

## IMPLEMENTASI MODEL *GOLDEN RULES OF USER INTERFACE DESIGN* OLEH THEO MANDEL PADA APLIKASI DIARY SUMSEL

Moliza Gusriani<sup>1\*</sup>, Sri Rohyanti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

\*Corresponding author, e-mail: [molizagusriani26@gmail.com](mailto:molizagusriani26@gmail.com)

### Abstract

This study aims to evaluate the interface design of the Sumsel Diary application and find out its strengths and weaknesses using the Golden Rules of User Interface Design model by Theo Mandel. The research method used is a case study supported by literature studies such as scientific journals and books that are in line with the discussion of this article, and reinforced by simple interviews with users of the Sumsel Diary application. The results of the discussion show that the design of the Sumsel Diary application interface can be said to be good, although there are still many shortcomings. This can be seen from the evaluation results with three aspects from Theo Mandel namely, the first aspect positions the user as a control which shows that the Sumsel Diary application is user friendly even though there are deficiencies in collection downloads and supported smartphones. The features and interface display are easy for all users to understand, then finally there is the value of consistency from coloring, layout, positioning of features and menus in the Sumsel Diary application. However, there are also some deficiencies in technical issues and book collections in the application database.

**Keywords:** *User Interface, Golden Rules of User Interface Theo Mandel, Diary Sumsel*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author.

## Pendahuluan

Sejak hadirnya teknologi informasi ditengah masyarakat terdapat banyak manfaat yang dirasakan terutama dalam menyelesaikan pekerjaan dalam kegiatan sehari-hari. Selain itu, berdampak juga pada semakin pesatnya kebutuhan serta penyebaran informasi dalam kehidupan manusia. Melalui *Smartphone* pengguna dapat menelusuri ragam informasi, hal tersebut mengakibatkan berkembangnya penggunaan *smartphone* secara signifikan, menurut data Newzoo tahun 2023 Indonesia menduduki urutan keempat negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak di dunia dengan 192,15 juta pengguna (Sadya 2023).

Perpustakaan sebagai suatu lembaga pengelola informasi tentunya tidak terlepas dari pengaruh teknologi informasi (Martini 2010), adanya perkembangan teknologi informasi perpustakaan harus memanfaatkan teknologi agar dapat memberikan pelayanan informasi akurat yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya (Nento 2019). Terlebih melalui penggunaan *smartphone* perpustakaan dapat menjangkau penggunanya dimanapun dan kapanpun, hal tersebut dapat dipersiapkan melalui aplikasi perpustakaan yang dapat memberikan akses koleksi berbasis *smartphone*. Sehingga perpustakaan dapat memberikan dan menciptakan layanan yang berbasis teknologi informasi kepada pengguna.

Dinas Perpustakaan provinsi Sumatera Selatan sudah berinovasi dengan menciptakan layanan berbasis teknologi informasi kepada pengguna dengan aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* pengguna yakni *Diary Sumsel*. Aplikasi

---

perpustakaan digital tersebut diresmikan dan diluncurkan langsung oleh Gubernur Sumatera Selatan Herman Deru pada acara festival literasi Sumsel Tahun 2020. Aplikasi *Diary Sumsel* adalah bentuk inovasi baru dari Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan melalui Dinas Perpustakaan, dengan tujuan agar lebih dekat kepada masyarakat pada situasi pandemi Covid 19. Badan Perpustakaan Nasional atas kerjasamanya dalam mengembangkan aplikasi dengan PT. Woolu Akasara Maya merupakan layanan perpustakaan digital dalam genggam yang dapat diakses oleh semua masyarakat khususnya Sumatera Selatan.

