

EVALUASI APLIKASI iJAKARTA MENGGUNAKAN TEORI *GOLDEN RULES OF USER INTERFACE DESIGN THEO MANDEL*

Khairuddin Nento
email: nentokhair@gmail.com

¹ Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Inforrmasi, Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga

Abstrak-Evaluasi desain interface, selanjutnya disebut antarmuka merupakan sebuah bagian dari penilaian terhadap antarmuka suatu sistem atau aplikasi. Dengan evaluasi tersebut maka dapat ditemukan kekurangan dan kelebihan apa yang dimiliki desain antarmuka tersebut. Pada dasarnya desain antarmuka dapat dikatakan baik apabila antarmuka tersebut mudah dipahami dan tidak rumit untuk digunakan oleh pengguna walaupun pengguna tersebut dalam kategori pemula, sebaliknya apabila antarmuka tersebut bagus, keren namun sulit untuk dipahami maka antarmuka tersebut belum dapat dikategorikan sebagai antarmuka yang baik. Selanjutnya penelitian ini akan memfokuskan pada desain antarmuka dari suatu aplikasi Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah DKI Jakarta khusus untuk platform android dengan nama iJakarta yang saat ini tersedia dalam versi 1.8.5. menggunakan evaluasi Golden Rules of User Interface oleh Theo Mandel. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi iJakarta dapat dinyatakan telah baik dalam desain antarmukanya dan dapat membantu pengguna aplikasi. Walaupun masih terdapat beberapa kekurangan pada aplikasi Ipusnas..

Kata Kunci— Theo Mandel, Golden Rules, User Interface, iJakarta

I. PENDAHULUAN

Perpustakaan sebagai salah satu lembaga pengelola informasi tidak dapat lepas dari pengaruh perkembangan teknologi informasi. Dengan bantuan perkembangan teknologi informasi, perpustakaan dituntut untuk dapat memberikan pelayanan informasi yang dapat dimanfaatkan. Sesuai dengan pendapat Martini bahwa perpustakaan apapun jenisnya, selalu berusaha agar apa yang tersedia di perpustakaan dapat memenuhi kebutuhan penggunanya[1].

Sebagai institusi yang berperan mengumpulkan, mengolah, dan menyebarkan informasi, perpustakaan harus aktif dan inovatif dalam memberikan dan menciptakan layanan berbasis teknologi informasi (TI) kepada pengguna. Salah satunya dengan mempersiapkan aplikasi perpustakaan yang mampu memberikan akses koleksinya melalui perangkat *mobile* berbasis android, sehingga memudahkan pengguna perpustakaan dalam pencarian informasi koleksi perpustakaan. Salah satu aplikasi perpustakaan yang mampu diakses melalui perangkat *Smartphone* adalah iJakarta. iJakarta adalah aplikasi perpustakaan digital persembahan Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah DKI Jakarta atau yang biasanya disingkat BPAD DKI Jakarta[2].

Aplikasi perpustakaan digital iJakarta diluncurkan pada puncak acara Hari Anak Jakarta Membaca (Hanjab) pada tanggal 13 oktober 2015 [3]. Aplikasi iJakarta dapat diunduh melalui website <https://ijakarta.id/index.html#section5>, aplikasi ini tersedia untuk jenis platform Pc, Android dan Ios. Pengguna hanya perlu mendaftar untuk menjadi anggota, bisa pendaftaran lewat akun *Facebook* atau lewat akun Email. Aplikasi perpustakaan digital iJakarta merupakan wujud dari pelayanan perpustakaan yang lebih mudah dan cepat dengan memanfaatkan teknologi. Dalam penerapannya aplikasi iJakarta telah didownload 3,904 orang dengan *rating* 4.1 dari rentang skala 1 samapi dengan 5[4]. Untuk mengetahui apakah aplikasi iJakarta telah berjalan dengan baik maka perlu adanya evaluasi terhadap aplikasi iJakarta. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi telah berjalan dengan baik dapat diukur melalui pembuatan *user interface* dari aplikasi tersebut. Metode yang digunakan untuk mengukur *user interface* salah satunya yaitu teori *Golden Rules of User Interface Design* Theo Mandel.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Bagaimanakah evaluasi aplikasi iJakarta berdasarkan teori *Golden Rules of User Interface Design* Theo Mandel. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi desian

