

Perancangan UI/UX Website Perpustakaan Daerah Kota Jayapura sebagai Upaya Digitalisasi Sistem Peminjaman Buku Fisik

Aura Rezlina Zatalini¹⁾, Betha Almanfaluthfi²⁾

^{1,2)}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Universitas Kalbis

Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

Email: aurazataline@gmail.com

Email: betha.almanfaluthfi@kalbis.ac.id

Abstract: This study aims to design the UI/UX of the Jayapura Regional Library website to improve accessibility and simplify the physical book borrowing service through a digital platform. Low literacy rates in Papua, combined with the limitations of the existing OPAC system that can only be accessed on-site, underscore the need for a more flexible digital solution. The design process applies the Design Thinking method encompassing empathize, define, ideate, prototype, and test stages. Data were collected through in-depth interviews with library users and staff, as well as direct observation of the OPAC system. The interface was designed using Figma in the form of wireframes, mockups, and interactive prototypes. The design incorporates an earth-tone color palette inspired by the visual character of Jayapura, Plus Jakarta Sans typography, and a mobile-first layout approach. Usability testing involving 24 respondents yielded a mean System Usability Scale (SUS) score of 80, categorized as Excellent. All respondents (100%) agreed that the website simplifies book searching, makes borrowing more practical, and improves the overall library service experience compared to the existing conventional system.

Keyword: UI/UX Design, Library Website, Design Thinking, Digital Library, Jayapura.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX website Perpustakaan Daerah Kota Jayapura guna meningkatkan aksesibilitas dan mempermudah layanan peminjaman buku fisik melalui platform digital. Rendahnya tingkat literasi di Papua, dikombinasikan dengan keterbatasan sistem OPAC yang hanya dapat diakses di lokasi perpustakaan, mendorong kebutuhan akan solusi digital yang lebih fleksibel. Proses perancangan menggunakan metode Design Thinking yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap pengguna dan petugas perpustakaan, serta observasi langsung terhadap sistem OPAC yang tersedia. Perancangan antarmuka dilakukan menggunakan Figma dalam bentuk wireframe, mockup, dan prototype interaktif. Desain mengintegrasikan palet warna earth tone yang terinspirasi dari karakter visual Kota Jayapura, tipografi Plus Jakarta Sans, serta pendekatan tata letak mobile-first. Pengujian usability yang melibatkan 24 responden menghasilkan nilai rata-rata System Usability Scale (SUS) sebesar 80, yang termasuk dalam kategori Excellent. Seluruh responden (100%) menyatakan bahwa website mempermudah pencarian buku, membuat proses peminjaman lebih praktis, serta meningkatkan pengalaman layanan perpustakaan secara keseluruhan dibandingkan sistem konvensional yang ada.

Kata Kunci: Perancangan UI/UX, Website Perpustakaan, Design Thinking, Perpustakaan Digital, Jayapura.

I. PENDAHULUAN

Membaca merupakan aktivitas literasi yang memiliki peran penting

dalam meningkatkan kualitas pengetahuan, kemampuan berpikir, serta keterampilan komunikasi individu [1]–[4]. Namun, tingkat literasi masyarakat

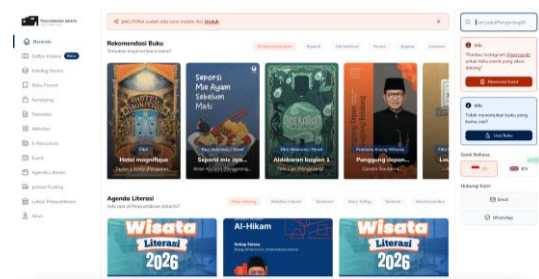
Indonesia masih menunjukkan ketimpangan antar wilayah, terutama antara daerah perkotaan dan wilayah dengan keterbatasan akses seperti Papua [5]–[7]. Kondisi ini tidak hanya dipengaruhi oleh minat membaca, tetapi juga oleh ketersediaan fasilitas dan kemudahan akses sumber informasi.

