Libraria: Jurnal Ilmu perpustakaan dan Informasi
ISSN 2088-7310 (Print); ISSN 2614-3534 (Online)
DOI: http://dx.doi.org/_____/_____

Analisis komponen desain user interface (UI) pada INLISLite di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau ditinjau dari konsep Schlatter dan Levinson

Lida Dara Jayanti[1*]; Sri Rohyanti Zulaikha[2]
[1,2] Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Korespondensi: daraadj16@gmail.com

ABSTRACT
The use of information technology in libraries has significant benefits, improving the quality of student learning and facilitating interaction between librarians and users. This writing aims to analyze and explore how the components of INLISLite of the Lubklinggau City Library and Archives Service based on the concept of Schlatter and Levinson include Consistency, Hierarchy, Personality, Layout, Type, Color, Imagery and Control and Affordances and the extent of the experience of librarians/staff in using INLISLite with the Schlatter and Levinson design concept. This writing uses qualitative research methods with a descriptive approach, using interview techniques, observation and literature study. Informants in this writing are librarians/staff who daily use INLISLite at the Lubuklinggau City Library and Archives Office. The results obtained are INLISLite at the Lubuklinggau City Library and Archives Service has the components mentioned by Schlatter and Levinson, In addition, the three informants, who are librarians/staff at the Lubuklinggau City Library and Archives Office, said that using INLISLite provides convenience in the User Interface (UI). The informants mentioned that INLISLite is designed and presented with a simple design, not confusing, and equipped with features that are easy to understand and use, especially regarding the back office menu. The display provided by this application is considered easy to learn, making it easier for librarians/staff to carry out the necessary functions—user-friendly design.

***Keywords**: User Interface (UI) Design; Component; System*

ABSTRAK
Penggunaan teknologi informasi di perpustakaan memiliki manfaat yang cukup signifikan, baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa maupun untuk memfasilitasi interaksi antara pustakawan dan pengguna. Penulisan ini bertujuan untuk menganalisa dan mengeksplor tentang bagaimana komponen-koponen INLISLite Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubklinggau berdasarkan konsep Schlatter dan Levinson antara lain *Consistency*, *Hierarchy*, *Personality*, *Layout*, *Type*, *Color*, *Imagery* dan *Control and Affordances* dan sejauh mana pengalaman pustakawan/staff dalam menggunakan INLISLite dengan konsep desain Schlatter dan Levinson. Penulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deksriptif , menggunakan teknik wawancara, observasi dan studi pustaka. Informan dalam penulisan ini adalah Pustakawan/staff yang kesehariannya menggunakan INLISLite di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Lubuklinggau. Adapun hasil yang diperoleh yakni INLISLite pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan kota Lubuklinggau memiliki komponen yang disebutkan oleh Schlatter dan Levinson, selain itu dari ketiga informan ketiga informan yang merupakan pustakawan/staff di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau, mengatakan dalam penggunaan INLISLite memberikan kemudahan dalam *User Interface* (UI). Para informan menyebutkan bahwa INLISLite dirancang dan disajikan dengan desain yang simple, tidak membingungkan, dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang mudah dipahami dan digunakan, terutama dari segi menu back office. Tampilan yang disediakan oleh aplikasi ini dinilai mudah dipelajari, sehingga mempermudah pustakawan/staf dalam menjalankan fungsi-fungsi yang diperlukan. Desain yang tergolong *User Friendly*.

Kata Kunci: Desain User Interface (UI); Komponen; Sistem

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi (TI) telah menjadi pilar utama dalam mengubah wajah dunia modern, membentuk fondasi masyarakat yang terkoneksi dan ditenagai oleh akselerasi informasi. Sejak diperkenalkannya komputer pada pertengahan abad ke-20, evolusi teknologi informasi telah mengubah dari cara menyimpan, mengakses, dan berbagi informasi secara mendasar. Dari ruang server yang besar hingga perangkat genggam yang dapat dibawa dan diakses ke mana saja. Teknologi Informasi (TI) telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam membentuk dan meningkatkan efisiensi operasional di berbagai bidang, termasuk pada ranah perpustakaan. Penerapan sistem informasi perpustakaan memungkinkan otomatisasi pengelolaan koleksi, pencarian, dan peminjaman buku. Melalui database terkomputerisasi, pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi tentang ketersediaan buku, referensi, atau sumber lainnya. Sistem ini tidak hanya mengoptimalkan pengelolaan inventaris perpustakaan, tetapi juga mempercepat proses peminjaman dan pengembalian. Selain itu, teknologi informasi telah membuka pintu bagi perpustakaan untuk menjadi pusat pengetahuan yang lebih dinamis dengan menyediakan akses ke sumber daya digital, e-book, dan jurnal daring. Transformasi ini tidak hanya memperkaya pengalaman pengguna perpustakaan, tetapi juga memperluas jangkauan pengetahuan yang dapat diakses oleh masyarakat.

