ANUVA Volume 9 (2): 379-391, 2025
Copyright ©2025, ISSN: 2598-3040 online
Available Online at: http://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva

Analisis Desain *User Interface* pada Situs Web Perpustakaan Universitas Semarang

Intan Setia Andriani*, Yuli Rohmiyati
Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Korespondensi : intanandriani0121@gmail.com

Abstract

Background: *The advent of the internet in this era of technological disruption has significantly influenced human information needs. Libraries, as institutions dedicated to providing information services, have adapted by utilizing the internet to disseminate information through their library websites.* ***Purpose:*** *This study aims to analyze the user interface design of the Universitas Semarang Library website, focusing on aspects of modern web user interface design.* ***Methods:*** *This research employs a qualitative approach. Data were collected through interviews, observations of the Universitas Semarang Library website, and a literature review of relevant sources.* ***Results:*** *The clarity aspect reveals that the Universitas Semarang Library website creates ambiguity. The concision aspect has been fulfilled, as the library collections are fairly well categorized in the menu. The familiarity aspect is met because the menus, features, and buttons are easily recognizable and clearly readable. The responsiveness aspect shows that overall, all menus, buttons, and features on the website respond well. However, the search bar feature requires improvement, as it does not yet provide search results that match the entered keywords. The consistency aspect is not fully met, as there are variations in the layout and shapes of the buttons. The aesthetics aspect is also unmet due to poor color combinations and a lack of spacing between buttons. The efficiency aspect is fulfilled, as the website is generally easy to navigate. The forgiveness aspect is also fulfilled, as the search bar displays a notification such as "no result from..." when no search results are found.* ***Conclusion:*** *The library website of Universitas Semarang is easy to navigate totally, but based on interviews with informants, the website needs finishing to provide a better browsing experience for users.*

Keywords*: user interface design; library website; digital library; web design*

Abstrak

Latar belakang: Keberadaan internet di era disrupsi teknologi memberikan dampak terhadap kebutuhan informasi manusia. Perpustakaan sebagai lembaga penyedia layanan informasi memanfaatkan internet melalui informasi-informasi yang dikemas secara *online* pada situs web perpustakaan. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain *user interface* pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang dengan aspek *user interface design in modern web*. **Metode:** Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data diperoleh melalui hasil wawancara, observasi pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang, dan studi pustaka yang berasal dari sumber literatur relevan. **Hasil:** Aspek *clarity* mendapati situs web Perpustakaan Universitas Semarang menimbulkan ambiguitas. Aspek *concision* pada situs web perpustakaan sudah terpenuhi, yaitu koleksi Perpustakaan sudah terkategorikan cukup baik pada menu. Aspek *familiarity* pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang sudah terpenuhi karena pada menu, fitur, dan *button* yang dimiliki mudah dikenali dan terbaca jelas. Aspek *responsiveness* mendapati bahwa secara keseluruhan semua menu, *button*, dan fitur pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang memberikan respon yang baik. Akan tetapi, fitur *search bar* perlu dilakukan *finishing*, karena belum memberikan hasil pencarian sesuai *keyword* yang dipanggil. Aspek *consistency* pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang mendapati belum terpenuhi, yaitu pada tata letak dan bentuk *button* yang berbeda-beda. Aspek *aesthetics* pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang mendapati tidak terpenuhi, yaitu pemilihan kombinasi warna yang kurang pas dan masih dijumpai tata letak antar *button* belum diberi *space*. Aspek *efficiency* mendapati sudah terpenuhi karena secara keseluruhan situs web Perpustakaan Universitas Semarang mudah dinavigasi. Aspek *forgiveness* situs web Perpustakaan mendapati sudah terpenuhi, yaitu pada fitur *search bar* situs web Perpustakaan

Universitas Semarang memberikan notifikasi "*no result from…*" saat tidak tersedia hasil pencarian.**Kesimpulan:** *User interface* pada sebuah situs web memiliki peran penting terhadap kenyamanan, daya tarik, dan kemudahan pengguna saat mengakses. Situs web yang memiliki tampilan desain *user interface* yang baik dapat menyalurkan informasi pada produk atau konten yang tersedia pada sistem. Apabila situs web perpustakaan memiliki desain *user interface* yang baik, maka informasi mengenai layanan perpustakaan akan sangat membantu pengguna dalam memenuhi kebutuhan informasi mereka. Dengan demikian secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa situs web Perpustakaan Universitas Semarang hanya perlu dilakukan *finishing*.

Kata kunci: desain user interface; situs web perpustakaan; perpustakaan digital; web design

1. Pendahuluan

Disrupsi teknologi memiliki dampak yang besar terhadap kebiasaan manusia pada masa sekarang. Manusia bergantung pada penggunaan teknologi digital dalam melakukan interaksi dan menyelesaikan pekerjaan. Kemajuan teknologi yang semakin pesat dan canggih diawali dengan adanya kemunculan internet (Kurniawan, 2020). Keberadaan internet memberikan kemudahan manusia dalam memenuhi kebutuhan informasi mereka. Melalui internet mereka dapat mengakses informasi melalui *platform* yang terhubung dengan jaringan internet. Keberadaan internet juga turut dimanfaatkan perpustakaan untuk menerapkan layanan yang berbasis *online.*

Perpustakaan merupakan sarana yang sangat penting dalam kemajuan dunia pendidikan (Iztihana, A. & Arfa, 2020). Perpustakaan memiliki peran dalam menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi untuk memenuhi kebutuhan informasi civitas akademika dengan berorientasi pada kepuasan pengguna melalui berbagai koleksi dan layanan. Seiring dengan perkembangan perpustakaan, layanan dilakukan secara *online*. Menurut Wulandari et al (2021), salah satu upaya agar perpustakaan tidak ditinggalkan oleh penggunanya yaitu dengan menerapkan perpustakaan berbasis internet, karena semakin banyak informasi dan layanan yang disebarluaskan secara *online,* maka semakin banyak pula pengguna yang akan memanfaatkan layanan perpustakaan. Salah satu media yang dimanfaatkan perpustakaan secara *online* yaitu melalui situs web.