Di Kota Jayapura, aktivitas literasi menunjukkan perkembangan yang cukup baik, khususnya melalui peran komunitas anak muda seperti Torang Baca, Komunitas Sastra Papua (Kosapa), Sekolah Menulis Papua, dan Gerakan Papua Mengajar [10]. Potensi tersebut belum sepenuhnya didukung oleh layanan perpustakaan yang mampu memberikan akses informasi secara fleksibel, cepat, dan mudah dijangkau. Perpustakaan Daerah Provinsi Papua telah memiliki sistem digital berupa OPAC (*Online Public Access Catalog*), namun penggunaan sistem tersebut masih terbatas pada area perpustakaan sehingga pengguna tetap harus datang langsung untuk penelusuran koleksi maupun peminjaman buku [11].

Jika ditinjau dari perspektif pengalaman pengguna, kondisi tersebut menunjukkan beberapa permasalahan mendasar. Aspek *accessibility* masih tergolong rendah karena layanan hanya dapat diakses di lokasi perpustakaan. Aspek *findability* belum optimal karena pengguna tidak memiliki akses sistem pencarian koleksi yang fleksibel dari jarak jauh. Sementara itu, aspek *usability* terbatas akibat alur layanan yang mengharuskan pengguna datang langsung untuk memperoleh informasi koleksi [14], [15].

Sebagai perbandingan, beberapa perpustakaan di perkotaan Indonesia telah mengembangkan layanan berbasis digital

seperti JakLITera dan iPusnas yang memungkinkan pengguna mengakses katalog, mengetahui ketersediaan buku, serta memperoleh informasi layanan perpustakaan secara daring [8], [9]. Kehadiran layanan tersebut membuktikan bahwa digitalisasi perpustakaan mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna, khususnya dalam aspek *usability*, *accessibility*, dan efisiensi layanan.



Gambar 1 Situs web JakLITera

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan perancangan UI/UX situs website perpustakaan sebagai alternatif layanan digital yang mendukung sistem perpustakaan yang telah ada. Website ini diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam mengakses informasi koleksi buku melalui fitur pencarian katalog, pengecekan ketersediaan buku, reservasi peminjaman, serta informasi layanan perpustakaan secara daring. Dengan mengacu pada kerangka UX Honeycomb yang mencakup aspek *usefulness*, *usability*, *findability*, *accessibility*, *desirability*, dan *credibility*, perancangan ini diharapkan menghasilkan solusi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dan sesuai kebutuhan pengguna.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Design Thinking*. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna serta proses penerjemahan temuan lapangan ke dalam rancangan antarmuka yang terstruktur [20], [21]. *Design Thinking* digunakan karena bersifat *user-centered* dan iteratif, memungkinkan solusi yang dikembangkan untuk terus disempurnakan berdasarkan umpan balik pengguna [16]–[19].

A. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama. Pertama, wawancara mendalam dilakukan terhadap lima pengguna aktif perpustakaan berusia 18–35 tahun dan satu orang petugas perpustakaan untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, dan kendala yang dialami dalam mengakses layanan perpustakaan. Kedua, observasi langsung dilakukan terhadap sistem OPAC yang digunakan perpustakaan untuk mengetahui kapabilitas dan keterbatasan sistem yang telah tersedia. Ketiga, studi literatur dilakukan untuk membangun landasan teoritis terkait UI/UX, perpustakaan digital, dan metode perancangan.

B. Tahapan Perancangan Design Thinking

Proses perancangan dilakukan secara bertahap mengacu pada lima tahapan *Design Thinking* sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Perancangan Design Thinking

| No. | Tahap | Kegiatan |
|-----|-----------|--|
| 1 | Empathize | Wawancara mendalam pengguna dan petugas; observasi OPAC |
| 2 | Define | Identifikasi pola kebutuhan; perumusan problem statement |
| 3 | Ideate | Pengembangan ide fitur; penentuan solusi perancangan website |
| 4 | Prototype | Perancangan wireframe, mockup, dan prototype interaktif di Figma |
| 5 | Test | Usability testing dengan 24 responden menggunakan metode SUS |