Penggunaan teknologi informasi di perpustakaan memiliki manfaat yang cukup signifikan, baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa maupun untuk memfasilitasi interaksi antara pustakawan dan pemustaka. Di bawah ini adalah beberapa contoh penggunaan teknologi informasi yang sering dijumpai di perpustakaan:

1. Manajemen sumber bahan pustaka, seperti katalogisasi, kategorisasi, dan pelabelan metadata.
2. Klasifikasi menggunakan versi digital E-DDC dari Dewey Decimal System. Untuk menyederhanakan prosedur administrasi dan memudahkan pengguna dalam mengakses layanan perpustakan, pustakawan dapat menggunakan E-DDC untuk mengklasifikasikan dan memodifikasi bahan pustaka yang berhubungan dengan perpustakan secara elektronik seperti registrasi keanggotaan, perpanjangan dan kartu anggota.
3. Teknologi barcode atau RFID pada buku-buku, perpustakaan dapat dengan cepat mengidentifikasi, melacak, dan mencatat buku yang telah diambil atau disembunyikan oleh pengunjung. Sistem ini memungkinkan perekaman dan pemantauan secara real-time terhadap pergerakan koleksi buku, sehingga meminimalkan risiko kehilangan atau pencurian.
4. Memberikan akses ke internet kepada pengguna, baik melalui komputer di rumah maupun hotspot Wi-Fi, dan memberikan akses ke koleksi e-book melalui platform digital.
5. Online Public Access Catalogue (OPAC), yang memudahkan pengguna untuk menemukan dan menelusuri koleksi secara online.

Perpustakaan dapat mengotomatisasi pekerjaannya dengan bantuan perangkat lunak bebas atau free software. Perpustakaan dapat mengotomatisasi berbagai proses manajemen perpustakaan dengan perangkat lunak bebas tanpa harus mengeluarkan biaya yang cukup besar untuk membeli dan menggunakan perangkat lunak tersebut. Ada beberapa contoh perangkat lunak bebas perpustakaan,

antara lain *Senayan Library Management System (SLiMS), Ganesha Digital Library (GDL), KOHA, Freelib, Athenaum Light, Open Biblio, OtomigenX, Igloo, dan INLISLite (Integrated Library System).* Dengan menggunakan perangkat lunak bebas yang disediakan oleh pustakawan, pustakawan dapat menutup biaya yang harus dikeluarkan untuk membeli perangkat lunak. Sangat penting bagi pustakawan untuk mempertimbangkan persyaratan dan fitur yang diperlukan ketika membeli perangkat lunak untuk bisnis, dan memastikan bahwa perangkat lunak tersebut dapat digunakan dengan cara yang etis dan sesuai dengan hukum, yang mendukung prinsip-prinsip bisnis (Anindya, 2019).

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau telah menggunakan INLISLite sejak November 2019 atas permintaan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang meminta Perpustakaan untuk melakukannya. Aplikasi INLISLite dikembangkan dengan harapan dapat memudahkan para staf dalam melakukan pekerjaan operasional yang berhubungan dengan perpustakaan sehingga dapat memberikan pelayanan terbaik kepada pemustaka. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklingau baru-baru ini memperkenalkan INLISLite versi 3, yang diiklankan sebagai alat bantu bagi penerbit untuk melakukan penerbitan secara online dan mengelola layanan perpustakaan digital dan/atau koleksi digital. Arsip Lubklingau dan perpustakaan didirikan oleh sesama anggota Posse dan memiliki staf sekitar 45 orang. Hanya beberapa dari total pengawai yang memiliki pendidikan setingkat perpustakaan, dan tidak semua adalah lulusan perpustakaan. Namun setiap anggota staf memiliki kualifikasi yang tinggi dan telah memenuhi persyaratan perekrutan. Hal ini dibuktikan dengan keberhasilan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklingau baru-baru ini.

Berangkat dari penelitian terdahulu yang ditulis oleh El Ghiffary dkk., (2018) dengan judul Analisis Komponen Desain Layout, Warna dan Kontrol Pada Antarmuka Pada Penggunaan Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride), tulisan yang ditulis oleh Ghiffary menjelaskan mengenai tiga komponen yakni Layout, Warna dan Kontrol pada sebuah aplikasi yang bernamakan Olride. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis sebuah komponen desain pada aplikasi yang berbeda yakni INLISLite, untuk itu maksud dari penulisan ini untuk memaparkan sejauh mana INLISLite ini dimanfaatkan oleh pustakawan/staff Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau dengan tampilan User Interface (UI) yang disediakan berdasarkan konsep Schlatter dan Levinson.

TINJAUAN PUSTAKA

INLISLite

INLISLite (Integrated Library System) merupakan perangkat lunak otomasi perpustakaan yang dimiliki oleh Perpustakaan Nasional RI, yang telah mengalami modifikasi dan pengembangan sejak tahun 2011. Aplikasi ini berfungsi sebagai alat yang komprehensif untuk manajemen perpustakaan. Selama bertahun-tahun, INLISLite telah mengalami beberapa kali pembaruan, mulai dari versi 2.1.2, 3.0, 3.1, dan yang terbaru, 3.2. INLISLite versi 3.2 merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya, yaitu versi 3.1, yang dirilis pada tahun 2021. Pembaruan yang terus menerus ini menyoroti komitmen untuk menyempurnakan dan memajukan sistem, memastikan sistem ini tetap menjadi solusi yang andal dan efisien untuk operasi perpustakaan (Anindya & Wicaksono, 2021). INLISLite memberikan kemudahan yang signifikan dalam penggunaannya, khususnya dalam memfasilitasi pustakawan dalam mengelola perpustakaan. Dengan antarmuka yang intuitif dan fitur-fitur canggih, INLISLite mempermudah tugas-tugas administratif seperti pendataan koleksi, pemantauan peminjaman, dan manajemen data pengguna (Rahmadani dkk., 2022). Sebagaimana Surat Keputusan Kepala Perpustakaan Nasional RI Nomor 19 Tahun 2016 secara resmi menetapkan Inlis Enterprise dan INLISLite sebagai aplikasi resmi Perpustakaan Nasional. Tindakan ini memperkuat posisi aplikasi tersebut sebagai solusi utama dalam mendukung operasional perpustakaan di tingkat nasional. Lebih lanjut, Surat Kepala Perpustakaan Nasional RI Nomor 602.1/HMP.02.00/I.2017 mengeluarkan himbauan terkait penggunaan INLISLite kepada Kepala Dinas Perpustakaan Daerah Provinsi/Kabupaten/Kota dan Kepala Unit Pelaksana Teknis Perpustakaan. Dengan adanya himbauan ini, diselenggarakan upaya untuk memastikan bahwa Inlislite diadopsi secara luas di tingkat lokal, memastikan kesinambungan penggunaan aplikasi yang telah diakui secara nasional untuk pengelolaan perpustakaan di seluruh wilayah.