Tetapi, berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa penggunaan koleksi dan sumber daya informasi perpustakaan digital adalah rendah. Perpustakaan digital melayankan semua koleksi yang tersedia pada perpustakaan konvensional, akan tersedia dalam bentuk elektronik. Perpustakaan digital dapat diartikan sebagai perpustakaan yang menyediakan sumber-sumber informasi dalam format elektronik. Perpustakaan digital memiliki konsep yang sama dengan perpustakaan konvensional, namun perbedaannya terletak pada koleksinya. Perpustakaan konvensional memiliki koleksi berbentuk fisik atau tercetak, sedangkan perpustakaan digital memiliki koleksi digital atau elektronik yang berpedoman pada IT (Arum & Marfianti, 2021). Menurut Kar & Seadle (2004) menyebutkan bahwa perpustakaan digital adalah perpustakaan elektronik yang sumber sumber informasinya didapat, disimpan, dan diperoleh kembali ke dalam format digital. Perpustakaan digital juga melibatkan manusia (staf) dalam mengelola dan melayankan koleksi digital dengan memanfaatkan teknologi agar dapat menjangkau masyarakat penggunanya secara cepat dan ekonomis. Menurut Risparyanto (2022), komponen yang diperlukan dalam merancang sebuah

Copyright ©2025, ISSN: 2598-3040 online

perpustakaan digital yaitu perangkat keras, perangkat lunak, jaringan internet, dan sumber daya manusia.

Perpustakaan perlu meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan perpustakaan digital. Pengembangan perpustakaan situs web perpustaaan erat kaitannya dengan *user interface*. *Interface* pada situs web perpustakaan menjadi jembatan pengguna agar lebih mudah mengakses sumber-sumber informasi elektronik. *User interface* pada situs web perpustakaan merupakan bagian dari pengalaman pengguna perpustakaan dalam berinteraksi dan mengoperasikan layanan perpustakaan berbasis *online* (Rifqi & Chidtian, 2023). *User interface* merupakan salah satu faktor yang menentukan traffic pada sebuah situs web, sehingga user interface diprogram dan memiliki desain sedemikian rupa agar dapat dibaca sistem (Agarina et al., 2019). Menurut Bank & Cao (2014) *user interface* pada situs web lebih dari sekadar *button* (tombol) dan menu, tetapi interaksi yang tercipta antara pengguna dan pengalamannya dalam menggunakan web tersebut. Desain *user interface* yang baik, tidak hanya tentang tampilan estetika yang memikat, namun bagaimana produk itu bekerja, misalnya elemen dan fitur yang dapat dioperasikan dengan baik. Fadeyev (2011) memaparkan 8 aspek penting dalam merancang desain *user interface* pada situs web yang dikenal dengan "*user interface design in modern web*". Aspek-aspek tersebut meliputi *clarity* (kejelasan), *concision* (keringkasan), *familiarity* (kemudahan pengenalan), *responsiveness* (responsivitas), *consistency* (konsistensi), *aesthetics* (keindahan/estetika), *efficiency* (efisiensi), dan *forgiveness* (toleransi kesalahan pengguna).

Penelitian ini menganalisis mengenai *desain user interface* yang dimiliki oleh situs web Perpustakaan Universitas Semarang. Penelitian ini dilatarbelakangi karena penggunaan layanan digital Perpustakaan Universitas Semarang yang masih rendah, yaitu pada layanan *e-resources*. Layanan *e-resources* Perpustakaan Universitas Semarang tersedia pada situs web perpustakaan dan dapat diakses secara gratis oleh pengguna. Layanan *e-resources* tidak dimaanfaatkan oleh pengguna secara maksimal, karena berdasarkan observasi awal, pengguna perpustakaan tidak mengetahui adanya layanan tersebut, bahkan informan pada penelitian ini menuturkan bahwa mereka tidak pernah mengakses situs web Perpustakaan Universitas Semarang.

Penelitian yang dilakukan oleh Rohmiyati et al (2021) menyebutkan bahwa rendahnya penggunaan *e-resources* di Perpustakaan dilatarbelakangi oleh permasalahan kognitif dan afektif. Salah satunya disebabkan karena informasi pada *interface* sistem tidak mudah dioperasikan. Oleh karena itu, analisis tentang desain *user interface* di Perpustakaan Universitas Semarang perlu dilakukan untuk mengetahui salah satu penyebab rendahnya penggunaan koleksi *e-resources* di perpustakaan tersebut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam menambah kajian literatur pembaca mengenai analisis desain *user interface* pada situs web sebuah perpustakaan, selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi Perpustakaan Universitas Semarang dalam mengembangkan desain *user interface* perpustakaan digital yang dimiliki.

