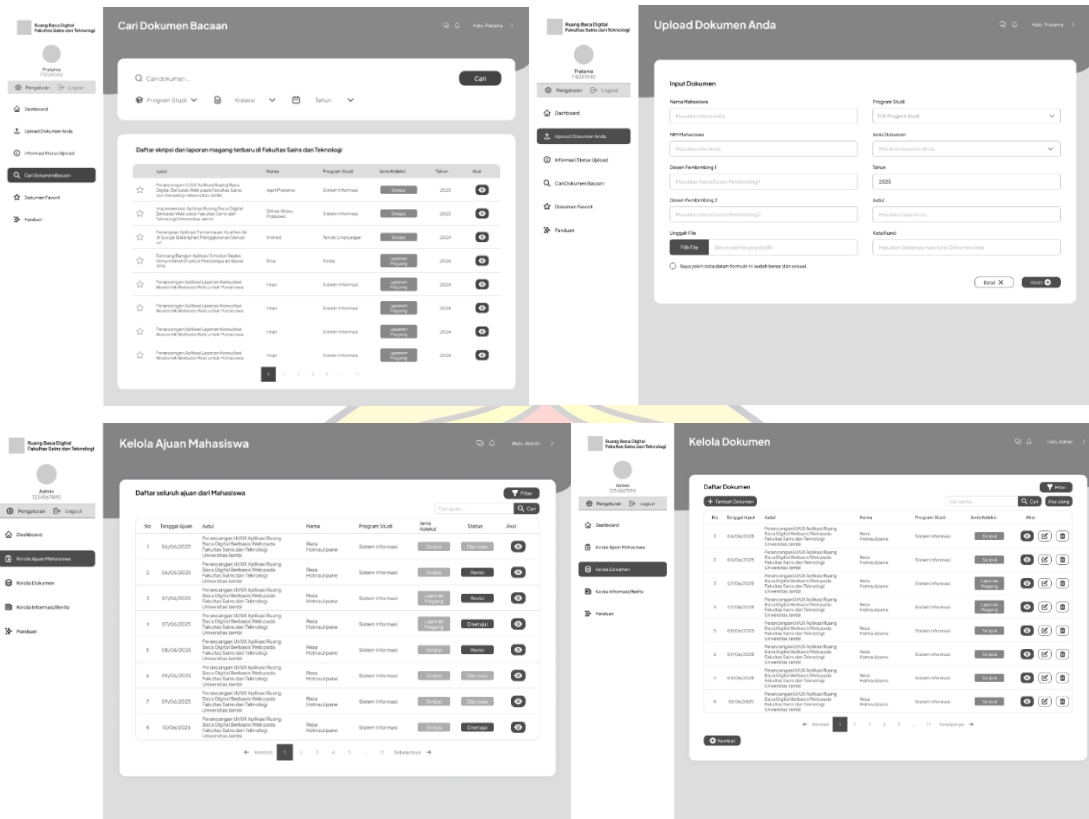
Gambar 5. Information Architecture Admin

Selanjutnya dilakukan penyusunan *user flow* untuk menggambarkan alur interaksi pengguna di dalam sistem. Alur ini bertujuan untuk menunjukkan proses penggunaan dari awal hingga akhir, sehingga memastikan pengguna dapat mencapai tujuannya dengan baik dan terarah.

Gambar 6. *User Flow* Cari Dokumen BacaanGambar 7. *User Flow* Upload DokumenGambar 8. *User Flow* Validasi DokumenGambar 9. *User Flow* Tambah Dokumen

Selanjutnya *wireframe* disusun untuk menampilkan representasi yang lebih jelas mengenai tata letak, alur navigasi, struktur sistem, dan penempatan konten,