Desain User Interface

User Interface (UI) adalah komponen komputer dan perangkat elektronik yang dapat dilihat, didengar, disentuh, dan diubah. Antarmuka pengguna dapat digambarkan sebagai teknik dan mekanisme yang digunakan dalam interaksi pengguna. Menurut definisi di atas, antarmuka pengguna adalah komponen komputer dan jaringan yang memodifikasi pesan peringatan untuk pengguna dan memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara pengguna dan sistem (Bank & Cao 2014). Ini berarti bahwa antarmuka pengguna (UI) adalah segala sesuatu yang berinteraksi dengan pengguna sebagai bagian dari proses pembelajaran tertentu. Antarmuka pengguna bukan hanya tentang warna dan bentuk; tetapi juga tentang menyediakan alat (*tool*) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk mencapai tujuan mereka. Lebih jauh lagi, UI bukan hanya tentang tombol, menu, dan formulir yang harus diisi oleh pengguna. UI adalah penghubung antara pengguna dan ahli, tahap awal dan akhir. Desain UI yang sukses harus menyeimbangkan antara elemen-elemen yang menarik secara visual dan fitur-fitur interaktif yang tidak memerlukan sumber daya tambahan.

Menurut Fadeev, desain antarmuka pengguna lebih dari sekadar tombol dan menu sederhana,

tetapi juga mencakup interaksi antara pengguna dan aplikasi (dalam Nawawi, 2014). Ini berarti bahwa desain antarmuka pengguna tidak terlalu mementingkan bagaimana produk dirakit dibandingkan dengan bagaimana produk tersebut berfungsi. Sebagai contoh, desain ini lebih mementingkan bagaimana komponen-komponen dirakit agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya, dibandingkan dengan hanya memilih warna atau bentuk produk tanpa alasan yang jelas untuk penggunaannya. Dari informasi di atas dapat disimpulkan bahwa user interface (UI) adalah komponen komputer dan perangkat nirkabel yang dapat dilihat, didengar, dirasakan, dan dimengerti dengan mudah oleh manusia. Antarmuka pengguna berfungsi sebagai alat presentasi dan komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna.

Di sisi lain menurut Muhyidin dalam Jamilah & Padmasari (2022) mengatakan User Interface (UI) adalah disiplin ilmu yang memusatkan perhatiannya pada tata letak desain grafis dalam tampilan suatu website atau aplikasi. User Interface (UI) merupakan representasi visual dari antarmuka komputer dan perangkat lunak yang ditampilkan kepada pengguna. Dengan tujuan untuk memfasilitasi interaksi yang menyenangkan antara sistem dan pengguna mencakup elemen-elemen seperti tombol, ikon, menu, serta area interaksi lainnya (Ernawati & Indriyanti, 2022).

Dalam buku panduannya, Schlatter & levinson (2013) mengatakan ada beberapa komponen pada Desain User Interface (UI). Berikut adalah komponen dari Desain User Interface (UI) yang akan dianalisis pada penulisan ini antara lain:

1. *Consistency* yakni upaya untuk mempertahankan keseragaman dalam elemen desain yang terdapat dalam suatu aplikasi atau sistem.
2. *Hierarchy* dimaksudkan untuk membantu memberikan panduan kepada pengguna mengenai apa yang perlu diperhatikan lebih dahulu.
3. *Personality*, yakni kesan pertama dapat dilihat dari elemen warna, tipografi, ikon, gaya grafis, dan bahkan bahasa yang digunakan.
4. *Layout*, yakni tata letak atau elemen-elemen seperti tombol, teks, gambar, dan bagian-bagian lainnya disusun satu sama lain untuk agar dapat dimengerti.
5. *Type* yakni jenis dan pengaturan huruf yang digunakan.
6. *Color* adalah pewarnaan yang digunakan pada aplikasi atau sistem.
7. *Imagery* adalah penggunaan gambar dengan memanfaatkan elemen visual seperti gambar, ikon, dan elemen-elemen grafis lainnya untuk menyampaikan informasi di dalam sebuah aplikasi.
8. *Control and Affordances* yakni penggunaan elemen mencakup berbagai kontrol, tombol sehingga adanya timbal balik saat menggunakan aplikasi atau antarmuka tertentu.

METODE

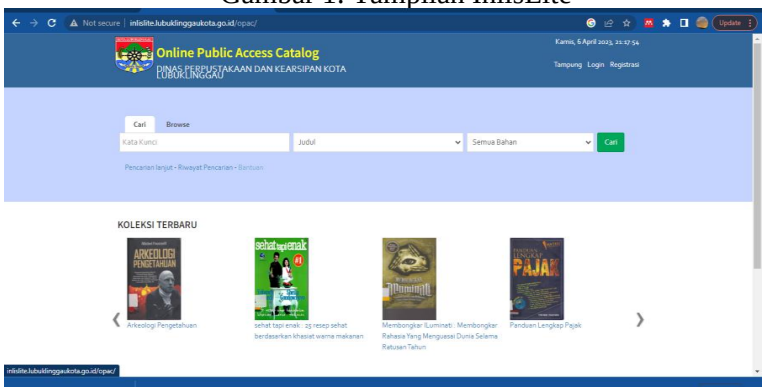
Penulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono dalam Utami dkk (2021) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menginvestigasi kondisi objek secara alamiah. Penelitian

kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung mengutamakan analisis (Kaharuddin, 2021). Analisis komponen Desain User Interface (UI) INLISLite menggunakan teori Schlatter & levinson (2013). Adapun dalam penulisan ini menggunakan teknik wawancara, observasi dan studi pustaka. Untuk melengkapi dalam penulisan ini maka wawancara dilakukan terhadap pustakawan/staff sebagai informan yang berjumlah tiga orang dengan kesehariannya menggunakan INLISLite di Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kota Lubuklinggau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