Aplikasi *Diary Sumsel* masih dapat dikatakan baru dan belum banyak dikenal masyarakat (pengguna) hal tersebut dapat peneliti lihat melalui jumlah pengguna yang mengundung aplikasi tersebut dengan jumlah 500 pengunduh. Selain itu *rating* aplikasinya yang hanya dari 5 ulasan pengguna, sehingga menghasilkan *rating* hanya direntang angka 3.0 dari rentang 1-5. Dalam hal ini sebuah aplikasi dapat dievaluasi kekurangan dan kelebihan melalui tampilan *interfacenya*, sebagaimana *interface* berfungsi sebagai jembatan antara pengguna dengan teknologi (Yasin dan Yumarlin 2016). *Interface* pada setiap aplikasi tentunya berbeda sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pengguna, sehingga melalui *interface* pengguna akan lebih mudah mengoperasikan aplikasi. Salah satu cara untuk menilai *interface* suatu aplikasi ialah dengan menggunakan metode evaluasi *user interface*, seperti pada penelitian kali ini menggunakan model *Golden Rules of User Interface Design* oleh Theo Mandel sebagai tolak ukur dalam mengevaluasi design *user interface* dari aplikasi *Diary Sumsel*.

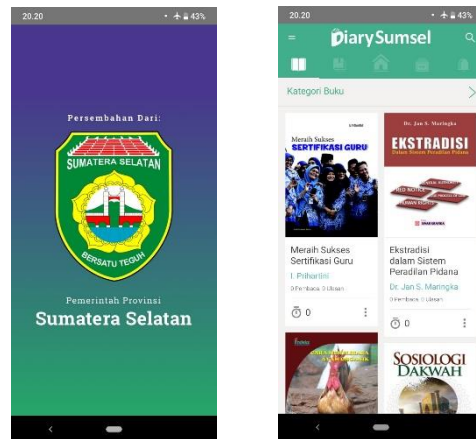
Theo Mandel mengemukakan teori *Golden rules of User Interface Design* yang terbagi pada tiga aspek yang terdapat pada evaluasi heuristik yakni membantu pengguna dalam mengenali, mempunyai kendali, kebebasan pada pengguna, standar serta konsistensi. Teori Theo mandel ini dijadikan sebagai acuan dalam evaluasi sebuah sstem ataupun aplikasi guna untuk mengukut tingkat kemudahan dalam penggunaan antarmuka oleh pengguna (Yasin dan Yumarlin 2016).

## Metode

Artikel ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan metode studi kasus (*case study*) pada aplikasi *Diary Sumsel*. Studi kasus ialah metode penelitian yang dilakukan dengan mengeksplorasi dan menganalisis secara mendalam tentang sebuah kasus, program, proses, kejadian, aktivitas terhadap satu orang bahkan lebih (Creswell 2018). Diperkuat dengan hasil wawancara melalui 2 pengguna aplikasi *Diary Sumsel* melalui *Chat Whatsapp*. Dengan melakukan studi literatur mengenai *user interface* dan teori yang digunakan dalam melakukan evaluasi terhadap pengukuran tingkat kemudahan dari penggunaan *user interface* serta melakukan penilaian terhadap tampilan desain pada aplikasi *Diary Sumsel*, yakni dengan model *Golden rules of User Interface Design* Theo Mandel.

## Hasil dan Pembahasan

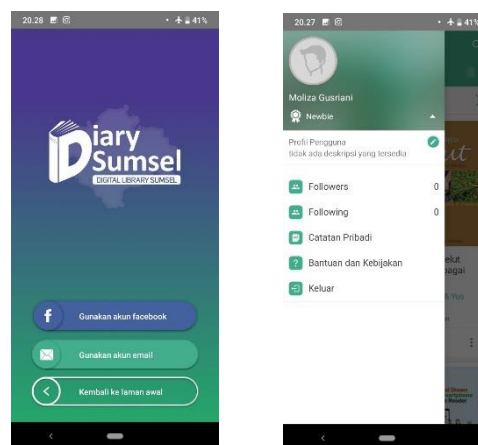
Dalam evaluasi tampilan *interface* layanan umum pada aplikasi *Diary Sumsel* menggunakan tiga aspek dari teori Theo Mandel yakni "*Golden rules of User Interface Design* oleh Theo Mandel". Gambar di bawah ini menunjukkan tampilan *user interface* dari aplikasi *Diary Sumsel*:



(Gambar 1&2: Tampilan awal aplikasi *Diary Sumsel* )