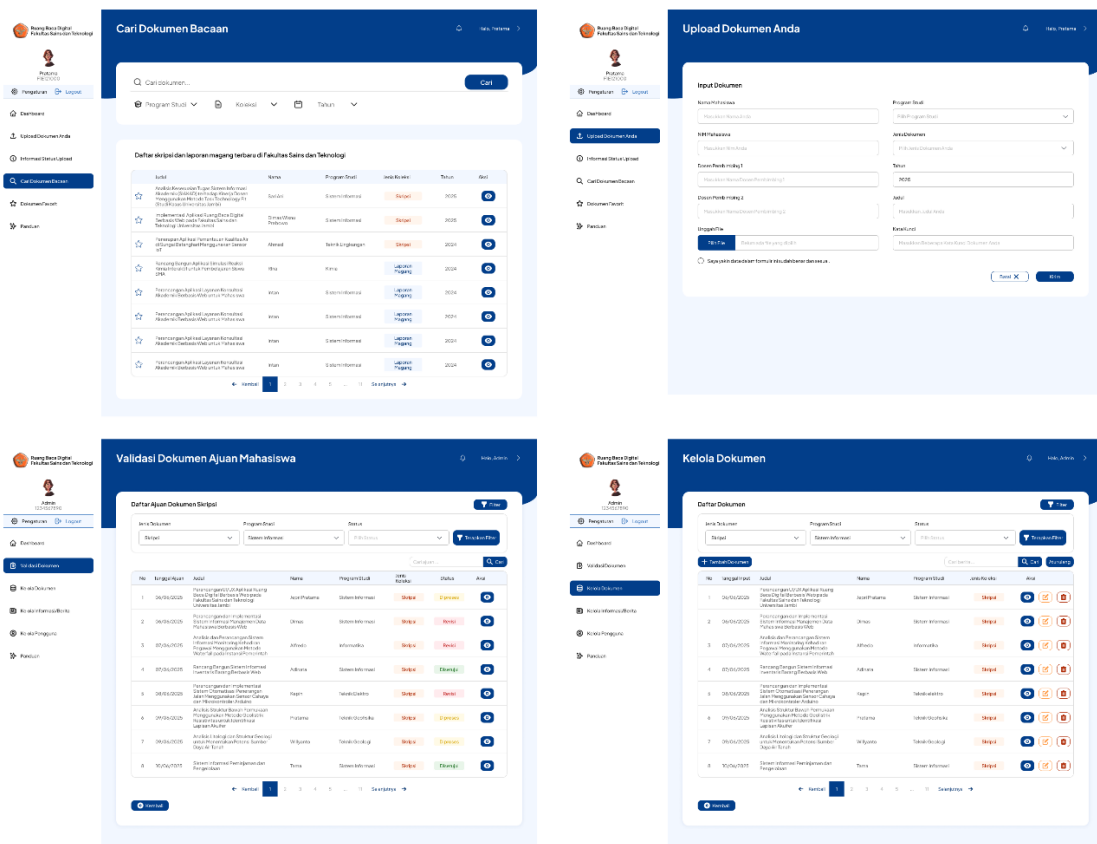
sehingga dapat menjadi dasar sebelum pembuatan pada tahap desain prototipe visual yang lebih detail.



Gambar 10. Wireframe Cari Dokumen, Upload Dokumen, Validasi Dokumen dan Kelola Dokumen

4. *Prototype*

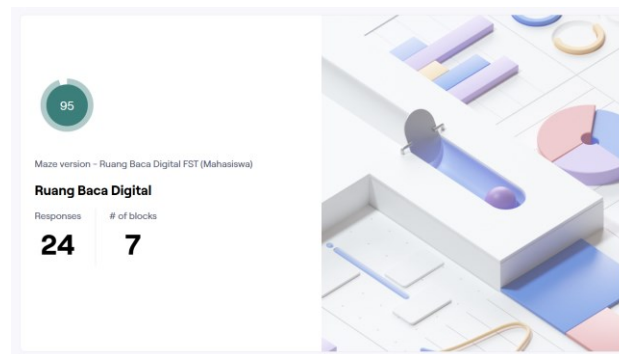
Prototype mencakup tampilan dan alur navigasi aplikasi, yang dibuat berdasarkan dari hasil kebutuhan pengguna yang telah di analisis serta ide-ide yang telah dihasilkan pada tahap ideate. Prototype ini berupa rancangan antarmuka website Ruang Baca Digital yang menampilkan alur kerja dan fungsi dari sistem, sehingga dapat diuji apakah design yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 11. Hi-Fi Cari Dokumen, Upload Dokumen, Validasi Dokumen dan Kelola Dokumen