Copyright ©2025, ISSN: 2598-3040 online

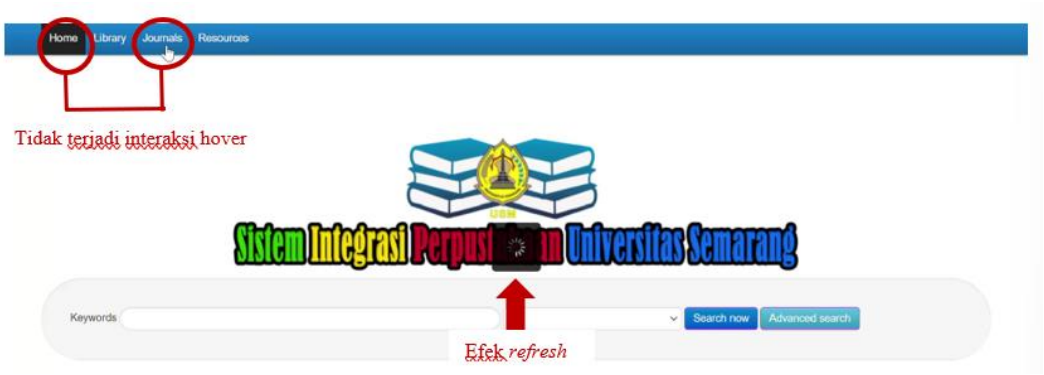
2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi lebih jauh terkait permasalahan desain *user interface* yang menjadi salah satu penyebab rendahnya pemanfaatan *e-resources*. Maka dari itu, pada pendekatan ini, data lapangan dikumpulkan melaui teknik wawancara, observasi, dan studi pustaka sebagai penunjang (Saleh, 2017). 1) Wawancara dilakukan dengan pengguna Perpustakaan Universitas Semarang. Pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi-terstruktur agar informan di Perpustakaan Universitas Semarang dapat secara leluasa membagikan cerita, pengalaman, persepsi, dan pengetahuannya kepada peneliti sehingga alur jalannya wawancara dapat berubah sesuai dengan penuturan informan. Kelebihan dari wawancara jenis ini adalah lebih luwes dibandingkan dengan wawancara terstruktur, karena pertanyaan yang diajukan kemungkinan tidak berurutan sesuai daftar pertanyaan melainkan dapat meluas dan berkembang. Kemudian, peneliti juga dapat mengonfirmasi lebih mendalam masalah yang dihadapi pengguna dalam mengakses serta menggunakan situs web Perpustakaan Universitas Semarang, 2) Observasi dilakukan langsung pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang. Observasi merupakan bentuk aktivitas mengamati suatu objek penelitian untuk memperoleh hasil pengamatan. Observasi dilakukan langsung oleh pengguna dengan arahan dari peneliti untuk melakukan akses dan mencoba berbagai fitur serta *button* yang ada di dalam situs web Perpustakaan Universitas Semarang, 3) Studi pustaka dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai literatur dan penelitian sejenis yang membahas mengenai analisis *user interface* pada sebuah situs web menggunakan aspek *user interface design in modern web*. Informan penelitian ini adalah pengguna Perpustakaan Universitas Semarang. Menurut Sugiyono (2020), sampling insidental adalah teknik pengumpulan sampel berdasarkan faktor kebetulan. Jadi penentuan informan didapatkan secara kebetulan saat pengguna sedang berada di ruang perpustakaan sebanyak tiga informan. Setelah melalui tahap pengambilan data, kemudian data akan dianalisis melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan pendapat para informan terhadap desain *user interface* berdasarkan 8 aspek *user interface design in modern web*. Berdasarkan hasil wawancara, informan berpendapat bahwa pada tampilan *homepage*, aspek *clarity* (kejelasan) belum terpenuhi. Pada gambar 1 menunjukkan bahwa situs web Perpustakaan Universitas Semarang tidak terjadi interaksi hover pada saat kursor berpindah dari menu “Home” ke menu “Resources” (Wawancara informan 1,2, dan 3, 2025). Interaksi hover adalah aktivitas saat kursor diarahkan ke suatu menu atau elemen, maka akan memunculkan efek visual, seperti perubahan warna latar belakang. Selain itu, informan 1 juga menambahkan, situs web Perpustakaan Universitas Semarang perlu meningkatkan *refresh* dalam navigasi. “*Menurut saya ketika awal mengunjungi halaman berikutnya dalam navigasi mungkin bisa ditambahkan efek refresh yang lebih kelihatan (yang muter itu). Nah itu tujuannya biar memberi tahu pengguna, maksudnya kita udah berpindah dari satu halaman ke halaman lain*,” ujar informan 1.

Copyright ©2025, ISSN: 2598-3040 online



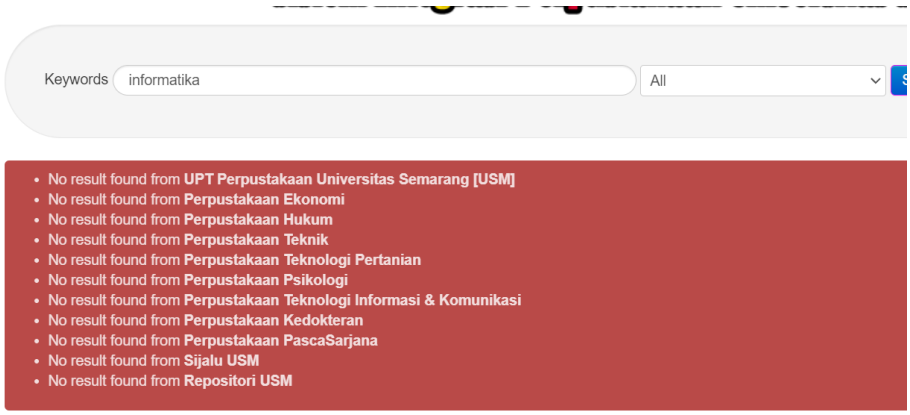
Gambar 1. Tampilan *homepage* Perpustakaan Universitas Semarang dan interaksi hover
Sumber: Situs web Perpustakaan Universitas Semarang