C. Kerangka Analisis

Analisis data pada tahap *empathize* dan *define* dilakukan secara deskriptif terhadap hasil wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan pengguna. Pada tahap *test*, evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan rentang nilai 0–100. Nilai di atas 68 dikategorikan di atas rata-rata, sedangkan nilai di atas 80 termasuk kategori *Excellent*. Metode ini dipilih karena sederhana, cepat, dan terstandarisasi untuk mengukur tingkat kegunaan produk digital.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengumpulan Data (Empathize)

Berdasarkan wawancara dengan lima pengguna perpustakaan, ditemukan beberapa permasalahan utama. Pengguna mengalami kesulitan dalam memperoleh

informasi ketersediaan buku sebelum datang ke perpustakaan. Proses peminjaman dinilai kurang praktis karena mengharuskan kunjungan langsung. Pengguna lebih terbiasa mengakses informasi melalui platform digital yang cepat dan mudah digunakan.

Dari sisi petugas perpustakaan, hasil wawancara menunjukkan bahwa petugas masih sering melayani pertanyaan berulang terkait ketersediaan buku secara manual. Sistem OPAC yang tersedia terkadang mengalami kendala pada koneksi jaringan, sehingga proses pencarian informasi dapat berjalan lebih lambat. Petugas juga menyatakan bahwa layanan berbasis website dinilai dapat membantu meningkatkan efektivitas pelayanan.

Hasil observasi terhadap sistem OPAC menunjukkan bahwa sistem telah membantu pengguna dalam mencari informasi koleksi berdasarkan judul, penulis, maupun kategori. Namun, sistem masih terbatas pada penggunaan di area perpustakaan dan berfokus pada fungsi katalog saja, sehingga informasi mengenai layanan, kegiatan, dan fasilitas masih tersebar pada media yang berbeda.

B. Perumusan Masalah (Define)

Berdasarkan temuan pada tahap *empathize*, dirumuskan permasalahan dari dua sisi sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Perumusan Masalah (Define)

| Sisi | Permasalahan yang Ditemukan |
|----------|--|
| Pengguna | Kesulitan mengetahui ketersediaan buku secara fleksibel; proses pencarian dan peminjaman kurang praktis; informasi layanan |

| Sisi | Permasalahan yang Ditemukan |
|---------|--|
| | belum tersedia dalam platform digital terintegrasi. |
| Petugas | Melayani pertanyaan berulang terkait koleksi buku; sistem digital yang tersedia belum mendukung akses informasi secara fleksibel; proses pelayanan informasi masih kurang efisien. |

Dari temuan tersebut dirumuskan *problem statement* sebagai berikut: *“Dibutuhkan sebuah website perpustakaan yang mampu menyediakan akses informasi koleksi dan layanan secara lebih praktis, fleksibel, dan efisien guna membantu pengguna memperoleh informasi serta mendukung efektivitas layanan perpustakaan.”*

C. Pengembangan Solusi (Ideate)

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, dikembangkan solusi berupa perancangan UI/UX website perpustakaan dengan fitur-fitur sebagaimana dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Fitur Website Berdasarkan Hasil Ideasi

| Segmen | Fitur yang Dirancang |
|-----------|---|
| Pengguna | Pencarian buku (judul, kategori, penulis); informasi ketersediaan buku; reservasi peminjaman; dashboard pengguna; notifikasi pengingat pengembalian; bookmark buku favorit; riwayat peminjaman. |
| Pengelola | Manajemen data koleksi buku; pembaruan informasi ketersediaan; pengelolaan informasi kegiatan; fasilitasi proses reservasi dan peminjaman. |

D. Konsep Perancangan

Perancangan logo dilakukan melalui empat tahap yang sistematis, dimulai dari riset identitas visual hingga finalisasi logo.