antarmuka pada aplikasi iJakarta sehingga bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki kekurangan pada desain maupun kinerja dari aplikasi iJakarta.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian pertama berjudul *Analisis User Interface* terhadap website berbasis E-Learning dengan metode Heuristic Evaluation oleh Yemima Monica Geasela, Pranchis Ranting, dan Johanes Fernandes Andry pada tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi desain antarmuka suatu website berbasis E-Learning menggunakan *Human Factors* dan pendekatan interpretasi ergonomik, untuk meningkatkan *Usability* dan *Usefulness* sebuah sistem. Hasil penelitian menunjukkan secara umum penilaian terhadap desain *interface* dan ketertudahan penggunaan suatu *website* yang memiliki basis *e-learning* ditemukan telah cukup baik, akan tetapi masih terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan, terutama yang bersesuaian dengan karakteristik dalam ketertudahan penggunaan[5].

Penelitian kedua dengan judul *Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital iJateng Melalui Smartphone* oleh Endang Fatmawati. penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan aksesibilitas dan usability perpustakaan digital iJateng dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi kendala dalam pemanfaatan iJateng. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa untuk aksesibilitas pada aspek keterbukaan belum sepenuhnya dilakukan sosialisasi ke masyarakat. Selanjutnya untuk usability pada aspek kemampuan mempelajari aplikasi, masih sangat diperlukan pendampingan dari pengelola perpustakaan untuk mengurangi kendala yang muncul saat masyarakat menggunakan aplikasi iJateng melalui smartphone. Faktor-faktor yang menjadi kendala dalam pemanfaatan perpustakaan digital iJateng, seperti: permasalahan jaringan internet, koleksi digital yang belum lengkap, kelelahan mata, kurang sosialisasi, dan kekurangtahuan pemustaka untuk menyelesaikan masalah yang muncul ketika mengakses informasi melalui aplikasi iJateng[6].

Penelitian Ketiga *Evaluasi Web UJB Menggunakan Golden Rules of User Interface Design Theo Mandel* oleh Alimuddin Yasin, dan Yumarlin MZ. Penelitian ini bertujuan melakukan evaluasi terhadap desain antar muka (*interface*) Website Universitas Janabadra Yogyakarta yang selanjutnya disingkat dengan Web UJB. Evaluasi user interface Web UJB menggunakan pendekatan *golden rule of user interface design Theo Mandel*. Dalam *Golden Gules of User Interface Design*” terbagi menjadi tiga hal yaitu menempatkan pengguna sebagai kontrol, memudahkan pengguna untuk mengingat, dan konsistensi antarmuka. Sehingga dengan evaluasi ini bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi pada desain maupun kinerja dari Web UJB. Berdasarkan hasil evaluasi menyatakan bahwa secara umum *desain interface* dan kemudahan pengguna (*usability*) dari website Universitas Janabadara Yogyakarta sudah baik, namun masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki terutama dalam karakteristik menu dan submenu pengguna[7].

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang evaluasi *user interface*. Persamaan selanjutnya terdapat pada penelitian ketiga, yaitu menggunakan teori *golden rule of user interface design* Theo Mandel. Sementara itu, perbedaan dalam penelitian ini terletak pada objek yang akan dikaji oleh peneliti yaitu aplikasi perpustakaan digital iJakarta.

III. KAJIAN TEORI

A. Aplikasi Ijakarta

iJakarta: *Reading Socially* iJakarta adalah sebuah platform media sosial untuk mengakses *e-Bookstore* & *e-Pustaka*, membangun jaringan/komunitas sesama pembaca, dan juga tentunya sebagai *e-Reader* untuk membaca *eBook*. iJakarta dapat diakses di berbagai medium perangkat mulai dari desktop dan PC berbasis situs (web-based), netbook dan tab based hybrid (tab-base application), dan mobile (smartphone-based application)[4].

B. Golden Rules Of User Interface Design Theo Mandel

Golden rules of user interface design theo mandel dibagi menjadi tiga kelompok yaitu menempatkan pengguna sebagai kontrol, mudahkan pengguna untuk mengingat, dan konsistensi antarmuka. Berikut adalah aspek-aspek yang harus diperhatikan dari 3 kelompok tersebut[8]:

1) Menempatkan pengguna sebagai kontrol

Aspek-aspek yang perhatikan dalam aturan ini agar antarmuka bisa menempatkan pengguna sebagai kontrol sebagai berikut:

