Laporan Pembuatan Aplikasi Perpustakaan Digital

Nama: M.Haikal Habibillah

NIM: 2301083004

Link UI: https://www.figma.com/proto/VzQipPqd6AAC4J5p1wQ4WZ/perpustakaan?node-id=0-1&t=UqNHjQxUWpkGxMCS-1

1. Pendahuluan

Aplikasi perpustakaan digital ini dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mencari, meminjam, dan mengelola koleksi buku secara online. Tujuan utama dari aplikasi ini adalah menyediakan akses yang lebih luas dan mudah ke berbagai buku, serta memberikan pengalaman pengguna yang intuitif melalui desain UI yang efisien dan mudah dipahami. Laporan ini akan menjelaskan secara rinci fitur-fitur, alur navigasi, dan desain antarmuka pengguna dari aplikasi ini.

2. Tujuan dan Sasaran

2.1 Tujuan

1. Mempermudah Akses Buku: Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan akses cepat dan mudah ke koleksi buku digital, memungkinkan pengguna untuk meminjam buku dengan beberapa langkah sederhana.
2. Meningkatkan Pengalaman Pengguna: Dengan UI yang intuitif dan mudah digunakan, aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan pengalaman pengguna yang positif, sehingga meningkatkan frekuensi penggunaan dan kepuasan pengguna.
3. Manajemen Peminjaman yang Efisien: Aplikasi ini dirancang untuk memungkinkan pengguna mengelola peminjaman buku dengan mudah, termasuk melihat riwayat pinjaman dan status buku.

2.2 Sasaran Pengguna

1. Mahasiswa dan Akademisi: Mereka yang membutuhkan akses cepat ke referensi dan literatur akademik.
2. Masyarakat Umum: Pembaca yang tertarik untuk meminjam buku digital dengan cara yang mudah dan efisien.
3. Perpustakaan: Institusi yang ingin menyediakan layanan peminjaman buku secara digital untuk mempermudah anggotanya.

3. Deskripsi Sistem

Aplikasi perpustakaan digital ini terdiri dari beberapa modul utama yang mencakup berbagai fungsi penting untuk mengelola dan meminjam buku. Berikut ini adalah penjelasan rinci dari setiap modul.

3.1 Halaman Awal (Splash Screen)

Fungsi: Menyambut pengguna dan menampilkan logo aplikasi serta pesan selamat datang. Halaman ini berfungsi sebagai pengantar sebelum pengguna diarahkan ke halaman login atau register.

Elemen UI:

- Logo aplikasi

- Pesan selamat datang

- Tombol "Login" dan "Register"

3.2 Halaman Login

- Fungsi: Halaman ini memungkinkan pengguna untuk masuk ke akun mereka dengan memasukkan kredensial yang valid.

- Elemen UI:

- Field untuk memasukkan \*email\* dan \*password\*.

- Tombol "Login" untuk mengakses akun.

- Opsi "Lupa Password" untuk pengguna yang tidak mengingat kata sandi mereka.

3.3 Halaman Register

- Fungsi: Memungkinkan pengguna baru untuk membuat akun dengan memasukkan informasi yang diperlukan.

- Elemen UI:

- Field untuk memasukkan \*username\*, \*email\*, dan \*password\*.

- Tombol "Register" untuk menyelesaikan proses pendaftaran.

3.4 Halaman Lupa Password

- Fungsi: Menyediakan sarana bagi pengguna untuk mereset kata sandi mereka jika lupa.

- Elemen UI:

- Field untuk memasukkan alamat \*email\* yang terdaftar.

- Tombol "Submit" untuk mengirim tautan reset password ke email pengguna.

3.5 Halaman Reset Password

- Fungsi: Memungkinkan pengguna untuk mengatur ulang kata sandi mereka setelah menerima tautan reset dari email.

- Elemen UI:

- Field untuk memasukkan kata sandi baru dan konfirmasi kata sandi.

- Tombol "Reset Password" untuk menyimpan perubahan.

3.6 Halaman Beranda (Home)

- Fungsi: Beranda aplikasi di mana pengguna dapat melihat dan mencari koleksi buku yang tersedia.

- Elemen UI:

- Search Bar untuk mencari buku berdasarkan judul atau penulis.

- Daftar buku populer dan buku baru yang diorganisir dalam grid.

- Ikon navigasi untuk berpindah ke halaman lain seperti \*Profile\* dan \*Favorites\*.

3.7 Halaman Detail Buku

- Fungsi: Memberikan deskripsi rinci tentang buku yang dipilih, termasuk informasi peminjaman.

- Elemen UI:

- Gambar sampul buku.

- Deskripsi singkat mengenai buku.

- Tombol "Pinjam" untuk meminjam buku.

- Tombol "Like" untuk menambahkan buku ke daftar favorit.