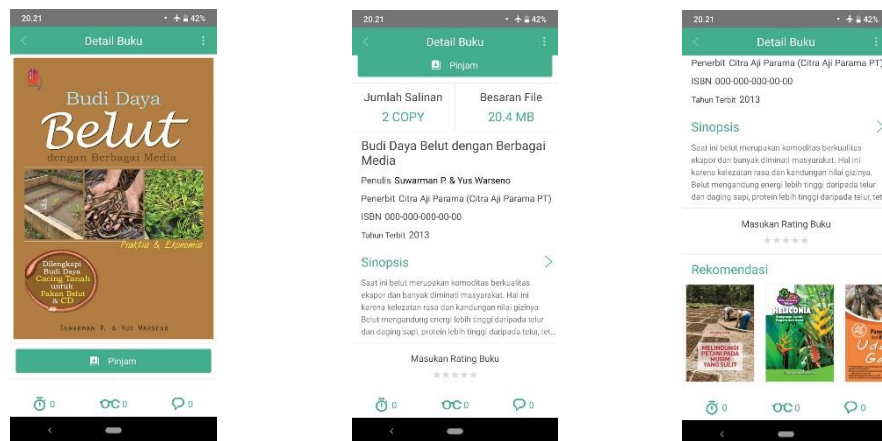
1) Memposisikan Pengguna Sebagai Kontrol

Dalam aspek pertama ini diartikan bahwa *user Diary Sumsel* mempunyai kontrol penuh dimana dapat dengan bebas mengakses, mengeksplorasi dan menggunakan semua fitur aplikasi yang tersedia di aplikasi *Diary Sumsel*. Aplikasi ini mempunyai kebijakan untuk menonaktifkan tangkapan layar pada saat mode baca. Langkah awal *user* sebelum dapat mengakses fitur dan menu yang tersedia yakni dengan melakukan *sign in* dan *login* terlebih dahulu, yang dapat dilakukan melalui akun *email* dan *facebook*. Hal ini harus dilakukan oleh *user*, karena dengan mendaftar diri terlebih dahulu maka *user* akan dapat mengakses semua menu tanpa batasan. Contohnya seperti gambar di bawah ini:



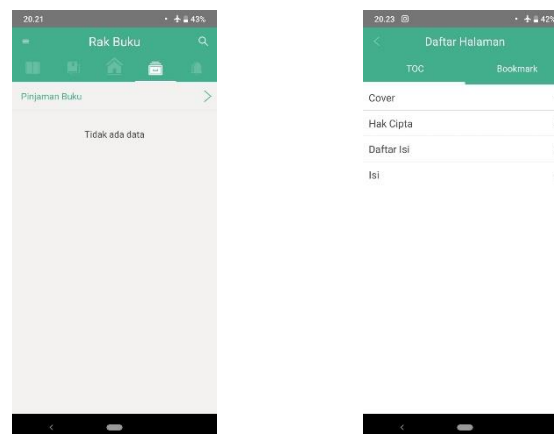
(Gambar 3&4: Sign in dan Login mendaftar aplikasi *Diary Sumsel*)

Terdapat perbedaan apabila *user* yang belum dan sudah login, diantaranya *user* tidak dapat mengakses menu home, fitur pinjaman buku, fitur aktifitas dan kotak masuk serta tidak dapat mengeksplor detail buku, hanya bisa melihat cover judul buku saja. Apabila *user* sudah login maka semua fitur dan menu dalam aplikasi dapat diakses, sehingga *user* dapat menjangkau semua koleksi, meminjam, membaca dan aktivitas yang terdapat di menu *home*.



(Gambar5&6: Tampilan aplikasi ketika *user* sudah login)

Tampilan desain *user interface* aplikasi *Diary Sumsel* sudah dapat dikatakan *user friendly* meskipun terkandung terdapat kendala pada *smartphone* yang kurang *support*, serta dalam proses peminjam buku *user* terlebih dahulu mengkonfirmasi buku yang akan dipinjam lalu mengunduh buku untuk dibaca dan dipinjam yang kemudian tersimpan di *fitur bookshel*. Meskipun demikian, Tampilan desain *user interface* aplikasi *Diary Sumsel* sudah dapat dikatakan *user friendly* meskipun terkandung terdapat kendala pada *smartphone* yang kurang *support*.