- J. Flexibilitas dalam berinteraksi dimana sebuah sistem yang mengakomodasi pengguna yang sudah ahli dan pengguna yang masih pemula.
- K. Pengguna harus dapat secara bebas memilih dan melakukan pekerjaan.
- L. Memperbolehkan pengguna untuk melakukan penghentian suatu aksi.
- M. Adanya interaksi secara langsung terkait dengan kemampuan pengguna untuk mengatur bentuk interaksi sesuai dengan kebutuhannya.
- N. Menyembunyikan interaksi yang berbau hal-hal teknis dari pengguna biasa.
- O. Desain yang dibuat dapat berinteraksi langsung dengan obyek yang ada di layar monitor

2) Mudahkan pengguna untuk mengingat

Dimana dalam aturan ini rancangan antarmuka seharusnya memiliki hal berikut:

- A. Dapat meningkatkan memori jangka pendek.
- B. Menggunakan hal-hal yang berarti secara standar dan tidak berlebihan.
- C. Adanya suatu jalan pintas yang intuitif.
- D. Memiliki visualisasi yang berdasarkan pada kondisi lapangan dimana adanya kesesuaian antara sistem dan dunia nyata.

3) Konsistensi antarmuka

Dalam aturan ini hal-hal yang harus diperhatikan yaitu:

- Memiliki antarmuka yang konsisten di tiap halaman perangkat lunak baik itu dalam bentuk bahasa, warna serta tata letak antarmuka.
- Jauhkan hasil interaksi yang sama.
- Mempunyai daya tarik Estetika dan Integritas.

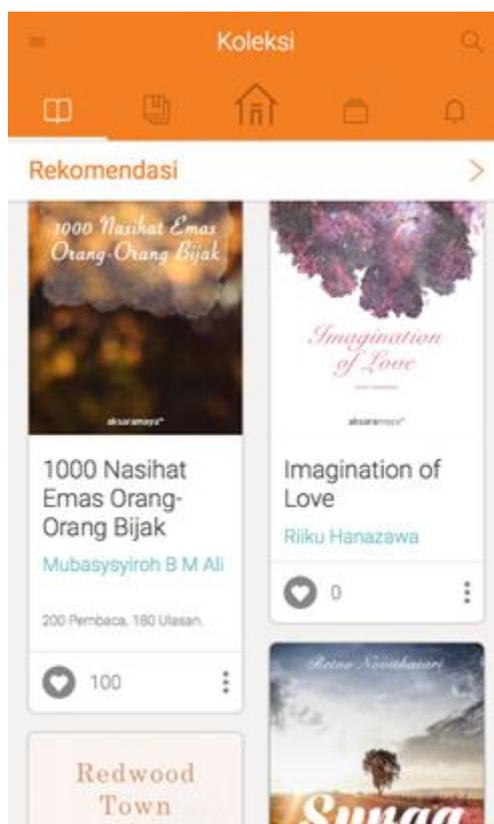
IV. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Arikunto mengungkapkan bahwa penelitian studi kasus adalah suatu penelitian yang dilakukan secara intensif terinci dan mendalam terhadap suatu objek dan gejala tertentu[9]. sedangkan semiawan menyebutkan bahwa studi kasus merupakan bagian dari metode kualitatif yang hendak mendalami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan melibatkan pengumpulan beraneka sumber informasi[10].

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan studi literatur tentang *Human Computer Interaction*, *usability* antarmuka, serta teori “*Golden Rules of User Interface Design*” Theo Mandel. Dimana “*Golden Rules of User Interface Design*” Theo Mandel digunakan sebagai landasan atau acuan dalam melakukan evaluasi dalam mengukur tingkat kemudahan penggunaan antarmuka oleh pengguna. Setelah melakukan studi literatur selanjutnya adalah melakukan penilaian terhadap desain tampilan antarmuka aplikasis iJakarta berdasarkan “*Golden Rules of User Interface Design*” Theo Mandel.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketiga ”*Golden Rules Of Usen Interface Design*” Theo Mandel yang telah dibahas sebelumnya dijadikan sebagai dasar dalam melakukan evaluasi tampilan antarmuka *front-end* atau layanan umum dari tampilan aplikasi iJakarta. Berikut tampilan *User Interface* aplikasi iJakarta, dapat dilihat pada gambar 1.