INLISLite Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau

Gambar 1: Tampilan InlisLite

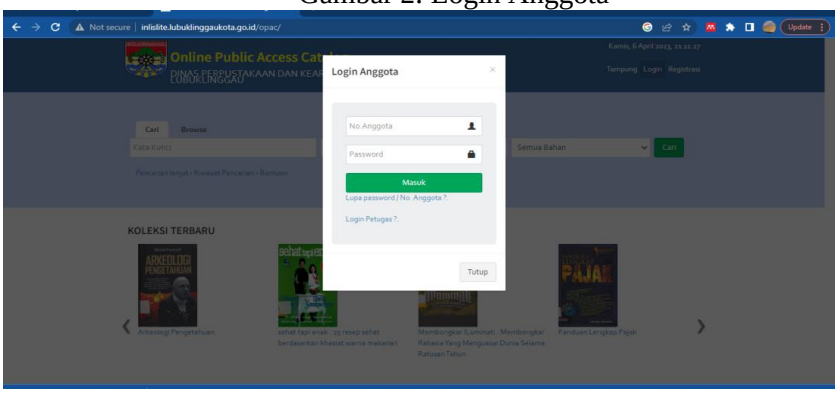


Sumber : Inlislite.lubuklinggau

Situs web dengan nama domain "Informasi Literasi" ini dikenal dengan nama INLIS Lite. Tujuan utama dari portal ini adalah untuk memberikan kemudahan akses kepada masyarakat umum untuk mendapatkan informasi dan layanan yang berkaitan dengan bisnis dan pemerintahan. Portal INLIS Lite memungkinkan Anda untuk mengakses koleksi buku dan dokumen digital yang dapat ditemukan di mana saja dan kapan saja, melakukan evaluasi buku, peminjaman dan tugas-tugas terkait evaluasi lainnya, serta mengakses informasi. Penggunaan Portal Inlis Lite cukup mudah berkat antarmuka pengguna yang jelas dan intuitif. Portal ini dapat diakses di http://inlislite.lubuklinggaukota.go.id/opac/ kemudian akan diarahkan ke laman portal yang dituju untuk mencari koleksi buku.

Login Anggota, Pendaftaran Anggota dan Tampung

Gambar 2: Login Anggota



Sumber : Inlislite.lubuklinggau

a. Login Anggota: Fitur ini memungkinkan anggota yang telah terdaftar masuk ke dalam portal dengan menggunakan akun pribadi sehingga dapat mengakses fitur-fitur khusus seperti peminjaman buku, perpanjangan peminjaman, melihat riwayat peminjaman, memberikan ulasan buku, dan fitur lainnya setelah melakukan login menggunakan username dan password yang telah didaftarkan sebelumnya.

Gambar 3: Pendaftaran Anggota

Sumber : Inlislite.lubuklinggau

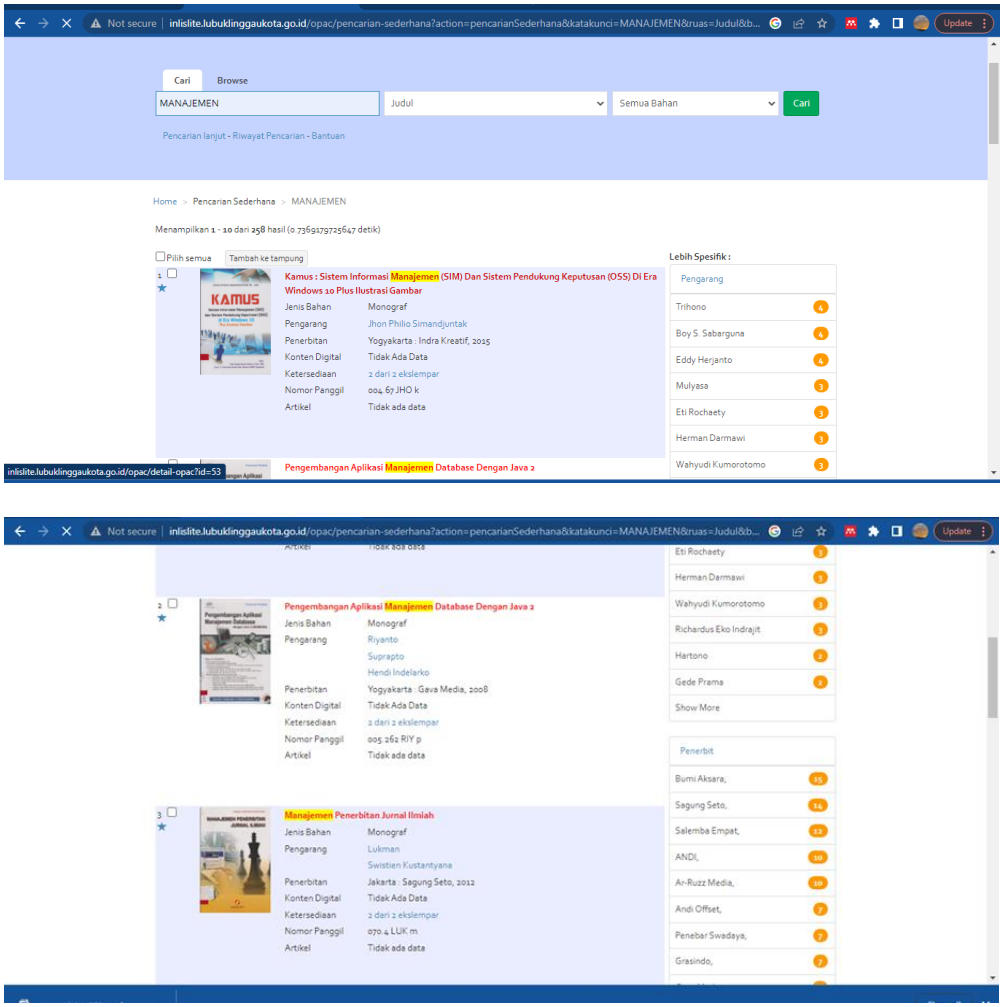
b. Pendaftaran Anggota: Apabila belum menjadi anggota perpustakaan. Pengguna dapat mendaftar dan membuat akun pribadi secara online melalui Portal Inlis Lite dengan mengisi formulir pendaftaran yang tersedia. Calon anggota perlu mengisi informasi pribadi seperti nama, alamat, nomor telepon, dan informasi lain yang diperlukan. Setelah pendaftaran selesai dan diverifikasi oleh pihak perpustakaan, calon anggota akan diberikan username dan password untuk login sebagai anggota perpustakaan.