Riset dan Pengumpulan Data. Proses diawali dengan riset terhadap identitas Perpustakaan Daerah Provinsi Papua sebagai lembaga penyedia akses informasi dan pengembang budaya literasi masyarakat. Identifikasi dilakukan terhadap elemen visual yang merepresentasikan Kota Jayapura, meliputi tulisan “Jayapura City” pada kawasan perbukitan, bentuk bukit, Rumah Honai, buku, serta konsep *sharing*/koneksi antar pengguna dengan informasi. Dari alternatif-alternatif tersebut, dipilih Jembatan Merah Jayapura sebagai elemen utama karena memiliki karakter visual yang kuat dan mudah dikenali. Selain merepresentasikan identitas lokal, bentuk jembatan memiliki keterkaitan makna dengan fungsi website perpustakaan digital, yakni sebagai penghubung antara masyarakat dengan sumber informasi dan pengetahuan.



Gambar 1 Jembatan Merah Jayapura

Eksplorasi Konsep. Tahap eksplorasi mengembangkan gagasan mengenai perpustakaan sebagai penghubung antara masyarakat dan informasi. Konsep diterjemahkan melalui penggabungan dua elemen utama: buku terbuka sebagai simbol keterbukaan ilmu pengetahuan, dan struktur Jembatan Merah Jayapura sebagai simbol akses, hubungan, dan

kemudahan memperoleh informasi melalui layanan digital.

Sketsa dan Eksplorasi Bentuk. Tahap sketsa mengeksplorasi penyederhanaan bentuk buku dan struktur jembatan agar kedua elemen dapat menyatu menjadi identitas visual yang sederhana namun tetap bermakna. Beberapa alternatif komposisi dikembangkan dengan mempertimbangkan keseimbangan bentuk, keterbacaan, serta kemampuan logo untuk tetap dikenali pada berbagai media digital maupun cetak.

Digitalisasi dan Penyempurnaan Logo. Setelah bentuk visual ditetapkan, proses dilanjutkan dengan digitalisasi menggunakan bentuk geometris yang lebih terstruktur. Elemen buku terbuka ditempatkan pada bagian atas sebagai simbol ilmu pengetahuan, sedangkan struktur Jembatan Merah Jayapura ditempatkan pada bagian bawah sebagai identitas lokal dan simbol konektivitas. Penyempurnaan dilakukan melalui pengaturan proporsi, keseimbangan visual, serta pemilihan warna agar logo memiliki karakter yang kuat, profesional, dan mudah diaplikasikan.

Finalisasi. Tahap akhir menetapkan warna dan sistem penggunaan logo. Warna merah dipilih berdasarkan inspirasi dari Jembatan Merah Jayapura sebagai identitas daerah, sedangkan warna hitam memberikan kesan kuat, profesional, dan kredibel. Hasil akhir logo menjadi representasi visual Perpustakaan Daerah Provinsi Papua sebagai pusat literasi yang menghubungkan masyarakat dengan informasi melalui layanan digital.

Konsep visual website mengusung tema modern, sederhana, dan nyaman digunakan. Pendekatan *clean UI* diterapkan untuk menciptakan tampilan

yang rapi dan tidak membingungkan pengguna.



Gambar 2 Jembatan Merah Jayapura

Pemilihan warna mengacu pada karakter visual Kota Jayapura melalui pendekatan *earth tone*. Palet terdiri dari empat warna utama sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.

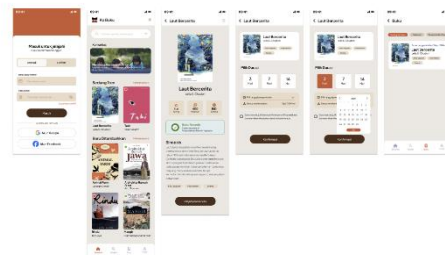
Tabel 4. Palet Warna Website Perpustakaan Daerah Jayapura

| Warna | Kode Hex | Inspirasi & Makna |
|---------------|----------|--|
| Terra cotta | #C85A32 | Lanskap tanah Papua; hangat dan alami, merepresentasikan hubungan dengan alam. |
| Cokelat Gelap | #4A2E1B | Ukiran dan kerajinan kayu Papua; menampilkan kesan kokoh dan terpercaya. |
| Krem | #ECE8E4 | Material alami Rumah Honai; memberikan kesan sederhana, bersih, dan nyaman. |
| Putih | #FFFFFF | Ruang visual bersih; memberikan kontras dan mendukung keterbacaan informasi. |

Tipografi yang digunakan adalah Plus Jakarta Sans, dipilih berdasarkan karakternya yang modern, bersih, dan mudah dibaca pada berbagai ukuran layar. Hierarki visual dibangun melalui variasi

ukuran: judul utama 22pt Bold, subjudul 16pt Regular, subjudul pendukung 14pt Regular, dan teks isi 12pt Regular.