(Gambar 7: Fitur *Table of Content* dan rak buku dari aplikasi *Diary Sumsel*)

Sehingga, penulis simpulkan apabila di evaluasi dengan aspek pertama teori *Golden rules of User Interface Design* oleh *Theo Mandel* secara keseluruhan sudah berupaya untuk memberikan kontrol kepada *user* aplikasi *Diary Sumsel*, mengingat aplikasi tersebut baru rilis beberapa tahun terakhir ini, dapat dikatakan masih dalam proses pengembangan. Seperti hasil wawancara sederhana yang peneliti dapatkan dari pengguna:

*“Aplikasi Diary Sumsel sudah baik tetapi terdapat beberapa fitur mode baca pada saat membaca e-book tidak dapat digunakan yang pada notif fiturnya bahwa masih dalam pengembangan” (ID)*

## 2) Mempermudah *User* Untuk Mengingat

Pengertian dari aspek kedua ini adalah *interface* suatu aplikasi harus dibuat dan disajikan dengan tidak rumit, guna untuk mempermudah *user* dalam menggunakan bagian-bagian aplikasinya tanpa harus perlu mengingat semua daftar menu yang ada. Seperti dalam gambar di bawah ini terdapat beberapa menu di aplikasi *Diary Sumsel*:



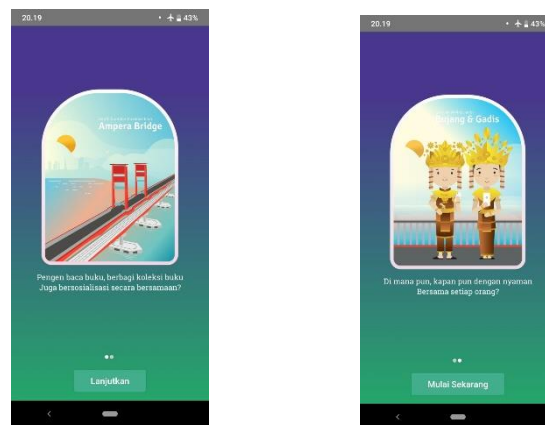
(Gambar 8: Fitur menu Aplikasi *Diary Sumsel*)

Menu yang terdapat pada aplikasi *Diary Sumsel* dilengkapi dengan simbol gambar yang sederhana dalam mempersepsikan pada segi menu tersebut. Sehingga, *user* dapat dengan mudah mengingatnya baik dari kalangan dewasa maupun anak-anak. Menu tersebut di antara lain koleksi, e-Pustaka, *feed/home*, rak buku dan notifikasi. *User* dapat menjelajah koleksi buku yang tersedia dalam aplikasi melalui menu koleksi, dimana pengguna dibawa untuk menjelajahi kumpulan koleksi ebook. *User* dengan mudah memilih bacaan yang mereka butuhkan hanya dengan meng-klik salah satu buku. Kemudian pada menu e-Pustaka, *user* dibawa ke beberapa kategori dari kumpulan instansi maupun penerbit yang telah menjalin kerja sama, baik dari instansi pemerintahan, sekolah dan tokoh. Selanjutnya menu *feed/home* yang berisikan informasi untuk *user* mengenai riwayat buku yang dipinjam oleh *user* lain, penambahan buku dari sebuah instansi dan informasi lainnya. Sedangkan rak buku adalah menu khusus untuk *user*, rak buku virtual ini dapat dimanfaatkan *user* menyimpan buku yang mereka pinjam dan berisikan riwayat koleksi buku yang sudah pernah dibaca. Terakhir adalah menu notifikasi yang berisikan aktivitas dan kotak masuk untuk pengguna.