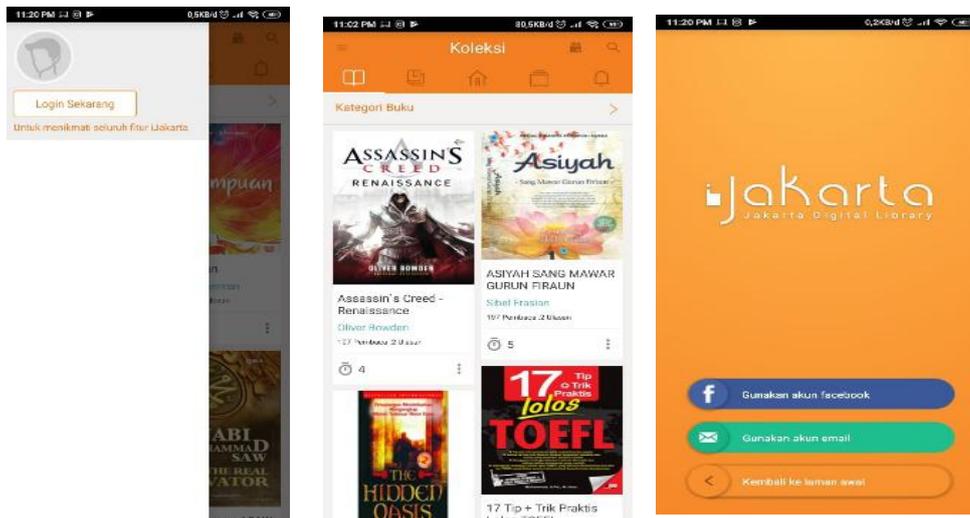


Gambar 1 Tampilan Awal iJakarta

Berikut adalah hasil evaluasi dari tampilan aplikasi iJakarta berdasarkan teori “*Golden Rules of User Design*” Theo Mandel.

C. Menempatkan Pengguna Sebagai Kontrol

Menempatkan pengguna sebagai kontrol yang dimaksud pada pembahasan ini menjelaskan bahwa ketika pengguna menggunakan aplikasi iJakarta, pengguna mendapatkan kontrol penuh terhadap aplikasi dengan bebas mengakses dan mengeksplorasi semua fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi iJakarta. Untuk dapat mengakses semua fitur dan menu yang terdapat pada aplikasi iJakarta pengguna harus wajib *login* sebagai anggota atau mendaftarkan diri terlebih dahulu. Jika tidak mendaftarkan diri sebagai anggota pengguna tidak memiliki kontrol penuh seperti pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2 Login dan Pendaftaran

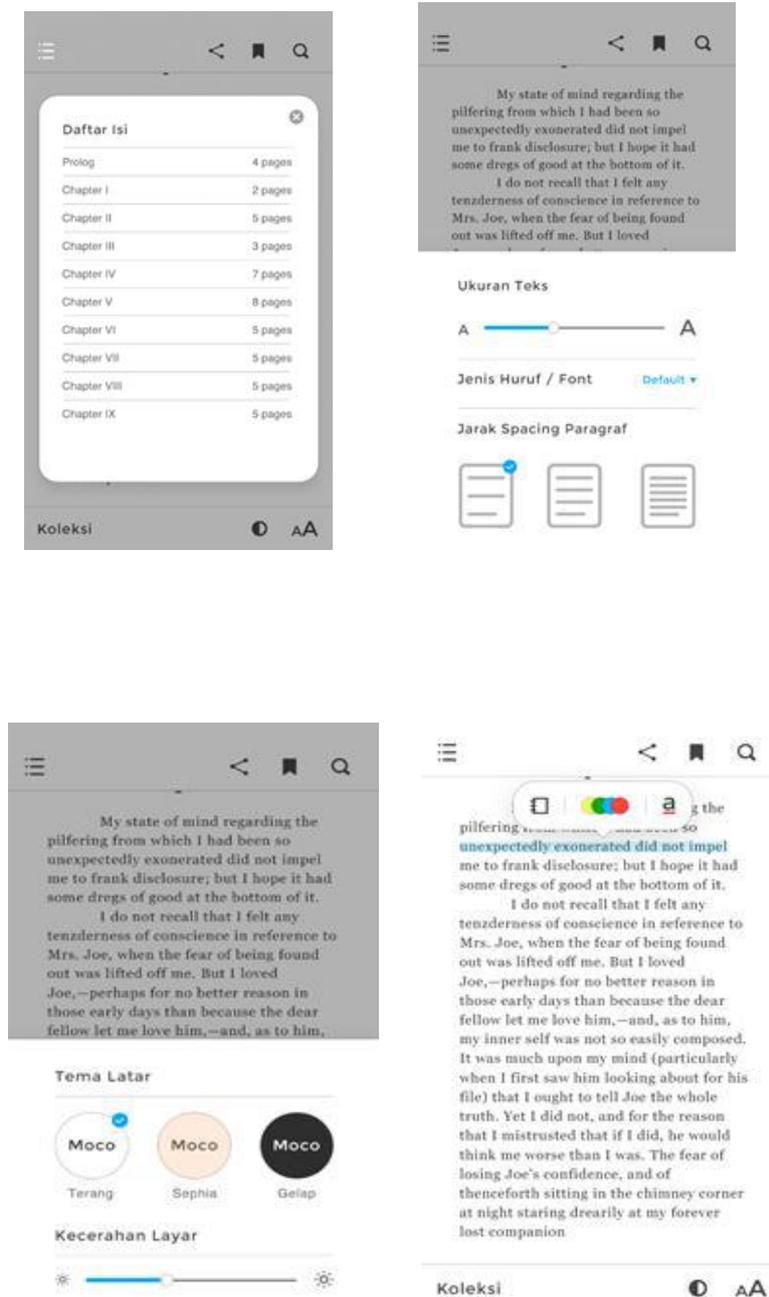
Berdasarkan gambar diatas pengguna tidak dapat mengakses detail buku, tetapi hanya dapat melihat cover dan judul buku. Untuk mendaftar menjadi pengguna aplikasi iJakarta ini sangat mudah, pengguna dapat mendaftar melalui akun facebook atau email seperti pada gambar di atas. Setelah melakukan pendaftaran pengguna dapat mengakses semua fitur dan menu yang terdapat pada aplikasi iJakarta seperti menu koleksi buku yang mengantarkan pengguna untuk menjalajahi ribuan judul *ebook* yang ada pada iJakarta. Dengan demikian, pengguna tinggal memilih judul yang diinginkan, meminjam dan kemudian pengguna dapat mengakses detail buku serta membacanya hanya dengan ujung jari dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3 Tampilan Detail Buku Setelah Melakukan Login