5. Testing

Test sebagai tahap akhir dari metode *Design Thinking*, dengan melakukan proses pengujian untuk menilai sejauh mana antarmuka mudah digunakan dan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian ini dilakukan secara langsung melalui *In-Person Usability Testing* dengan bantuan *tools Maze*, serta dilengkapi dengan pengukuran pengalaman dari pengguna dengan bantuan *User Experience Questionnaire (UEQ)*, terdiri dari 26 pernyataan untuk mengukur enam item aspek utama, yaitu: *attractiveness* (daya tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan), *stimulation* (stimulasi), dan *novelty* (kebaruan). Pengujian ini melibatkan 26 responden yang terdiri dari 24 Mahasiswa dan 2 Admin. Berikut merupakan hasil *usability testing* peran mahasiswa menggunakan *Maze*:



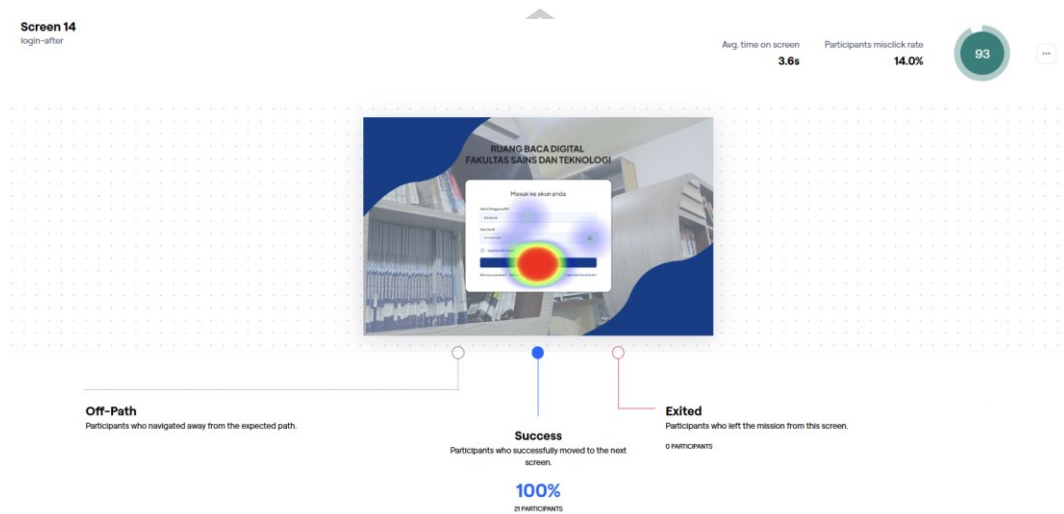
Gambar 12. Hasil Skor MAUS Mahasiswa

Berdasarkan hasil pengujian *usability* menggunakan *Maze* pada *prototype* Ruang Baca Digital peran mahasiswa, diperoleh skor MAUS sebesar 95 dari 24 responden yang menyelesaikan 7 skenario tugas. Nilai ini secara otomatis dihitung oleh Maze berdasarkan kombinasi antara success rate, drop-off, dan misclick dari setiap nilai MIUS, yang kemudian menghasilkan skor usability MAUS. Salah satu skenario tugas dalam pengujian usability yang dilakukan mahasiswa mencakup Daftar Akun, Lupa Kata Sandi, dan Masuk. Hasil pengujian untuk tugas tersebut disajikan dalam bentuk *Usability Breakdown* dan *Heatmap Screen* berikut ini.