Seterusnya adalah aspek *concision* (keringkasan). Aspek *concision* membantu dalam menganalisis tampilan dan pengalaman pengguna pada sebuah situs web. Berdasarkan hasil analisis aspek *concision* (keringkasan), masing-masing informan memberikan pendapat mereka. Informan 1 berpendapat, "*ketika navbar dinavigasi tidak ada perubahan layout, yaitu menu Home, Library, Journals, dan Resources masih memberikan tampilan fitur search bar yang sama, jadi kalau tidak dilihat/scroll ke bawah, pengguna ga tahu apakah halamannya udah pindah*.". Sementara itu informan 2 berpendapat, "*Tampilan terlalu polos/kurang menarik, tidak ada basa basi di tampilan awal di "Home", jadi agak bingung aja orang kalau masuk ke sini*". Berbanding terbalik dengan informan 1 dan 2, informan 3 berpendapat bahwa tampilan yang dimiliki situs web Perpustakaan Universitas Semarang sederhana namun mudah dipahami. "*Ini udah tak coba semua kalo dari sini viewnya sederhana tapi mudah dipahami. Saya biasanya nemu situs web yang bagus-bagus tapi gak tahu fungsinya gimana. Tapi kalau lihat situs web ini mudah, terus fitur-fitur ini tujtuannya kemana, hasil tampilan seperti apa sudah pasti udah jelas jadinya gampanglah dipahami. Lalu koleksinya perpustakaan sudah terkategorikan cukup baik pada masing-masing menu, jadi pengguna mudah mencari",* ujar informan 3.

Kemudian adalah aspek *familiarity* (kemudahan pengenalan). Tiga informan dalam penelitian ini menyampaikan bahwa situs web Perpustakaan Universitas Semarang memiliki desain *user interface* yang sederhana, namun pada menu, fitur, dan *button* mudah dikenali dan terbaca dengan jelas. Informan 3 menekankan bahwa desain *user interface* yang sederhana ini memudahkan pengguna untuk memahami fungsinya, sehingga tidak menimbulkan kebingungan saat dijelajahi.

Seterusnya, berdasarkan hasil analisis pada aspek *responsiveness* (responsivitas), secara keseluruhan, semua menu, *button*, dan fitur pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang memberikan respon yang baik. Merujuk pada gambar 2, kekurangan pada aspek ini terletak pada fitur *search bar*. Ketiga informan menyampaikan bahwa saat pengguna memasukkan *keyword*, pada layar tidak menampilkan hasil pencarian.

Copyright ©2025, ISSN: 2598-3040 online



Gambar 2. Hasil pencarian pada fitur *search bar* pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang
Sumber: Situs web Perpustakaan Universitas Semarang

Hal ini juga terjadi saat pengguna memanfaatkan filter "All" untuk mengkategorikan lokasi perpustakaan yang lebih spesifik. Merujuk pada gambar 3, hasil menunjukkan "*no result from…….*" yang seolah-olah tidak ada koleksi sama sekali. Dengan demikian informan 1 mempertegas pendapatnya bahwa terdapat kesalahan pada kode php. "*Ketika saya memasukkan keyword "informatika" dengan kategori "All" tidak ada data yang ditampilakan, yang ditampilkan hanya pesan kesalahan, no result from…, lalu ketika fitur "All" nya diklasifikasikan ke "Perpustakaan Teknologi Informasi & Komunikasi juga menampilkan pesan kesalahan "no result from". Berarti ada kesalahan kode php nya*," ujar informan 1.

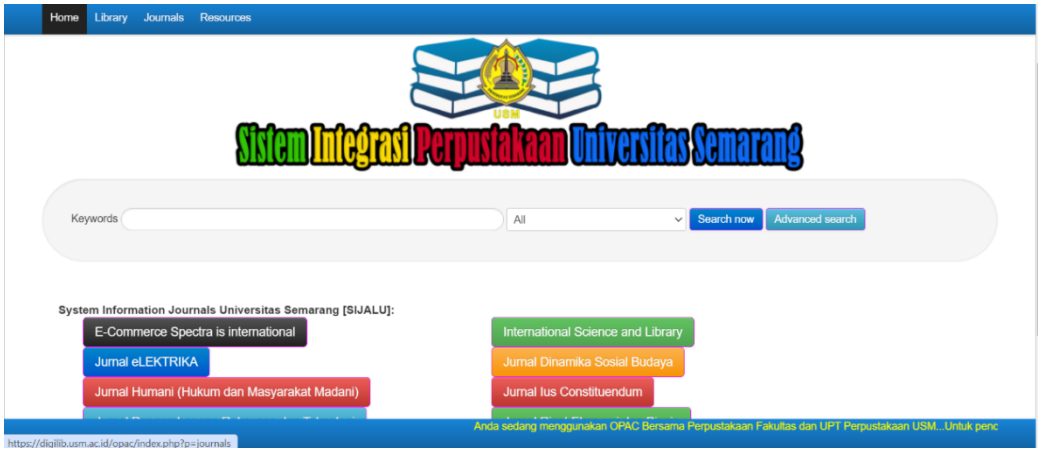
Gambar 3. Hasil pencarian pada fitur *search bar* menggunakan filter "All" pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang
Sumber: Situs web Perpustakaan Universitas Semarang

Pada aspek *consistency* (konsistensi), ketiga informan menyatakan pendapat yang sama bahwa *button* untuk konten informasi kurang konsisten, misalnya pada gambar 4 yang menunjukkan tampilan koleksi *e-journal* dan *e-resources* pada situs web perpustakaan dijumpai bentuk *button* yang berbeda-beda.Namun, informan 3 menambahkan pendapatnya, "*permasalahan bentuk button masih dapat ditoleransi ya, soalnya yang paling pentingkan buttonnya berfungsi*."