Maka, berdasarkan evaluasi di atas dapat dikatakan menu yang tersedia pada aplikasi *Diary Sumsel* sudah dapat dikatakan baik dalam konteks aspek kedua ini karena penulis sendiri sebagai *user* juga merasakan kemudahan menu tanpa harus mengingat terlalu banyak. Hal tersebut karena didukung melalui gambar sederhana pada menu aplikasi, sehingga memudahkan pengguna aplikasi dalam mengingat letak dan fungsi dari menu tersebut.

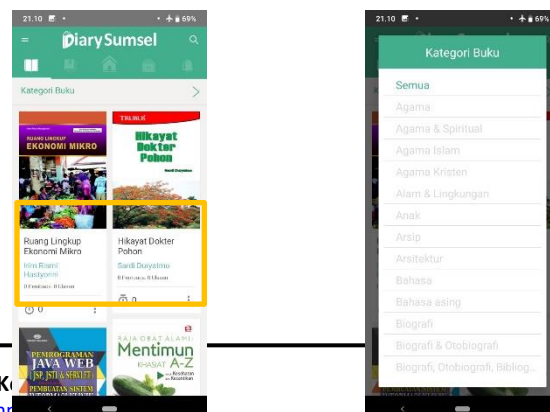
## 3) Konsistensi *Interface*

Konsistensi *interface* yang dimaksud adalah dimana suatu *interface* aplikasi dengan konsisten memberikan tampilan kepada pengguna dengan tidak terlalu banyak menampilkan variasi menu, yang mengakibatkan pengguna sulit untuk memahami penggunaan aplikasi tersebut. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa konsistensi terdapat nilai *user friendly*. Aplikasi *Diary Sumsel* secara keseluruhan bernuansa warna biru dengan goresan warna hijau, tidak hanya warna yang mendominasi tetapi aplikasi *Diary Sumsel* juga memperkenalkan Jembatan Ampera dan baju adat Sumatera Selatan (Palembang) melalui gambar karikatur perempuan dan laki-laki yang sedang memakai baju adat Palembang, pada tampilan awal sebelum pengguna login. Kemudian, dalam hal tata letak aplikasi *Diary Sumsel* konsisten, hal tersebut dapat dilihat dari tampilan kumpulan kategori buku yang tersedia pada menu koleksi, dilengkapi dengan cover buku, judul buku, pengarang bahkan dapat terlihat berapa pembaca dan ulasan pada koleksi tersebut. Dari kedua hal tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



(Gambar 9&10: Tampilan awal dengan sentuhan nilai kebudayaan Sumatera Selatan)

Sedangkan konsistensi *interface* pada menu koleksi buku juga terlihat dari pendeskripsian buku, melalui fitur detail pengguna dapat mengakses informasi seputar buku baik informasi berupa judul, pengarang, ISBN, penerbit, tanggal terbit, ulasan buku, sinopsi buku, jumlah salinan buku, besaran file buku, daftar antrian buku, daftar peminjam, rating serta rekomendasi buku. Dari informasi tersebut pengguna dengan mudah mengetahui ketertarikan pengguna lain terhadap koleksi tersebut dan melalui gambar buku juga mempermudah pengguna untuk mencari buku sesuai kebutuhan berdasarkan kategori buku dari beberapa disiplin ilmu.



(Gambar 10: Konsistensi pada tampilan menu koleksi buku)

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Diary Sumsel* sudah memenuhi aspek konsistensi *interface* yang baik, didukung dengan paduan warna, pengenalan budaya Sumatera Selatan yang menjadi ciri khas aplikasi ini dan setiap tata letak yang menarik. Meskipun sederhana aplikasi *Diary Sumsel* ini dalam penggunaannya tidak mempersulit pengguna.