Tata letak menggunakan pendekatan *mobile-first* dengan susunan konten secara vertikal. Sistem *card* digunakan untuk mengelompokkan informasi buku dan kegiatan secara terstruktur. Navigasi utama ditempatkan pada bagian bawah layar (*bottom navigation*) yang terdiri dari menu Home, Jelajah, Buku, dan Profil.



Gambar 3 Beberapa contoh tampilan UI

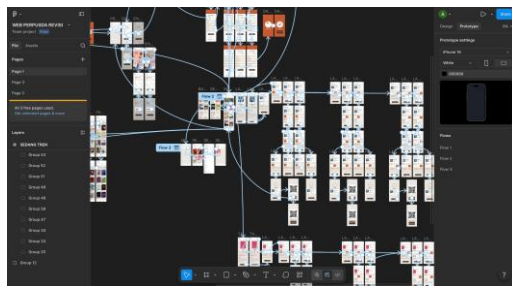
E. Perancangan Prototype (Prototype)

Proses perancangan prototype dilakukan menggunakan Figma melalui tiga tahap: pembuatan *wireframe*, perancangan *mockup*, dan penghubungan antarmuka menjadi prototype interaktif. Halaman utama yang dirancang meliputi halaman Home, Jelajah (Discover), Buku (MyBooks), Profil, Detail Buku, alur Peminjaman Buku, serta halaman Masuk dan Daftar.

Halaman Home menampilkan fitur pencarian buku, notifikasi layanan, serta rekomendasi buku populer dan koleksi terbaru. Halaman Jelajah memfasilitasi eksplorasi koleksi berdasarkan kategori seperti novel, teknologi, biografi, romansa, *horror*, dan fantasi. Halaman Buku memungkinkan pengguna memantau status peminjaman aktif, buku yang disimpan, buku yang mendekati

batas pengembalian, dan riwayat peminjaman.

Halaman Detail Buku menampilkan informasi lengkap termasuk sinopsis, rating, jumlah halaman, bahasa, ketersediaan eksemplar, dan tombol *Pinjam/Reservasi Buku*. Alur peminjaman mencakup pemilihan durasi (3, 7, atau 14 hari), kalender interaktif, informasi denda keterlambatan, dan konfirmasi dengan barcode yang dapat dipindai petugas. Halaman Masuk dan Daftar mendukung autentikasi melalui email/nomor telepon maupun akun pihak ketiga (Google/Facebook).



Gambar 4 Prototype

F. Perbandingan Sistem OPAC dan Website yang Diusulkan

Tabel 5 merangkum perbandingan antara sistem OPAC yang sedang berjalan dengan website perpustakaan yang diusulkan sebagai media pendukung layanan digital.

Tabel 5. Perbandingan OPAC dan Website Usulan

| Aspek | OPAC (Sistem Eksisting) | Website Usulan |
|-----------------|----------------------------|---|
| Fungsi utama | Pencarian koleksi buku | Informasi dan layanan perpustakaan terintegrasi |
| Jangkauan akses | Hanya di area perpustakaan | Dapat diakses dari berbagai |

| Aspek | OPAC (Sistem Eksisting) | Website Usulan |
|----------------------|----------------------------|---|
| | | lokasi dan perangkat |
| Informasi kegiatan | Tidak tersedia | Tersedia informasi kegiatan perpustakaan |
| Reservasi peminjaman | Tidak tersedia | Tersedia fitur reservasi daring |
| Integrasi informasi | Fokus pada katalog koleksi | Informasi perpustakaan terintegrasi dalam satu platform |