Copyright ©2025, ISSN: 2598-3040 online

Gambar 4. Tampilan koleksi *e-journal* dan *e-resources* Perpustakaan Universitas Semarang
Sumber: Situs web Perpustakaan Universitas Semarang

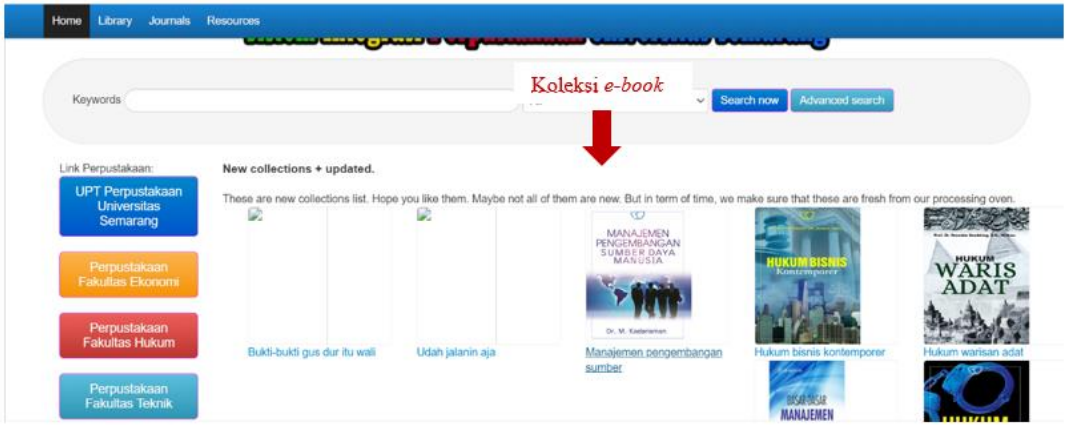
Kemudian pada aspek *aesthetics* (keindahan/estetika) terlihat pada gambar 5. Ketiga informan memiliki pendapat yang sama bahwa dari halaman awal terlalu berwarna sehingga memberikan kesan yang ramai. "*Kalau menurut saya tampilan UI nya kurang estetik. Terlalu banyak warna, jadinya kombinasinya kurang pas,*" ujar informan 1. Kemudian informan 2 juga menegaskan bahwa tampilan situs web terlalu berwarna, sehingga bagi pengguna yang tidak mengerti pewarnaan, akan menyebabkan rasa pusing saat menatap layar. Selain mengenai warna, informan 1 juga menambahkan pendapatnya bahwa antara *button* satu dengan *button* lainnya perlu ditambahkan *space*, misalnya *button* pada menu "Journals" dan "Resources" (Wawancara informan 2, 2025). Sementara itu, informan 3 juga menegaskan pendapatnya, "*intinya menurut saya, kalau programmer membuat situs web yang pentingkan fungsi udah jalan, nanti urusan desain terakhir. Jadi masalah desain/visual nanti dulu itu gak masalah."*



Gambar 5. Tampilan situs web Perpustakaan Universitas Semarang
Sumber: Situs web Perpustakaan Universitas Semarang

Copyright ©2025, ISSN: 2598-3040 online

Pada aspek *efficiency* (efisiensi), ketiga informan memiliki pendapat yang sama bahwa situs web Perpustakaan Universitas Semarang secara keselurahan mudah dinavigasi dan semua *button* berfungsi dengan baik, selain itu mereka juga menambahkan bahwa situs web Perpustakaan Universitas Semarang sudah menyediakan fitur *filter* pencarian. Akan tetapi, seperti pada gambar 6, dapat dijumpai bahwa koleksi *e-book* berada di bawah, sehingga pengguna diharuskan melakukan *scroll* untuk menemukan *e-book*. "*Hanya saja saat pengguna ingin lihat koleksi, pengguna diharuskan menggeser scrollbar ke bawah ya, karena koleksi-koleksinya di bawah*," ujar informan 3.



Gambar 6. Tampilan koleksi *e-book* Perpustakaan Universitas Semarang
Sumber: Situs web Perpustakaan Universitas Semarang

Seterusnya pada aspek *forgiveness* (toleransi kesalahan pengguna), ketiga informan berpendapat, meskipun fitur *search bar* pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang tidak menampilkan hasil pencarian koleksi apapun pada saat *keyword* dipanggil, namun situs web menampilkan keterangan "*no result from…*" yang berarti sistem memberi tahu kepada pengguna jika hasil pencarian tidak tersedia. "*Terus pada fitur search udah berjalan, tapi pas search keyword di fitur search itu kan ga ada yang ketampil apapun, seolah-olah gak ada koleksi perpustakaan, nah ini menurutku repository nya ga connect, atau database nya. Makanya ini perlu finishing. Secara keseluruhan poin penting yang perlu dibenahi itu menurut saya pencaraian data dari database*," ujar informan 2.