Desain tampilan antarmuka aplikasi iJakarta sudah bagus sehingga dalam penggunaannya terlihat fleksibel dan memudahkan pengguna lama dan pengguna baru untuk berinteraksi dengan sistem. Hal itu dapat dilihat juga dari adanya fitur *eReader* yang terdapat pada aplikasi iJakarta, yang mana pada fitur tersebut dilengkapi TOC (*Table Of Content*) yang merupakan Daftar Isi dari sebuah buku, *Change Font Style* merupakan fitur untuk merubah ukuran huruf, jenis huruf, dan jarak

spasi paragraf, *Change Theme* merupakan fitur mengubah tema latar, dan kecerahan layar, *Bookmark* suatu penanda pada buku, digunakan untuk menandai suatu halaman pada buku sehingga memudahkan dalam membuka halaman tersebut ketika ingin membaca kembali, dan *Search* merupakan fitur yang digunakan untuk mencari kata atau informasi yang diinginkan oleh pengguna. Fitur *eReader* dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini



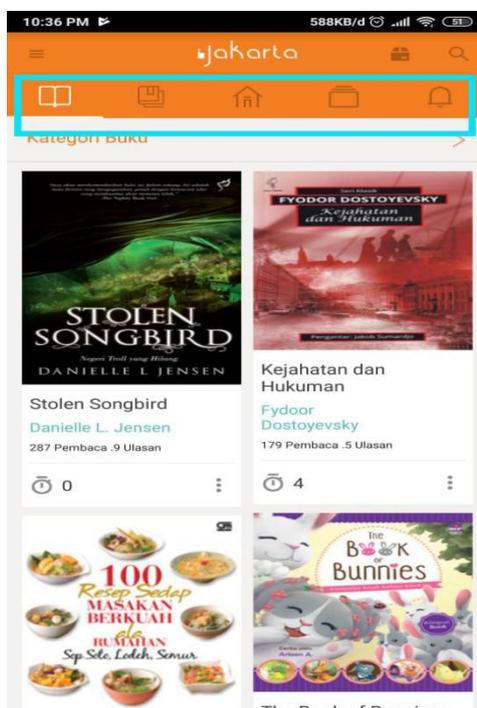
Gambar 4 Fitur-Fitur yang Terdapat Pada Fitur *eReader*

Dari uraian diatas aplikasi iJakarta secara keseluruhan telah menempatkan user sebagai kontrol yang mana pengguna dapat mengontrol dan mengakses secara keseluruhan fitur-fitur yang terdapat pada antarmuka sesuai apa yang diinginkan pengguna. Aplikasi iJakarta juga memberikan kebebasan kepada pengguna dalam mengakses informasi yang ada pada aplikasi

tersebut serta aplikasi iJakarta juga telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang akan membantu pengguna dalam memudahkan pencarian informasi yang diinginkan pengguna.