G. Hasil Pengujian Usability (Test)

Pengujian prototype dilakukan menggunakan metode *usability testing* dengan pendekatan System Usability Scale (SUS) terhadap 24 responden yang terdiri dari mahasiswa dan masyarakat umum sebagai representasi calon pengguna. Responden mencoba prototype melalui tautan Figma kemudian mengisi kuesioner evaluasi.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 80. Nilai ini berada di atas rata-rata standar SUS sebesar 68 dan termasuk dalam kategori *Excellent*, yang menunjukkan bahwa website memiliki tingkat kegunaan yang baik dan dapat diterima oleh pengguna.

Tabel 6. Hasil Evaluasi Usability Testing (n=24)

| Aspek Evaluasi | Sangat Setuju | Setuju/Lainnya |
|---|---------------|----------------|
| Website mempermudah pencarian buku sebelum datang ke perpustakaan | 24 (100%) | 0 (0%) |
| Membantu memahami status ketersediaan buku | 24 (100%) | 0 (0%) |
| Mempermudah proses peminjaman buku | 24 (100%) | 0 (0%) |
| Mudah digunakan melalui perangkat smartphone | 24 (100%) | 0 (0%) |
| Lebih praktis dibandingkan sistem manual | 24 (100%) | 0 (0%) |
| Mengurangi ketergantungan pada petugas | 22 (91,7%) | 2 (8,3%) |
| Tampilan mencerminkan identitas Perpustakaan Jayapura | 22 (91,7%) | 2 (8,3%) |
| Meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan | 24 (100%) | 0 (0%) |

Beberapa umpan balik kualitatif yang diberikan responden menunjukkan respons positif, seperti “website sangat membantu”, “fitur mudah dipahami”, dan “tampilan sudah bagus”. Hasil pengujian ini mengonfirmasi bahwa prototype website telah memenuhi kebutuhan pengguna dan berpotensi menjadi solusi yang lebih efektif dibandingkan sistem OPAC yang ada saat ini.

IV.SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX website Perpustakaan Daerah Kota Jayapura berbasis metode *Design Thinking*. Melalui proses *empathize* dan *define*, ditemukan bahwa pengguna membutuhkan platform digital yang memudahkan akses informasi koleksi dan peminjaman buku tanpa harus datang langsung ke perpustakaan.

Prototype yang dikembangkan mengintegrasikan identitas visual lokal Kota Jayapura melalui palet warna *earth tone* yang terinspirasi dari Jembatan Merah, lanskap Papua, dan Rumah Honai. Desain menerapkan tipografi Plus Jakarta Sans dan tata letak *mobile-first* yang responsif. Fitur utama mencakup pencarian katalog, pengecekan ketersediaan buku, reservasi peminjaman daring, dashboard peminjaman, dan sistem autentikasi pengguna.

Hasil pengujian usability menggunakan metode SUS terhadap 24 responden menghasilkan nilai rata-rata 80 (kategori *Excellent*), dengan seluruh responden (100%) menyatakan bahwa website mempermudah pencarian dan peminjaman buku serta meningkatkan pengalaman layanan perpustakaan secara keseluruhan. Dengan demikian, perancangan ini dapat disimpulkan berhasil menjawab keterbatasan sistem OPAC yang ada dan memberikan solusi digitalisasi layanan perpustakaan yang relevan bagi masyarakat Kota Jayapura.

Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar prototype dikembangkan menjadi versi final berbasis *backend* yang dapat beroperasi secara *real-time*, dilengkapi integrasi dengan database perpustakaan, fitur rekomendasi buku berbasis riwayat pencarian, serta optimalisasi tampilan untuk berbagai ukuran perangkat.