Analisis Desain *User Interface* pada Situs Web Perpustakaan Universitas Semarang

Perpustakan Universitas Semarang memiliki situs web atau perpustakaan digital yang bernama Sistem Integrasi Perpustakaan Universitas Semarang. Pada situs web tersebut, perpustakaan menyediakan berbagai layanan dan koleksi yang dapat diakses oleh penggunanya. Namun sumber daya elektronik ini tidak dimanfaatkan secara optimal oleh pengguna, bahkan mereka cenderung memanfaatkan *platform* lain dalam mencari kebutuhan informasinya. Berdasarkan hasil wawancara, tiga informan yang dipilih dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa mereka tidak pernah mengakses situs web Perpustakaan Universitas Semarang. Setelah melakukan wawancara dan pengamatan pada situs web Perpustakaan Universitas

Copyright ©2025, ISSN: 2598-3040 online

Semarang, mereka berpendapat bahwa *user interface* pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang perlu ditingkatkan, karena suatu situs web yang menarik, dapat dilihat dari tampilan *user interface* nya.

***Clarity* (kejelasan)**

Aspek *clarity* pada web berfungsi untuk memberikan informasi kepada pengguna agar tidak merasa bingung saat menjelajah (Jamilah & Padmasari, 2022). Menurut Nawawi (2010), aspek *clarity* mencakup bahasa, alur hirarki, dan metafora elemen visual. Pada penilitian ini didapatkan hasil bahwa aspek *clarity* belum terpenuhi. Seperti yang disampaikan oleh informan, bahwa pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang tidak terjadi interaksi hover, sehingga pengguna merasa bingung apakah halaman web sudah berpindah ke halaman yang dituju.

***Concision* (keringkasan)**

Aspek *concision* pada web memberikan tampilan informasi yang ringkas dan mudah dimengerti oleh pengguna (Nawawi, 2010). Hasil penelitian ini menujukkan bahwa, pada aspek *concision* belum sebagian sudah terpenuhi, misalnya pada pengaktegorian koleksi. Selaras dengan pernyataan informan 3 bahwa koleksi Perpustakaan Universitas Semarang sudah terkategorikan cukup baik pada masing-masing menu, sehingga memberi kemudahan pengguna dalam mencari sumber informasi yang dibutuhkan. Namun berbanding terbalik dengan pendapat informan 3, informan 1 dan 2 berpendapat bahwa tampilan situs web Perpustakaan Universitas Semarang belum memberikan perbedaan tampilan ketika pengguna beralih ke halaman lain serta tampilan awal "Home" belum memberikan informasi mengenai kegunaan situs web.

***Familiarity* (kemudahan pengenalan)**

Penerapan aspek *familiarity* pada web berfungsi untuk memberikan pemahaman pengguna dalam menggunakan elemen-elemen yang sudah umum dipakai pada situs web (Nawawi, 2010). Pada penelitian ini, para informan berpendapat bahwa aspek *familiarity* pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang sudah terpenuhi. Situs web Perpustakaan Universitas Semarang memiliki desain *user interface* yang sederhana tetapi menu, fitur, dan *button* yang dimiliki mudah dikenali dan terbaca dengan jelas mudah bagi pengguna, sehingga tidak menimbulkan kebingungan saat dijelajahi.

***Responsiveness* (responsivitas)**

Aspek *responsiveness* yaitu responsivitas atau ketanggapan yang baik pada web dalam memberikan *feedback* kepada pengguna (Nawawi, 2010). Secara keseluruhan, semua menu, *button*, dan fitur pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang memberikan respon yang baik. Namun, yang menjadi kekurangan pada aspek ini terletak pada fitur *search bar*, yaitu pada saat pengguna melakukan pencarian berdasarkan *keyword* yang dipanggil, pada layar tidak menampilkan hasil pencarian apapun dan hanya muncul notifikasi "*no result from……*" yang seolah-olah tidak ada koleksi sama sekali. Dengan demikian, informan berpendapat bahwa terjadi kesalahan pada kode php, sehingga hal ini perlu diperbaiki.

***Consistency* (konsistensi)**

Copyright ©2025, ISSN: 2598-3040 online

Penerapan aspek *consistency* pada web bertujuan untuk memberikan keselarasan pada setiap halaman. Aspek *consistency* biasa diterapkan pada desain ikon, *font*, warna, dan desain tombol (Jamilah & Padmasari, 2022). Berdasarkan hasil penelitian ini, para informan menyatakan pendapat yang sama bahwa *button* untuk konten informasi kurang konsisten, misalnya pada tata letak yang tidak konsisten serta penggunaan bentuk *button* yang berbeda-beda.

***Aesthetics* (keindahan/estetika)**

Aspek *aesthetics* pada web berguna untuk memberikan kesan indah pada tampilan situs web dan atraktis, sehingga memberikan kesan nyaman pada pengguna (Nawawi, 2010). Jamilah & Padmasari (2022) menambahkan bahwa pemberian *space* pada *layout* dapat menambah nilai estetika pada desain *user interface*. Pada penelitian ini, kombinasi pewarnaan pada tampilan web kurang pas, sehingga terkesan ramai. Selain itu, diapat dijumpai pada *button* di menu "Journals" dan "Resources" memiliki jarak yang rapat, oleh sebab itu informan memberikan pendapat alangkah baiknya pemberian *space* perlu dilakukan.