A. Memudahkan Pengguna Mengingat

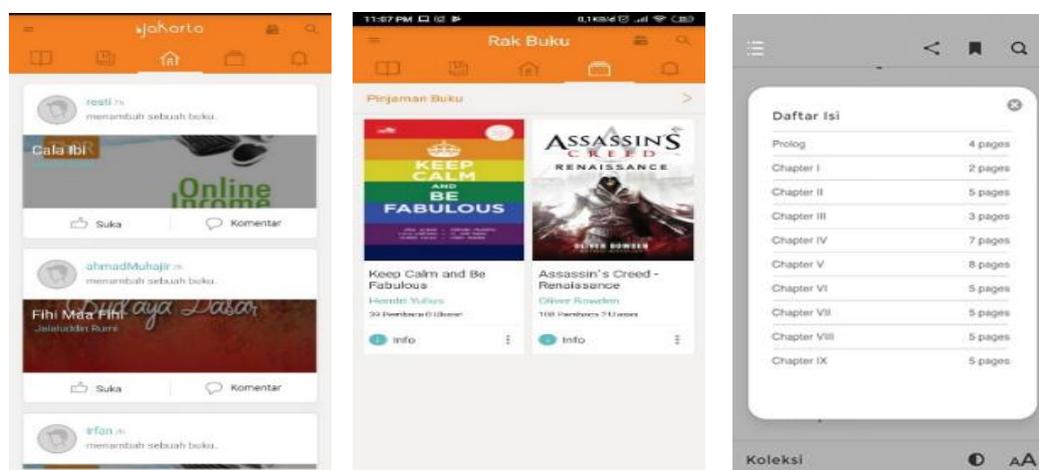
Memudahkan pengguna mengingat yang dimaksud pada bahasan ini adalah antarmuka aplikasi atau sebuah website haruslah dibuat ringkas dan tidak rumit agar pengguna tidak perlu mengingat daftar link atau menu-menu yang banyak saat ingin mengakses bagian-bagian dari aplikasi atau website. Dapat dilihat pada gambar 5 berikut ini.



Gambar 5 Fitur-Fitur Yang Terdapat Pada Aplikasi Ijakarta

Pada gambar di atas yang ditandai dengan warna biru merupakan menu atau fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi iJakarta, fitur tersebut dilengkapi dengan gambar sederhana yang mempersepsikan masing-masing fitur tersebut. Hal ini memudahkan pengguna untuk mengingat fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi iJakarta, sehingga pengguna dengan lebih mudah dapat menjalankan aplikasi iJakarta. Adapun pilihan fitur-fitur yang tersedia antara lain, fitur Koleksi Buku, ePustaka, Feed, Rak Buku, eReader. Fitur Koleksi buku adalah fitur yang mengantarkan pengguna menjelajahi ribuan judul *ebook* yang ada di iJakarta. Dengan demikian, pengguna tinggal memilih judul yang diinginkan, meminjam dan kemudian dapat membacanya hanya dengan ujung jari.

ePustaka adalah fitur yang memungkinkan pengguna bergabung dengan kumpulan instansi atau penerbit yang sudah bekerjasama dengan iJakarta. didalam halaman ePustaka, terdapat beberapa list penerbit/instansi yang sudah bekerjasama. Feed adalah fitur yang berisikan kumpulan informasi yang bersifat umum. Informasi yang termasuk kedalam fitur Feed yaitu informasi buku terbaru, buku yang dipinjam pengguna lain, dan beragam aktifitas lainnya. Rak buku merupakan fitur rak buku virtual milik pengguna yang berisikan kumpulan riwayat (*history*) koleksi buku yang sudah dimiliki serta koleksi yang sudah selesai dibaca. eReader adalah Fitur yang memudahkan pengguna membaca kumpulan koleksi *ebook* yang ada di dalam iJakarta, sehingga membaca buku menjadi semakin mudah dan menyenangkan. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi iJakarta dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6 Koleksi Buku, ePustaka, Feed, Rak Buku, eReader