Kemudian dari hasil evaluasi menggunakan teori “*Golden rules of User Interface Design* oleh *Theo Mandel*”, terdapat kekurangan dan kelebihan dari aplikasi *Diary Sumsel* yang perlu diperbaiki dan dipertahankan:

Kelebihan :

1. Konsistensi tampilan *interface* sudah dapat dikatakan baik
2. Aplikasi *Diary Sumsel user friendly*
3. Pemilihan sentuhan warna aplikasi yang menarik

Kekurangan :

1. Masih ada bug pada saat menggunakan aplikasi terlalu lama
2. Koleksi buku masih belum lengkap dan beberapa penulis terkenal belum tersedia
3. Perlunya ruang penyimpanan *smartphone* yang mendukung
4. Belum terdapat fitur mode baca yang *update*

## Simpulan dan Saran

Aplikasi *Diary Sumsel* yang dikelola oleh Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan telah berupaya untuk lebih dekat kepada masyarakat khususnya masyarakat Sumatera Selatan. Dengan tampilan *interface* yang *user friendly* sehingga dapat memudahkan pengguna untuk mengeksplorasi *e-book*. Melalui evaluasi dengan *Golden rules of User Interface Design* oleh *Theo Mandel* dapat menilai sejauh mana tampilan *interface* dapat beroperasi dengan baik. Komponen yang dievaluasi dengan metode *Theo Mandel* dapat disimpulkan bahwa pengguna sebagai kontrol yang dapat mengakses keseluruhan fitur aplikasi, fitur dan tampilan *interface* mudah untuk dipahami semua kalangan pengguna, kemudian yang terakhir terdapat nilai konsistensi dari pewarnaan, tata letak, posisi dari fitur dan menu pada aplikasi *Diary Sumsel*. Meskipun demikian juga terdapat beberapa kekurangan dalam masalah teknis dan koleksi buku dalam database aplikasi. Oleh karena itu perlunya evaluasi dan perbaikan secara berkala mengingat pembaharuan aplikasi sangat diperlukan guna untuk lebih mempermudah dan memberikan pelayanan yang optimal kepada pengguna aplikasi *Diary Sumsel*.

## Daftar Pustaka

- Aisyiyah, Bakti Mar'atun. 2019. “Analisis User Interface Dalam Aplikasi Mobile Library Ipusnas.” *Jurnal Pustaka Ilmiah* 5(1):726. doi: 10.20961/jpi.v5i1.33968.
- Aksaramaya. 2018. “Diary Sumsel.” *aksaramaya*. Diambil 31 Maret 2023 (<https://diarysumsel.moco.co.id/faq.html>).
- Creswell, John W. 2018. *Research Design Qualitative, Quantitative & Mixed Methods Approaches*. 5 ed. diedit oleh J. D. Creswell. Los Angeles: SAGE.

- 
- Deli, Deli. 2021. "Analisis User Interface pada Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Visual Novel." *Journal of Applied Informatics and Computing* 5(1):9–20. doi: 10.30871/jaic.v5i1.2749.
- Mandels, Theo. 2015. "Golden Rules of User Interface Design." *rheomandel.com*. Diambil 1 April 2023 (<https://theomandel.com/>).
- Martini, N. .. 2010. *Materi Pokok Psikologi Perpustakaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nento, Khairuddin. 2019. "Evaluasi Aplikasi Ijakarta Menggunakan Teori Golden Rules Of User Interface Design Theo Mandel." *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)* 4(1):7–17. doi: 10.30869/jtii.v4i1.372.
- Nurlifa, Alfian, Sri Kusumadewi, dan Kariyam. 2014. "Analisis Pengaruh User Interface Terhadap Kemudahan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan Seorang Dokter." *Prosiding SNATIF Ke-1 Tahun 2014* 333–40.
- Rochmawati, Irma. 2019. "Iwearup.Com User Interface Analysis." *Visualita* 7(2):31–44. doi: 10.33375/vslt.v7i2.1459.
- Sadya, Sarnita. 2023. "Pengguna Smartphone Indonesia Terbesar Keempat Dunia pada 2022." *dataindonesia.id* 1. Diambil 2 April 2023 (<https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-smartphone-indonesia-terbesar-keempat-dunia-pada-2022>).
- Wibawanto, Wandah, dan Rahina Nugrahani. 2018. "Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi." *Jurnal imajinasi* 12(2).
- Yasin, Alimuddin, dan MZ Yumarlin. 2016. "Evaluasi Web UJB Menggunakan Golden Rules Of User Interface Design Theo Mandel." *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia* 23(2):117–24.