Gambar 13. Hasil Skor MIUS *Mission 1* Mahasiswa

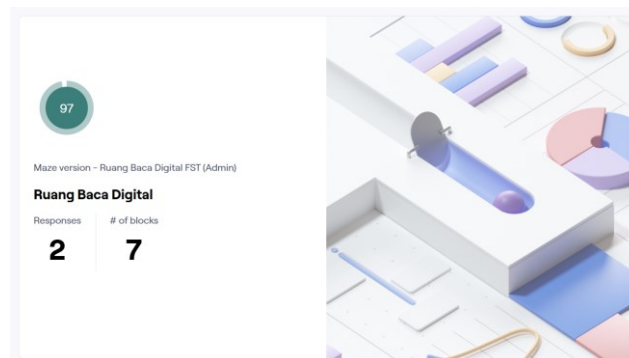


Gambar 14. Usability Breakdown Mission 1



Gambar 15. Heatmap Mission 1

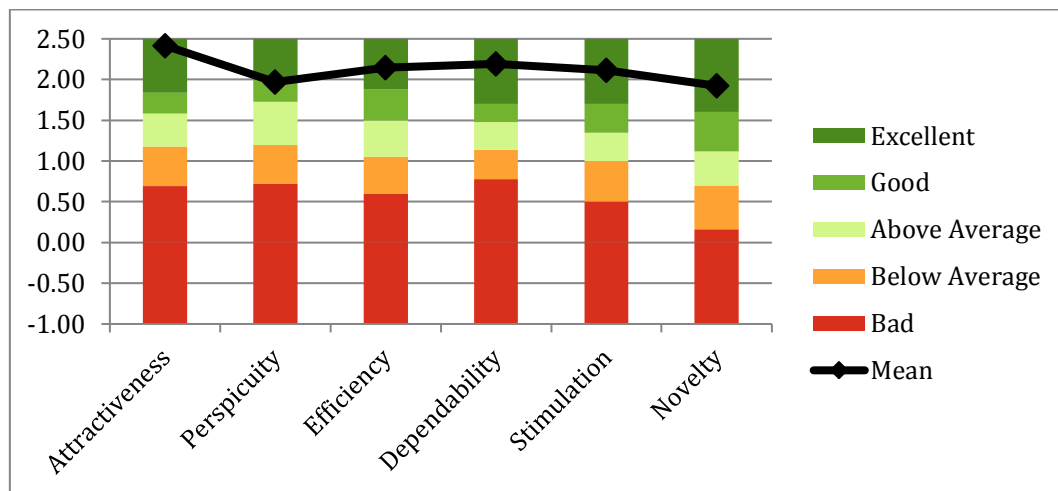
Hasil pengujian *usability* pada skenario “Daftar Akun, Lupa Kata Sandi, dan Masuk” menunjukkan nilai MIUS sebesar 92 dengan rata-rata waktu penyelesaian 85,5 detik dari 24 responden. Seluruh responden telah berhasil menyelesaikan *task*, adapapun tingkat keberhasilan didapatkan 100%, tanpa *drop-off*, dan *misclick* sebesar 5,3%. Setiap layar memperoleh skor *usability* tinggi (83–100) dengan waktu interaksi 3–10 detik serta tingkat kesalahan klik yang rendah, menandakan proses penggunaan berjalan baik dan mudah dipahami.



Gambar 16. Hasil Skor MAUS Admin

Berdasarkan hasil pengujian *usability* menggunakan *Maze* pada *prototype* Ruang Baca Digital peran admin, diperoleh skor MAUS sebesar 97 dari 2 responden yang menyelesaikan 7 skenario tugas. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *prototype* memiliki tingkat *usability* yang sangat baik, di mana pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan mudah, mengalami sedikit kesalahan interaksi, serta menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi dalam penggunaan sistem.