c. Tampung: Fitur ini merupakan fitur yang memungkinkan anggota perpustakaan untuk menampung atau menyimpan daftar bacaan favorit mereka di dalam akun pribadi mereka. Anggota dapat menambahkan buku-buku yang mereka tertarik untuk dibaca atau dipinjam ke dalam daftar Tampung mereka. Fitur ini berguna untuk membantu anggota mengatur dan

mengelola daftar bacaan yang diminati secara praktis dan efisien.

Home dan Browser Pencarian

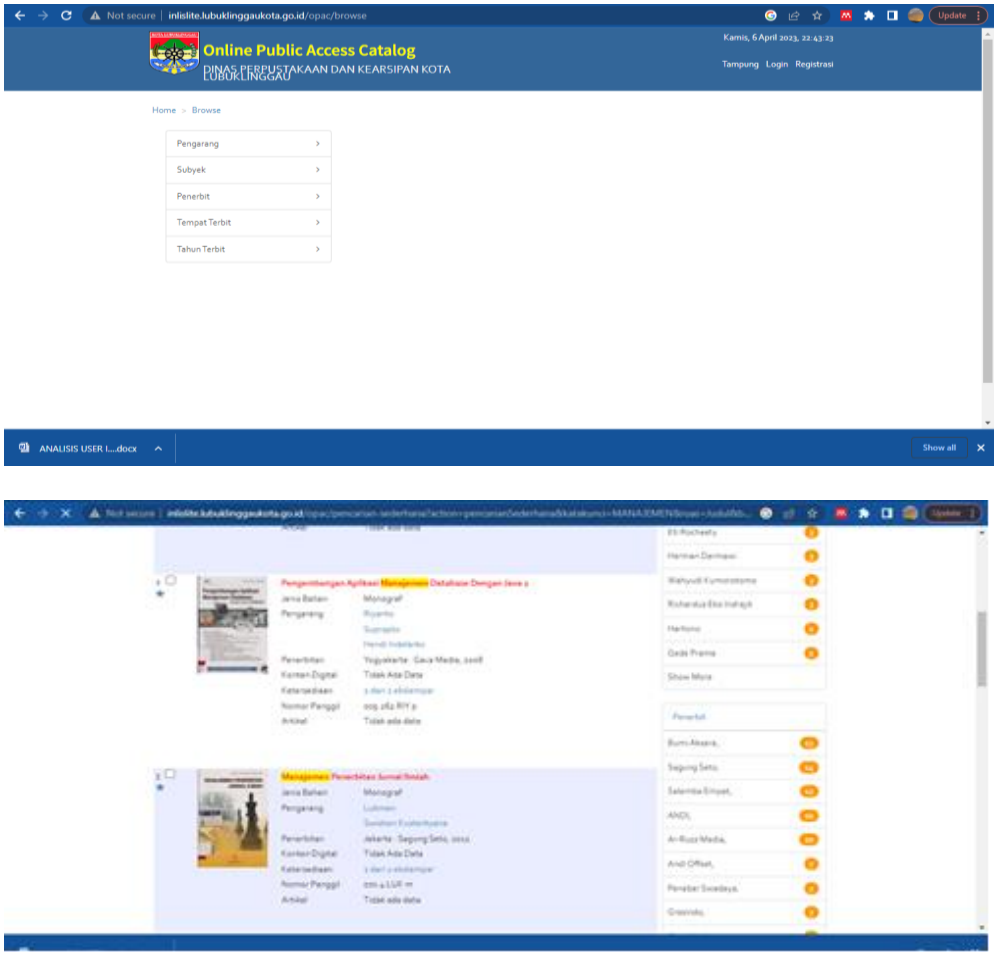
Gambar 4: Home



Sumber : Inlislite.lubuklinggau

Ketika pengguna masuk ke halaman Home Pencarian, mereka akan disajikan dengan berbagai opsi pencarian, seperti pencarian berdasarkan judul buku, penulis, subjek, atau kategori tertentu. Pengguna dapat memasukkan kata kunci atau informasi terkait buku yang mereka cari pada kolom pencarian yang tersedia. Setelah itu, pengguna dapat mengklik tombol "Cari" untuk memulai pencarian. Setelah pencarian dilakukan, Portal INLISLite akan menampilkan hasil pencarian yang relevan dengan kata kunci yang dimasukkan oleh pengguna. Hasil pencarian akan ditampilkan dalam bentuk daftar yang rapi dan informatif, yang mencakup informasi seperti judul buku, penulis, penerbit, dan ketersediaan buku di perpustakaan. Pengguna juga dapat melihat sampul buku, sinopsis, dan informasi lain yang relevan untuk membantu mereka dalam memilih buku yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Gambar 5: Browser Pencarian