3.8 Halaman Peminjaman Buku

- Fungsi: Menyediakan konfirmasi peminjaman buku dan rincian status peminjaman.

- Elemen UI:

- Informasi tentang buku yang dipinjam.

- Status peminjaman (aktif, selesai, dll.)

- Opsi untuk mengembalikan buku atau memperpanjang masa pinjaman.

3.9 Halaman Favorit

- Fungsi: Menampilkan daftar buku yang telah diberi tanda "Like" oleh pengguna.

- Elemen UI:

- Daftar buku yang difavoritkan dengan gambar sampul dan judul.

- Opsi untuk meminjam langsung dari daftar ini atau menghapus dari favorit.

3.10 Halaman Sukses

- Fungsi: Menampilkan pesan sukses setelah pengguna berhasil melakukan tindakan tertentu, seperti login, register, atau meminjam buku.

- Elemen UI:

- Pesan konfirmasi sukses.

- Tombol untuk kembali ke beranda atau halaman lainnya.

4. Navigasi Sistem

Navigasi antar halaman didesain dengan alur yang logis dan mudah diikuti oleh pengguna. Berikut adalah alur navigasi utama:

- Dari Halaman Awal ke Login atau Register: Pengguna dapat memilih untuk masuk atau membuat akun baru.

- Dari Login/Register ke Beranda: Setelah login atau register berhasil, pengguna diarahkan ke halaman beranda.

- Dari Beranda ke Detail Buku: Pengguna yang memilih buku akan diarahkan ke halaman detail untuk melihat informasi lebih lanjut.

- Dari Detail Buku ke Peminjaman atau Favorit: Pengguna dapat memilih untuk meminjam buku atau menambahkannya ke daftar favorit.

- Dari Beranda ke Favorit: Pengguna dapat mengakses daftar buku favorit mereka.

- Navigasi Back: Di setiap halaman, pengguna dapat kembali ke halaman sebelumnya menggunakan tombol back atau ikon yang sesuai.

5. Analisis Pengguna

5.1 Persona Pengguna

- Mahasiswa: Membutuhkan akses cepat ke buku referensi untuk tugas dan studi mereka.

- Pustakawan: Mengelola dan memperbarui koleksi buku serta membantu pengguna dengan fitur aplikasi.

- Pembaca Umum: Mencari buku baru untuk dibaca dan mengelola riwayat peminjaman mereka.

5.2 Skenario Penggunaan

- Skenario 1: Seorang mahasiswa mencari buku referensi untuk tugas, menemukan buku melalui fitur pencarian, dan meminjam buku tersebut.

- Skenario 2: Seorang pengguna yang lupa kata sandi menggunakan fitur lupa password untuk mereset dan mengakses kembali akun mereka.

- Skenario 3: Seorang pembaca menelusuri buku-buku baru, menandai beberapa sebagai favorit, dan kemudian meminjamnya.

6. Pengujian dan Validasi

6.1 Pengujian UI

- Tujuan: Memastikan bahwa semua elemen UI berfungsi dengan baik dan responsif di berbagai perangkat.

- Metode: Pengujian dilakukan melalui simulasi pengguna dan peninjauan manual oleh tim pengembang.

- Hasil: Semua elemen UI bekerja sesuai dengan desain, dan navigasi antar halaman berjalan lancar tanpa kesalahan.

6.2 Validasi Pengguna

- Tujuan: Mendapatkan umpan balik dari pengguna untuk memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan mereka.

- Metode: Pengguna yang mewakili berbagai persona menguji aplikasi, dan umpan balik mereka dikumpulkan untuk perbaikan.

- Hasil: Aplikasi menerima umpan balik positif, dengan beberapa saran untuk penambahan fitur dan perbaikan minor.

7. Kesimpulan dan Rekomendasi

7.1 Kesimpulan

Aplikasi perpustakaan digital ini dirancang dengan fokus pada kemudahan penggunaan dan navigasi yang intuitif. Desain UI yang rapi dan fitur-fitur yang relevan mempermudah pengguna dalam mencari, meminjam, dan mengelola buku digital. Alur kerja yang jelas dan responsif membuat pengalaman pengguna menjadi lancar dan menyenangkan.

7.2 Rekomendasi

- Pengembangan Lebih Lanjut: Disarankan untuk terus mengembangkan fitur-fitur yang lebih canggih seperti rekomendasi buku berbasis AI dan integrasi dengan platform lain.

- Uji Pengguna Berkelanjutan: Umpan balik dari pengguna harus terus dikumpulkan untuk memastikan aplikasi tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

8. Daftar Pustaka

Nielsen, J. (1993).Usability Engineering. Academic Press.

Norman, D. A. (2013).The Design of Everyday Things (Revised and Expanded Edition