Berdasarkan hasil evaluasi diatas dapat dikatakan bahwa antarmuka aplikasi iJakarta yang ditampilkan sudah baik mengingat tidak terlalu banyaknya fitur-fitur yang ditampilkan pada antarmuka aplikasi iJakarta. Selain itu, fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi iJakarta dilengkapi dengan gambar sederhana yang mempersepsikan masing-masing fitur tersebut. sehingga memudahkan pengguna untuk mengingat saat menggunakan aplikasi iJakarta. Yang menjadi nilai lebih pada aplikasi iJakarta terdapat beberapa fitur yang sangat membantu pengguna seperti fitur *Feed* yang menginformasikan buku baru dan fitur Rak Buku yang berisi riwayat buku yang telah dibaca dan yang belum selesai dibaca. Fitur-fitur tersebut sangat berguna untuk memudahkan pengguna untuk menemukan informasi yang dibutuhkan

B. Konsistensi Antarmuka

Konsistensi antarmuka yang dimaksud pada pembahasan ini antarmuka website atau aplikasi yang konsisten dan tidak terlalu banyak variasi menu akan membuat pengguna lebih cepat mempelajari cara penggunaan perangkat lunak. Aplikasi iJakarta secara garis besar terdiri dari kombinasi warna oranye dan putih dapat dilihat pada gambar-gambar sebelumnya. Tata

letak konsistensi antarmuka aplikasi iJakarta juga dapat dilihat dari tampilan daftar buku yang terdapat pada fitur Koleksi Buku, yang mana pada setiap masing-masing koleksi buku yang terdapat pada fitur tersebut dilengkapi dengan gambar cover dan detail buku untuk memudahkan pengguna mengetahui informasi dari koleksi tersebut seperti pada gambar 7.



Gambar 7 Konsistensi Antarmuka Pada Fitur Koleksi Buku

Untuk mengetahui detail dari buku tersebut pengguna harus memilih salah satu cover buku yang ingin dilihat detail dari informasi buku tersebut. Fitur Detail Buku dapat dilihat pada gambar 3. Setelah itu, akan muncul detail informasi berupa judul buku, pengarang buku, ISBN, penerbit, tanggal terbit, rating buku, harga buku, synopsis, *Want List* (List yang menginginkan buku tersebut), *is Read* (yang sedang membaca buku tersebut), *has Read* (yang selesai membaca buku tersebut), dan review. Hal ini sangat membantu pengguna dalam mengetahui informasi yang diinginkan oleh pengguna. Selain itu pada fitur koleksi buku juga dilengkapi dengan fitur kategori buku seperti pada gambar. Kategori buku adalah fitur yang digunakan untuk mencari buku yang diinginkan berdasarkan disiplin ilmu buku yang diinginkan pengguna.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa telah memiliki konsistensi antarmuka yang baik serta paduan warna yang menarik pada setiap tata letak antarmuka aplikasi tersebut. Selain itu pada setiap buku dan *ebook* yang terdapat pada aplikasi iJakarta dilengkapi dengan detail buku dan gambar. Aplikasi ini sederhana dan tidak menggunakan tampilan yang rumit sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan aplikasi iJakarta.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Evaluasi Aplikasi iJakarta Menggunakan Teori *Golden Rules of User Interface Design* Theo Mandel

No	Evaluasi <i>Golden Rules of User Interface Design</i>	Hasil Evaluasi
1	Menempatkan Pengguna Sebagai Kontrol	Secara keseluruhan website aplikasi Ijakarta sudah memenuhi aturan yang pertama " <i>Golden Rules of User Interface Design</i> " Theo Mandel dapat dilihat dari antarmuka aplikasi iJakarta sudah bagus sehingga dalam penggunaannya terlihat fleksibel dan memudahkan pengguna lama dan pengguna baru untuk berinteraksi dengan sistem. Untuk dapat menggunakan dan mengontrol secara penuh fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi iJakarta pengguna dapat <i>login</i> atau melakukan pendaftaran terlebih dahulu. Setelah melakukan <i>login</i> atau pendaftaran pengguna dapat menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut dengan bebas. Aplikasi iJakarta dalam menempatkan pengguna sebagai kontrol juga dapat dilihat dari adanya fitur-fitur dari aplikasi iJakarta yang dapat dengan mudah digunakan sehingga pengguna dapat leluasa dalam mengakses informasi dari aplikasi iJakarta.
2	Memudahkan Pengguna Untuk Mengingat	Aplikasi iJakarta sudah memenuhi aturan yang kedua " <i>Golden Rules of User Interface Design</i> " Theo Mandel, dapat dilihat dari tata letak desain