Sumber : Inlislite.lubuklinggau

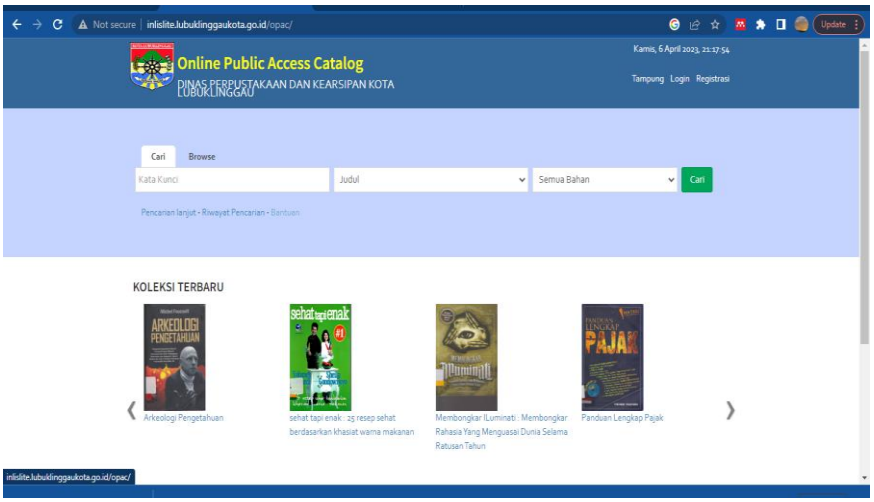
Pada Browser Pencarian membantu pengguna dalam menjelajahi berbagai koleksi buku dan sumber bacaan yang tersedia dalam sistem perpustakaan. Ketika pengguna memasuki halaman Browser Pencarian, mereka akan diberikan opsi untuk memilih kategori, subjek, atau jenis buku yang ingin mereka cari. Pengguna juga dapat memasukkan kata kunci tertentu atau menggunakan filter untuk menyaring hasil pencarian. Setelah itu, pengguna dapat mengklik tombol "Cari" untuk memulai proses pencarian.

Browser Pencarian juga menyediakan fitur penyaringan atau filter yang lebih lanjut, seperti kategori, subjek, atau jenis buku, untuk membantu pengguna dalam mempersempit hasil pencarian sesuai dengan preferensi mereka. Pengguna juga dapat melakukan pengurutan hasil pencarian berdasarkan kriteria tertentu, seperti judul, penulis, atau tahun terbit, untuk mempermudah proses pencarian.

Komponen-Komponen pada INLISLite Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau

1. *Consistency* (Konsisten)

Gambar 6: Tampilan Beranda

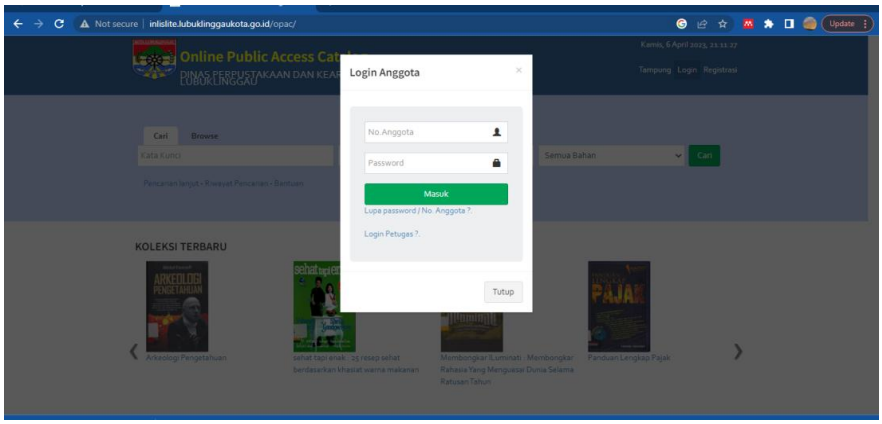


Sumber : Inlislite.lubuklinggau

Pada INLISLite Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau, konsistensi dalam tampilan sangat terlihat melalui penggunaan warna dan pemberian logo. Penggunaan warna yang seragam dan pemberian logo dengan konsisten pada berbagai bagian memberikan sebuah identitas dari sistem. Dengan demikian, konsistensi dalam elemen-elemen desain ini tidak hanya memberikan kesan visual, tetapi juga memperkuat identitas dari INLISLite Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau.