***Efficiency* (efisiensi)**

Sebuah web yang menerapkan aspek *efficiency* yang tinggi, maka situs web tersebut memiliki produktivitas yang tinggi juga (Nawawi, 2010). Begitu pula pada situs web yang dimiliki Perpustakaan Universitas Semarang, para informan dalam penelitian ini berpendapat bahwa semua *button* berfungsi dengan baik dan informan juga menegaskan situs web Perpustakaan Universitas Semarang secara keselurahan mudah dinavigasi.

***Forgiveness* (toleransi kesalahan pengguna)**

Penerapan aspek *forgiveness* pada web bertujuan untuk memberikan toleransi pengguna ketika melakukan kesalahan, maka kesalahan tersebut dapat diatasi (Jamilah & Padmasari, 2022). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa, meskipun fitur *search bar* pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang tidak menampilkan hasil pencarian koleksi apapun pada saat *keyword* dipanggil, namun situs web memberikan notifikasi "*no result from…*" yang berarti sistem memberi tahu kepada pengguna jika hasil pencarian tidak tersedia. Namun, fitur *search bar* pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang perlu dilakukan *finishing*, karena hal ini berkaitan dengan pencaraian data dari database.

Berdasarkan pembahasan pada penelitian terdahulu oleh Rochmawati (2019) yang berjudul "Analisis *User Interface* Situs Web IWEARUP.COM" menggunakan aspek-aspek pada *user interface design in modern web* yang dikemukakan oleh Dmitry Fadeyev (2011). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kenyamanan dan kebutuhan informasi pembeli saat mereka menggunakan *situs web* IWEARUP.COM untuk berbelanja online. Temuan dari penelitian ini adalah *situs web* tersebut memiliki keunggulan pada kenyamanan pembeli dalam mengoperasikan fitur serta visual yang baik. Namun, kekurangan dari penelitian ini terletak pada hal informasi dan fitur yang biasanya terdapat pada situs-situs *e-commerce*.

Copyright ©2025, ISSN: 2598-3040 online

Penelitian yang dilakukan oleh Rifqi & Chidtian pada tahun 2023 yang berjudul "Analisis Desain *User Interface* pada Situs Web dan Aplikasi Video" juga menggunakan aspek-aspek *user interface design in modern web* oleh Dmitry Fadeyev (2011). Penelitian ini bertujuan untuk meninjau kualitas desain *user interface* dan meninjau kemudahan pengguna saat menggunakan situs web dan aplikasi VIDIO. Temuan dari penelitian ini yaitu, secara keseluruhan situs web dan aplikasi VIDIO unggul dalam segi visual, kemudahan navigasi, dan desain yang intuitif. Meskipun di dalam penelitian ini juga menyebutkan kekurangan, seperti keterbatasan konten dan fitur menghapus riwayat pencarian, penulis juga menambahkan hal tersebut bukan menjadi pengaruh yang besar terhadap kenyamanan dan kepuasan pengguna.

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat ditarik kesimpulan bahwa tampilan *user interface* pada situs web adalah unsur penting dalam menunjang kepuasan pengguna. Tampilan yang baik, fitur yang lengkap, kemudahan navigasi, dan desain yang intuitif memberikan kenyamanan pengguna sehingga mereka akan berlama-lama berada di situs web. Begitu pula sebaliknya, apabila sebuah situs web memiliki desain *user interface* yang buruk, mereka akan merasa kesulitan menemukan kebutuhan informasi dan merasa tidak puas, sehingga mereka akan meninggalkan situs web tersebut dan mencari opsi lain.

Pada penelitian ini juga dilakuakan analisis desain *user interface* pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang. Seperti yang telah dijelaskan, layanan *e-resources* Perpustakaan Universitas Semarang tersedia pada situs web perpustakaan, sehingga ketika pengguna akan mengakses *e- resources*, mereka akan terlebih dahulu mengakses situs web perpustakaan. Penelitian ini menggunakan aspek-aspek *user interface design in modern web* oleh Dmitry Fadeyev (2011) untuk menganalisis desain *user interface* pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang. Meskipun pada penelitian terdahulu tidak memiliki bidang yang sama pada penelitian ini, yaitu berkaitan dengan bidang perpustakaan, namun peneliti mengambil judul penelitian tersebut dengan tujuan untuk menjadikan referensi dalam memahami teori dan konteks yang sama, yaitu pada topik pembahasan tampilan desain *user interface* pada situs web yang menyajikan konten informasi.

4. Kesimpulan

Penelitian ini memberikan hasil pada aspek *clarity*, situs web Perpustakaan Universitas Semarang tidak terjadi interaksi hover, sehingga pengguna merasa bingung apakah halaman web sudah berpindah ke halaman yang dituju. Selanjutnya pada aspek *concision*, koleksi Perpustakaan Universitas Semarang sudah terkategorikan cukup baik pada masing-masing menu, sehingga memberi kemudahan pengguna dalam mencari sumber informasi yang dibutuhkan, namun masih terdapat kekurangan pada tampilan situs web Perpustakaan Universitas Semarang yang belum memberikan perbedaan tampilan ketika pengguna beralih ke halaman lain serta tampilan awal "Home" belum memberikan informasi mengenai kegunaan situs web. Pada aspek *familiarity*, situs web Perpustakaan Universitas Semarang memiliki desain *user interface* yang sederhana tetapi menu, fitur, dan *button* yang dimiliki mudah dikenali, sehingga memudahkan pengguna untuk menjelajah. Pada aspek *responsiveness*, secara keseluruhan semua menu, *button*, dan fitur pada situs