		antarmuka iJakarta yang sudah bagus dan tersusun rapi sehingga pengguna dengan mudahnya mengenali sistem tersebut. Aplikasi ini juga tidak terlalu banyak menu dan fitur-fitur yang ditampilkan pada antarmuka aplikasi sehingga memudahkan pengguna untuk mengingat saat terjadi interaksi dengan sistem. Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi iJakarta dilengkapi dengan gambar sederhana yang mempersepsikan masing-masing fitur tersebut. sehingga memudahkan pengguna untuk mengingat saat menggunakan aplikasi iJakarta. Yang menjadi nilai lebih pada aplikasi iJakarta juga terdapat beberapa fitur yang sangat membantu pengguna dalam pencarian informasi seperti fitur seperti fitur <i>Feed</i> dan <i>Rak Buku</i> .
3	Konsistensi Antarmuka	Aplikasi iJakarta sudah memenuhi aturan yang ketiga “ <i>Golden Rules of User Interface Design</i> ” Theo Mandel. Hal ini dapat dilihat dari konsistensi antarmuka yang baik seperti pada koleksi buku atau <i>ebook</i> telah dilengkapi dengan fitur detail buku dan gambar cover, paduan warna yang menarik, serta berkaitan dengan aplikasi yang sederhana, dan tidak menggunakan tampilan grafis yang rumit.

VI. KESIMPULAN

Dari hasil analisa dan pembahasan hasil dari penjelasan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut:

- [1] Berdasarkan pendekatan “*Golden Rules of User Interface Design*” Theo Mandel telah berhasil mengevaluasi aplikasi iJakarta. dimana *user interface* dari iJakarta secara garis besar sudah memenuhi 3 aspek prinsip dari pendekatan Theo Mandel yaitu menempatkan pengguna sebagai kontrol, memudahkan pengguna untuk mengingat, dan konsistensi antarmuka.
- [2] Secara umum desain antarmuka (*interface*) aplikasi iJakarta sudah baik berdasarkan evaluasi dengan mengacu pada teori “*Golden Rules of User Interface Design*” Theo Mandel. Tetapi ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan seperti terjadi *error* pada aplikasi sehingga membuat aplikasi tersebut sering tertutup secara tiba-tiba. Padahal *smartphone* yang digunakan sudah melebihi standar spesifikasi minimal untuk penginstalan aplikasi iJakarta.
- [3] Pendekatan dari “*Golden Rules of User Interface Design*” Theo Mandel dapat digunakan sebagai panduan dalam mengevaluasi antarmuka website, dan system aplikasi sebagai pengembangan layanan dan bisnis lainnya. Pendekatan Theo Mandel ini belum menghasilkan solusi yang sempurna, namun merupakan metode yang mudah digunakan untuk memulai menganalisis desain user interface.

VII.

REFERENSI

- [1]. N. A. Martini, *Materi Pokok Psikologi Perpustakaan*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- [2]. Khoirunnisa, “iJakarta, ‘Aplikasi Perpustakaan Digital untuk Pinjam eBook Gratis,’” Jakarta, 2016.
- [3]. N. Abdullah, “Ini Dia iJakarta, Aplikasi Perpustakaan Digital Pertama di Indonesia,” Jakarta, 2015.
- [4]. “iJakarta.” [Online]. Available: <https://ijakarta.id/>. [Accessed: 30-Apr-2019].
- [5]. dan J. F. A. Yemima Monica Geasela, Pranchis Ranting, “Analisis User Interface terhadap website berbasis E-Learning dengan metode Heuristic Evaluation,” *J. Inform.*, vol. Vol.5, no. No.2, pp. 270–277, 2018.
- [6]. E. Fatmawati, “Pemanfaatan Aplikasi Perpustakaan Digital iJateng Melalui Smartphone,” *Profetik J. Komun.*, vol. Vol.10, no. No.2, 2017.
- [7]. Y. M. Alimuddin Yasin, “Evaluasi Web UJB Menggunakan Golden Rules of User Interface Design Theo Mandel,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Multimed.*, 2016.
- [8]. P. h. Theo Mandel, “Golden Rules of User Interface Design,” *Golden Rules of User Interface Design*. [Online]. Available: <https://themandel.com/resources/golden-rules-of-user-interface-design/>. [Accessed: 30-Apr-2019].

- [9]. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
[10].R. J.R, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo, 2013.