2. *Hierarchy* (Hirarki)

Gambar 7: Akses Login



Sumber : Inlislite.lubuklinggau

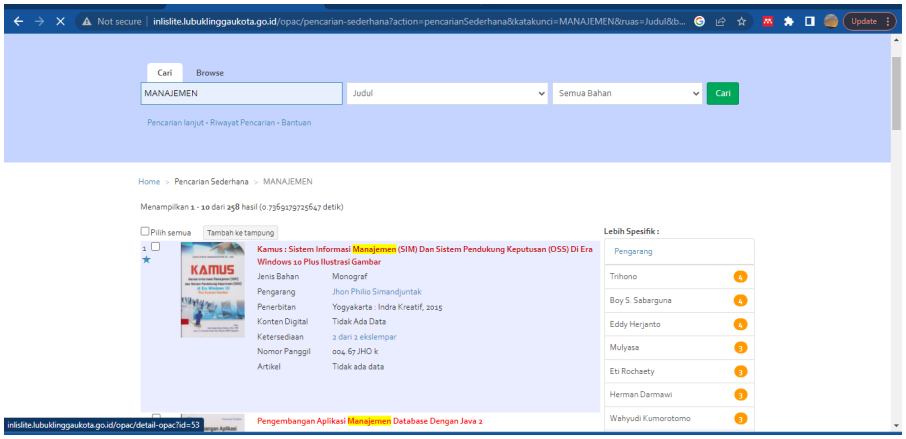
Pada komponen ini, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau memberikan perhatian khusus pada langkah-langkah login atau verifikasi data pribadi sebelum melanjutkan ke fungsi atau layanan lainnya. Hirarki tersebut dapat tercerminkan melalui tata letak seperti login atau verifikasi.

3. *Personality*

Pada tampilan INLISLite Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau memberikan kesan dengan ciri khas yang dimiliki seperti warna-warna yang menonjol dan keseragaman pada menu lainnya.

4. *Layout*

Gambar 8: Tampilan Tata Letak atau *Layout*



Sumber : Inlislite.lubuklinggau

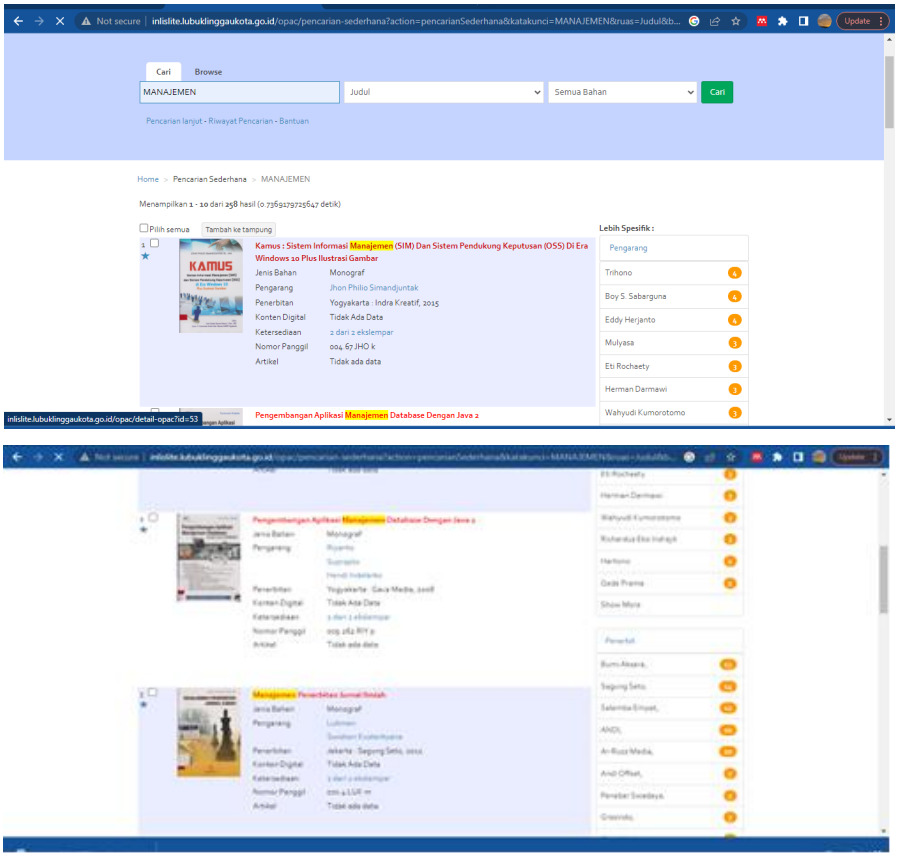
Layout atau tata letak pada INLISLite Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau, terdapat kolom yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mencari referensi yang dibutuhkan. Selain itu, terdapat penggunaan simbol-simbol, seperti lingkaran kuning dengan nama pengarang, tanda panah untuk memfilter dan icon-icon khusus yang mendukung proses pencarian referensi.

5. *Type, Color & Imagery*

INLISLite Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau secara konsisten menggunakan jenis huruf yang sama, dengan pewarnaan yang didominasi oleh warna biru tua, biru muda, hijau, dan kuning. Logo dan icon, yang merupakan ciri khas INLISLite, memberikan kesan yang konsisten pada tampilan serta pemakaian simbol, terutama dalam kolom pencarian referensi dengan icon khusus membantu pengguna dalam mengakses sistem serta penggunaan bahasa Indonesia yang disediakan untuk memudahkan dalam User Interface (UI).

6. *Control and Affordances*

Gambar 9: Kontrol



Sumber : Inlislite.lubuklinggau

Tampilan INLISLite di atas menunjukkan adanya timbal balik atau responsif yakni ketika hendak mencari referensi dan memasukkan kata kunci pada kolom pencarian akan dialihkan diberbagai sumber informasi yang berkaitan dengan kata kunci yang telah dimasukkan misalnya "Manajemen" maka akan muncul beberapa topik berkaitan. Hal ini merupakan suatu komponen yang dikatakan oleh Schlatter dan levinson bahwa adanya proses timbal balik antara pengguna dan sistem.