Copyright ©2025, ISSN: 2598-3040 online

web Perpustakaan Universitas Semarang memberikan respon yang baik. Akan tetapi, fitur *search bar* pada situs web Perpustakaan Universitas Semarang perlu dilakukan *finishing*, karena belum memberikan hasil pencarian sesuai *keyword* yang dipanggil. Selanjutnya pada aspek *consistency button* untuk konten informasi kurang konsisten, misalnya pada tata letak yang tidak konsisten serta penggunaan bentuk *button* yang berbeda-beda. Kemudian pada aspek *aesthetics*, situs web Perpustakaan Universitas Semarang belum menerapkan kombinasi warna yang kurang pas dan masih dijumpai tata letak antar *button* yang belum diberi *space*. Selanjutnya adalah aspek *efficiency*, secara keseluruhan situs web Perpustakaan Universitas Semarang mudah dinavigasi. Aspek terakhir adalah aspek *forgiveness*. Pada fitur *search bar* situs web Perpustakaan Universitas Semarang memberikan notifikasi "*no result from…*" yang berarti sistem memberi tahu kepada pengguna jika hasil pencarian tidak tersedia. Penelitian ini menunjukkan bahwa *user interface* pada sebuah situs web memiliki peran penting terhadap kenyamanan, daya tarik, dan kemudahan pengguna saat mengakses. Situs web yang memiliki tampilan desain *user interface* yang baik dapat menyalurkan informasi pada produk atau konten yang tersedia pada sistem. Seperti halnya pada situs web sebuah perpustakaan, apabila memiliki tampilan desain *user interface* yang baik, maka informasi mengenai layanan perpustakaan akan sangat membantu pengguna dalam memenuhi kebutuhan informasi mereka. Dengan demikian secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa situs web Perpustakaan Universitas Semarang hanya perlu dilakukan *finishing*.

Daftar Pustaka

Agarina, M., Sutedi and Karim, A.S. (2019) 'Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya', *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian*, pp. 192–200.

Arum, A.P. and Marfianti, Y. (2021) 'Pengembangan Perpustakaan Digital untuk Mempermudah Akses Informasi', *Information Science and Library*, 2(2), p. 92. doi:10.26623/jisl.v2i2.3290.

Bank, C. and Cao, J. (2014) *Web UI Design Best Practices: UI Designe from the Experts*.

Fadeyev, D. (2011) *User Interface Design In Modern Web Applications*. Available at: https://www.smashingmagazine.com/2011/09/user-interface-design-in-modern-web-applications/.

Iztihana, A., & and Arfa, M. (2020) 'Peran pustakawan MTSN 1 Jepara dalam Upaya Mengembangkan Minat Kunjungan Siswa pada Perpustakaan', *Ilmu Perpustakaan*, 9(1), pp. 93–103.

Jamilah, Y.S. and Padmasari, A.C. (2022) 'Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co', *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1), pp. 73–78. Available at: https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458.

Kar, D.C. and Seadle, M. (2004) 'International Conference on Digital Libraries 2004 Conference', *Library Hi Tech News*, 21(5), pp. 3–7. doi:10.1108/07419050410546301.

Kurniawan (2020) 'Kebijakan Pengembangan Koleksi E-Resources di Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Kurniawan', *Libria*, Vo. 12 No. doi:10.24198/jkip.v9i2.30649.

Miles, M.B., Huberman, A.M. and Saldana, J. (2014) *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd edn. Edited by H. Salmon. SAGE Publications. Available at: https://books.google.co.id/books?id=p0wXBAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false.

Copyright ©2025, ISSN: 2598-3040 online

Nawawi, F.I. (2010) 'Perancangan Komunikasi Visual Berbasis Multimedia Pada Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia Pro2 Semarang', *Desain Komunikasi*, 1(1), p. 7.

Rifqi, H.K. and Chidtian, A.S.C.R. El (2023) 'Analisis Desain User Interface Pada Situs Web Dan Aplikasi Vidio', *ASKARA: Jurnal Seni dan Desain*, 2(2), pp. 98–108. doi:10.20895/askara.v2i2.1129.

Risparyanto, A. (2022) 'Desain Infrastruktur Perpustakaan Digital', 5(2), pp. 179–194.

Rochmawati, I. (2019) 'Iwearup.Com User Interface Analysis', *Visualita*, 7(2), pp. 31–44. doi:10.33375/vslt.v7i2.1459.

Rohmiyati, Y., Meriam Tengku Wook, T.S. and Sahari, N. (2021) 'The Usage of Electronic Resources in Libraries', *Proceedings of the International Conference on Electrical Engineering and Informatics* [Preprint]. doi:10.1109/ICEEI52609.2021.9611098.

Saleh, S. (2017) *Analisis Data Kualitatif, Pustaka Ramadhan*. Edited by H. Upu. Bandung: Pustaka Ramadhan.

Sugiyono (2020) *Metode Penelitian Kualitatif*. 3rd edn. Bandung: ALFABETA.

Wulandari, E.R., Rizal, E. and Lusiana, E. (2021) 'Pengaruh Kualitas Website Kandaga Terhadap Kepuasan Pengguna Perpustakaan Pusat Universitas Padjadjaran', *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 9(1), p. 79. doi:10.24198/jkip.v9i1.29146.

Copyright ©2025, ISSN: 2598-3040 online