Setelah dilakukan pengujian *usability* menggunakan *Maze* untuk mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan skenario tugas, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian *User Experience* dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Pengujian ini bertujuan untuk memperoleh penilaian yang lebih mendalam terkait persepsi pengguna terhadap kualitas pengalaman saat menggunakan desain antarmuka yang telah dibuat, mencakup aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hasil pengukuran *User Experience* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) disajikan dalam dua bentuk penyajian data, yaitu dalam bentuk diagram dan tabel pembandingan (*benchmark*) sebagai berikut:



Gambar 17. Hasil Diagram Set Data Benchmark

Tabel 2. Hasil Set Data Benchmark

Scale	Mean	Comparison to benchmarks	Interpretation
Daya Tarik	2,42	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	1,97	Good	10% of results better, 75% of results worse
Efisiensi	2,14	Excellent	In the range of the 10% best results
Ketepatan	2,19	Excellent	In the range of the 10% best results
Stimulasi	2,12	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	1,92	Excellent	In the range of the 10% best results

Hasil perbandingan dengan *benchmark* UEQ menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh penilaian sangat baik. Skala *Attractiveness* (2,42), *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty* (1,92–2,19) termasuk kategori *Excellent*, berada di 10% hasil terbaik. Sementara *Perspicuity* (1,97) tergolong *Good*. Secara keseluruhan, *prototype* Aplikasi Ruang Baca Digital Berbasis *Web* memberikan pengalaman pengguna yang sangat positif, baik dari segi kemudahan, keandalan, tampilan, maupun inovasi.

SIMPULAN

Penelitian berjudul “Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Ruang Baca Digital Berbasis *Web* pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi dengan Metode *Design Thinking*” menghasilkan rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna yang efektif dalam menjawab kebutuhan pengelolaan, pengumpulan, serta akses dokumen secara digital di lingkungan fakultas. Melalui penerapan lima tahapan metode *Design Thinking* antara lain *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Peneliti telah berhasil memahami kebutuhan pengguna, baik mahasiswa maupun pihak ruang baca, yang sama-sama memerlukan sistem terintegrasi untuk mempermudah pengelolaan dokumen. Hasil pengujian *usability* menggunakan platform *Maze* menunjukkan bahwa rancangan *prototype* mudah digunakan, dipahami dengan baik, serta efisien dalam mendukung penyelesaian tugas. Sementara itu, pengujian *user experience* menggunakan UEQ memperlihatkan hasil yang sangat positif pada hampir seluruh aspek, dengan mayoritas berada dalam kategori “*Excellent*”. Secara keseluruhan, dalam penelitian ini telah membuktikan bahwa penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX mampu menghasilkan *prototype* aplikasi ruang baca digital berbasis *web* dan telah memberikan suatu pengalaman pengguna yang baik, menarik dan inovatif didalam mendukung aktivitas akademik di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I. A., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). *Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo*. 7(1), 55–70.
- Aprilia, D. P., & Aminudin. (2024). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Rumah Baca Cerdas Library Mobile*. 4(6), 2850–2860. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i6.1914>
- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan

- Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Jambi, R. U. (2023). *Peraturan Rektor Universitas Jambi Nomor 2 Tahun 2023 tentang Tata Kelola Unit Pelaksana Teknis Perpustakaan Universitas Jambi*. Universitas Jambi. <https://librarynew.unja.ac.id/wp-content/uploads/2023/02/Peraturan-Rektor-No-2-Tahun-2023-Tata-Kelola-UPT-Perpustakaan-1-1.pdf>
- Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108–123. <https://doi.org/10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123>
- Mukti, K. T., Febrita, R. E., & Suardinata, I. W. (2024). Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(3), 495–403. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i3.1375>
- Pratama, A., Farوقي, A., & Mandyartha, E. P. (2022). Evaluation of User Experience in Integrated Learning Information Systems Using User Experience Questionnaire (UEQ). *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(4), 1019–1029. <https://doi.org/10.51519/journalisi.v4i4.394>
- Ratna Nur Fadilah, & Dhian Sweetania. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- Soedewi, S. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kiri huci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>