Dalam konsep yang diperkenalkan oleh Sclatter dan Levinson, penulisan ini bertujuan untuk menyatukan teori dengan kenyataan yang ada. Melalui wawancara dengan ketiga informan yang merupakan pustakawan/staff di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau, diperoleh hasil yang sebagai berikut:

Wawancara yang dilakukan dengan bapak AW:

> "Sangat Kompleks, proses pengentrian bukunya jadi simple. Sistem otomasi INLISLite mudah dipelajari, karena desain tampilan baik fitur dan menu yang disediakan simple dan juga tidak membingungkan. Aplikasi INLISLite dapat digunakan dengan sangat mudah mulai dari proses penginputan buku, scan dan barcode buku hingga untuk mengelola keanggotaan pemustaka. Dan juga aplikasi INLISLite ini sangat *user friendly*. (5 Juni 2023)

Selanjutnya ibu NS mengungkapkan:

> "Pekerjaan tidak lagi membosankan karena adanya INLISLite. Sebagai seorang pustakawan, saya merasakan kemudahan dalam menggunakan aplikasi INLISLite ini, mulai dari menu back office dan juga opac nya itu sangat mudah digunakan". (5 Juni 2023)

Sedangkan bapak HF mengungkapkan tentang INLISLite yang memberi kemudahan sebagai berikut:

> "Selain memenuhi kebutuhan dalam melakukan pekerjaan pengelolaan koleksi perpustakaan, akan tetapi juga memudahkan dalam pengentrian buku, proses sirkulasi. Dari segi tampilannya aplikasi INLIS Lite ini sangat mudah untuk dipelajari*"* (5 Juni 2023)

Menurut penilaian ketiga informan, INLISLite pada tampilannya tidak hanya sederhana, namun juga mudah digunakan. Desain yang simpel menjadi salah satu faktor utama yang mempermudah penggunaan aplikasi ini. Informan juga menyoroti keberadaan berbagai fitur yang tersedia, yang disebut mudah dipelajari. Kombinasi antara desain dan kelengkapan fitur menunjukkan bahwa INLISLite tidak hanya menawarkan antarmuka, tetapi juga menyediakan fungsi-fungsi yang dapat diakses dengan cepat dan intuitif oleh pengguna. Dengan demikian, INLISLite tidak hanya memberikan kemudahan visual melalui desain yang simpel, tetapi juga memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengakses dan memahami beragam fitur yang ditawarkan.

KESIMPULAN

INLISLite Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau menonjolkan kualitas desain dengan konsisten dan menarik. Konsistensi terlihat dalam penggunaan warna, logo, dan elemen desain lainnya. Keseragaman pada menu dan tata letak yang mencakup kolom pencarian referensi, penggunaan simbol-simbol, dan icon-icon khusus menunjukkan perhatian terhadap kemudahan pengguna dalam mengakses informasi. Selain itu, login atau memverifikasi data pribadi menunjukkan akan pentingnya pengelolaan akses dan keamanan data. Pengguna diarahkan dengan jelas untuk menyelesaikan langkah-langkah tersebut sebelum melanjutkan ke fungsi atau layanan lainnya, memastikan kejelasan dan keamanan dalam interaksi pengguna dengan platform.

Secara keseluruhan, INLISLite Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubklinggau telah memiliki komponen yang disebutkan oleh Schlatter dan Levinson yakni *Consistency*, *Hierarchy*, *Personality*, *Layout*, *Type*, *Color*, *Imagery* dan *Control and Affordances.* Para informan menyebutkan bahwa UI INLISLite dirancang dengan sederhana, tidak membingungkan, dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang mudah dipahami dan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Anindya, Ema Fatmawati., dan Wicaksono, Moch. Fikriansyah. (2021). "Analisis pemanfaatan INLISLite (Integrated Library System) di dinas kearsipan dan perpustakaan kabupaten Trenggalek". *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi* 13, No. 1, 67–84. https://doi.org/10.37108/shaut.v13i1.441.

Bank, C. & Cao, J. (2014). Web UI Design Best Practices. Mountain View: UXPin.

El Ghiffary, Muhammad Nauval., Tony Dwi Susanto, and Anisah Herdiyanti. (2018). "Analisis Komponen Desain Layout, Warna, Dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride)," *Jurnal Teknik Its* 7, no. 1 (2018): 1–6.

Kaharuddin. (2021). "Equilibrium : Jurnal Pendidikan Kualitatif : Ciri Dan Karakter Sebagai Metodologi," *Jurnal Pendidikan* IX, no. 1: 1–8, http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium.

Jamilah, yulianti Siti and A C Padmasari. (2022). "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co," *Jurnal Desain Komunikasi Visual* 9, no. 2: 73–78, https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458.

Nawawi, F.I. (2014). "Perancangan Komunikasi Visual Berbasis Multimedia Pada Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia Pro2 Semarang". (Skripsi). Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro.

Rahmadani, Rifka., Iskandar, and Dakhalan, Andi Muhammad. (2022). Penerapan Aplikasi INLISLite Di Perpustakaan Al-Qalam Fakultas Kedokteran Universitas Alkhairaat Palu. *Inkunabula: Journal of Library Science and Islamic Information*, No. 1 (2022): 20–29, https://doi.org/10.24239/ikn.v1i1.915.

Schlatter, Tania and Deborah Levinson. (2013). "*Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*, *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*".

S Ernawati and A D Indriyanti .(2022). "Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi …," *Journal of Emerging Information …* 03, no. 04: 90–102, https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/49296%0Ahttps://ejournal.usnesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/download/49296/40999.

Utami, Destiani Putri, dkk. "Iklim Organisasi Kelurahan dalam Perspektif Ekologi," *JIP (Jurnal Inovasi Penelitian)* Vol 1, No (2021).