DAFTAR RUJUKAN

- [1]L. Tahmidaten dan W. Krismanto, "Permasalahan budaya membaca di Indonesia (studi pustaka tentang problematika dan solusinya)," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10, no. 1, pp. 22–33, Jan. 2020.
- [2]S. Basuki, *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1991.
- [3]F. Janati dkk., "Upaya meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar di masa pandemi Covid-19 melalui literasi digital," *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 2021.
- [4]N. Siregar, "Penguatan Literasi di Era Digital," *Unimed Repository*, 2020.
- [5]I. Afiyah and Muthoifin, "The existence of library literacy in Indonesia in the millennial era," *Solo International Collaboration and Publication of Social Sciences and Humanities*, vol. 3, no. 1, pp. 41–52, 2025.
- [6]K. Nurcahyoko, P. Anniurwanda, and E. Sudirjo, "Investigating the factors influencing literacy skills among young students in rural areas of Indonesia," *Language Circle: Journal of Language and Literature*, vol. 18, no. 2, pp. 334–341, 2024.
- [7]D. F. Hasanah, "Kesetaraan wawasan dunia melalui literasi," *Journal of Education for the Language and Literature of Indonesia*, vol. 2, no. 2, pp. 98–110, Dec. 2024.
- [8]N. C. Anggraeni and S. P. Dewi, "Collaboration Among Public Libraries in Jakarta for Collection Development (A Case Study of JakLITera System)," *PUSTABIBLIA: Journal of Library and Information Science*, vol. 8, no. 2, pp. 298–309, 2024.
- [9]P. F. A. Hendrayani and Rahmi, "Analisis Perbandingan Sentimen Pengguna iPusnas dan JakLITera dengan Algoritma SentiWordNet," *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan dan Kearsipan*, vol. 27, no. 2, 2025.
- [10]A. D. Yonggom and H. C. Iwong, "Profil komunitas literasi di Kota Jayapura," *NOKEN: Jurnal Pengelolaan Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 23–32, Jun. 2021.
- [11]R. Anwar dkk., "Analisis strategi pustakawan dalam meningkatkan literasi baca masyarakat Jayapura," *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, vol. 4, no. 4, Jun. 2025.
- [12]E. M. Nadia dan C. D. Pango, "Kualitas Inovasi Layanan 'Book Delivery Service' Terhadap Kepuasan Pemustaka," *Jurnal Informasi dan Inovasi Perpustakaan*, vol. 1, no. 1, pp. 08–15, Dec. 2023.
- [13]D. Septiara, N. Aiman, dan A. Masruri, "Inovasi Layanan JAMILA pada Perpustakaan Kota Yogyakarta," *Librarium: Library and Information Science Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 24–34, 2025.
- [14]A. N. Rachmawati dan V. P. Ramadhan, "Optimasi UI/UX Website dengan Design Thinking (Studi Kasus Kelurahan Tlogomas Kota Malang)," *Jurnal INTEK*, vol. 7, no. 1, May 2024.
- [15]N. Hamidli, "Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles," *Research Article, Baku Engineering University*, Mar. 2023.
- [16]R. Razzouk and V. Shute, "What is design thinking and why is it important?" *Review of Educational Research*, vol. 82, no. 3, pp. 330–348, Sep. 2012.
- [17]R. N. Fadilah and D. Sweetania, "Perancangan design prototype UI/UX aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking," *JUIT: Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, May 2023.
- [18]S. Ansori, P. Hendradi, dan S. Nugroho, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *JOSH*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, Jul. 2023.
- [19]C. Luchs, K. Swan, and A. Griffin, *Design Thinking: New Product Development Essentials from the PDMA*. Hoboken, NJ: Wiley, 2016.
- [20]M. D. Myers, *Qualitative Research in Business and Management*, 3rd ed. London: SAGE, 2020.

- [21]J. W. Creswell and C. N. Poth, *Qualitative Inquiry and Research Design*, 4th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE, 2018.
- [22]A. A. Putra and R. S. Wibowo, "Perancangan User Interface Menggunakan Figma pada Sistem Informasi Berbasis Web," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 9, no. 2, pp. 245–252, 2022.
- [23]M. R. Hidayat, D. Prasetyo, and L. A. Nugroho, "Evaluasi Prototype Antarmuka Menggunakan Tools Desain Interaktif dalam Pengembangan UI/UX," *Jurnal RESTI*, vol. 6, no. 4, pp. 789–796, 2022.